

会 議 議 事 録 (抄)

会 議 名	2024 年度専門学校東京テクニカルカレッジ 第一回情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会
開 催 日 時	2024 年 7 月 22 日 (月) 15 時 40 分～17 時 00 分
会 場	専門学校東京テクニカルカレッジ 703 教室
参 加 者	<外部委員：1名> (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照) 川勝 誠治 (株式会社ゲーテク) 澤坂 智之 (株式会社 A r t i s a n) <内部委員：1名> 松田 達夫 (ゲームプログラミング科科长)
	<系別分科会> (第二部) 1.議長挨拶 松田より挨拶 2.前回 (系別分科会) 議事録の確認 3.意見交換 本年度の就職活動状況と経過報告 本年度学科活動予定 学生数減と対策 カリキュラム見直し (入学者+ゲーム系就職増)
討 議 内 容	1. <u>本年度の就職活動状況と経過報告</u> 【松田】 本年度の就職状況は情報系企業に 14 名の内定を頂いていて、かなり早い段階で決まりました。 3月4月がピークでした。各企業ともに1名ではなく複数欲しいとの要望がありましたが全体の学生数が少なく送れない企業も出てしまいました。 ゲーム系企業を志望している学生は2名で現在活動中です。 【澤坂氏】 その学生は弊社には送っていただけのでしょうか 【松田】 一度、就職活動で苦労させたいと思ひ受けさせています。そのあとに澤坂氏の企業を受験させたいと考えています。 今までストレートで澤坂氏の企業に送っていたので苦労をせずに内定が出たため。 【川勝氏】 それでもよいと思う。入社したら苦労すると思うので。 2名ともゲームは完成し完成度はどうですか。

【松田】

2名とも完成し、形にもなっていると思います。

1社、大阪にある付き合いの長いゲーム会社があり受験させたいと考えていましたが、保護者の同意が取れなく断念しました。

Unityでの作品を重視する企業が多い中C、C++とかプログラムをしっかりとみますという会社では是非受験させたいと考えていたのですが。

【澤坂氏】

さすがに家庭の問題だからあまり意見できないですね。

2. 本年度学科活動予定

【松田】

昨年同様1年生の横浜研修を10月2日に行います。2年生の研修で昨年の東京湾海上研修が本年度は学生数が少ないため断念することになり代替え案が出ていない状態です。

ここ最近ではコロナ関連もあり泊りでの研修が出来なかったが、また泊りの研修を行いたいと学校で話が出ているが、まだ具体的にはなっていない現状。

10月26日には成果発表会を予定しています。

【澤坂氏】

昨年の成果発表会を見させていただいたので、本年度も見に来ます。

3. 学生数減と対策

【松田】

昨年同様19名の入学で、現在1名の退学者と1名の休学を出してしまいました。

20名以上ではなく30名以上を目標としているのですが、高校生人口も減り、留学生も入っていない状況です。最近では留学して来る国が変わってきて、今までは中国、韓国、ベトナムであったが、ミャンマー、スリランカ、ネパール、ウズベキスタンとゲーム産業が少ない国からが多いためゲームを仕事にするという感覚がないので見学に来ない。

【川勝氏】

発展途上国だからゲームで遊ぶとか考えがそもそもないのでしょうか。

【松田】

他科では来ているミャンマーは国の問題が多いのでゲームへの関心が薄いのではないかと。

【川勝氏】

日本の評価が下がってきているのですかね。中国とかも自分たちの国で勉強できたりするし。

【澤坂氏】

でも、中国も中国で就職できないって言いますね、若年層の失業率も13%とか聞きます。

【松田】

何とか留学生が10名でも入れば30名以上になると思うのですが。
現在来ている留学生は日本語問題が大きく、2年生でマレーシアからの留学生も日本語能力は高いのですが、面接で低いといわれ不合格になってしまった経緯があり、入学後の就職も心配の一つです。

【澤坂氏】

大手で自社開発しているところならなんとかなるかもしれませんが。

【松田】

ゲーム会社であれば自社開発もあると思うのですが情報系企業は出向が多く厳しい。

【澤坂氏】

国際的な仕事をしているような会社を狙うような気持ちじゃないと難しいのでは。

【松田】

その通りだと思います。

【澤坂氏】

過去にスウェーデン人を雇っていたが、自身の仕事が厳しくなったときに、会社に来なくなっていなくなってしまった過去があります。

【松田】

新人での入社ですか、それとの中途入社ですか。

【澤坂氏】

30歳ぐらいなのですが、ずっと学生をしていて社会は初めて。全然できなかったので教える前提で全部自分がカバーするはずだった。

【川勝氏】

うちも2,3人逃げられたことがありますね。全員韓国人だったかなと。

【松田】

昨日オープンキャンパスに来たウズベキスタンのこは、ディプロマポリシーを気にしていて意識が高くよいこであった。

【松田】

留学生は採用しますか？

【澤坂氏】

いろいろあるけど、今後を考えると採用しないといけないですよ。

【川勝氏】

うちも採用はしていきますよ。

【松田】

Unity を中心にカリキュラムを変えて、学生の 5 割がゲーム会社に内定が出れば良いが
入学者の 5 割が 2 年になった時にゲーム会社を希望するのか、情報系企業を希望した場合
学生に技術力は付いているのかなと心配になる。

C++との兼ね合いだと思っています。

【澤坂氏】

最初から C++でも、変数宣言とかもろもろ基本は同じだし、最初からクラスの概念で
やるのはいいと思う。

【松田】

いきなり C++で学生がついていけるかが心配、年々学力が下がってきている。割り算
も少し厳しい学生も入学している。

【川勝氏】

流石にちょっとまずい状況ですな。

【松田】

今まで専門学校に来ていた学生が大学に行って、その下の高校生が専門にはいつてきて
いる印象、C 言語の中でプログラムだけでなく、アルゴリズムも教えているけど理解する
ことが難しい。

【澤坂氏】

C と C++を捨てて C#から始めるのもありかと。情報系企業でも java、Python、Ruby
だったら C# ベースのほうが入りやすいかも。

【松田】

大手ゲーム会社では Unity 授業は受けて来て当たり前だが、やはり C++プログラム力を
重視している。以前も大阪のゲーム会社の人事の方の話では Unity だけで入社後に、
余りつかえない人材が多く、C 言語か C++で作品を提出してきた学生は使えると話していた
ので、C、C++は外せないかなと。

【川勝氏】

どれだけ違いがあるのでしょうか

【澤坂氏】

ゲーム業界では、C 言語はあまり使わないので C++をメインにした方が良いのでは。

【松田】

時代的に C 言語は古いのは確かですね。

【澤坂氏】

言語を学ぶなら関数とかならあまり変わらないけど C と C++だとかなり変わる。
C++と C#のほうがまだ近い。

【松田】

入学生にC++で言語とアルゴリズムを教えることが難題になると思います。Unityの授業を増やしてC言語を減らす方向であればどうでしょうか。

【澤坂氏】

UnityならC#ですね。Unityを教えるなら誰になるのでしょうか。

【松田】

非常勤ですね。Unityを増やしたときに学生数も増えるのか不安。他校との差別化は出来るのか。

【川勝氏】

Unityを増やしてことで人は集まらないと思います。

【松田】

アルゴリズムで落ちこぼれる学生が多いので、Unityを増やすことで授業の落ちこぼれも少なくなり、ゲーム作品を作る時もUnityであればC++でつくるよりも敷居は下がるし、それでゲーム会社の就職率も増える可能性はありますね。

【澤坂氏】

ただ中身のプログラムを見た時にレベルがばれるかもしれないので、C#もしっかり教えて行かないといけない。

【松田】

やはりプログラム力は重要ですよ。

【澤坂氏】

重要です。

【松田】

まずは最終的に入学生に何を学んでもらうか、言語やゲームエンジンを教える流れをしっかりと決めていかないといけないと思いました。

このカリキュラムをつくったのが20年前で昔は2000時間あったものを10年ぐらい前に1830時間に減らして復習や制作する時間を増やすカリキュラムに変更した。

就職に関しても一緒に考えていかないといけないこともあり、今後検討していきます。

【松田】

最後に、今後ゲーム業界どうなっていくのですか。

【川勝氏】

相変わらず厳しい、スクエニ、バンダイナムコはどんどん仕事を切っている。

【松田】

色々なところでスクエニ、バンダイナムコの話が出ています。

【澤坂氏】

今年は厳しいですよ、今年の1月に仕事を切られた。3年と少しやっていましたが切られた。

【川勝氏】

以前は仕事が切られるときに、ある程度は前に通達があるのだけど、最近はいきなり今月末で終わりと言話が急。

【澤坂氏】

今年のゲーム業界は冬かも。

【松田】

以上で今回の議題はすべてとなります。

ありがとうございます。貴重なご意見をもらい今後の学科運営、学生対応に活かしていきます。

以上