

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2回ゲームプログラミング科 教育課程編成委員会
開 催 日 時	2024 年11月29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 7階 702教室
参 加 者	<外部委員:2名> (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照) 川勝 誠治(株式会社ゲーテック) 澤坂 智之(株式会社Artisan) <内部委員:1名> 松沢 一徳(専門学校東京テクニカルカレッジ ゲームプログラミング科科长)
	<第二部 系別分科会>15:40～17:00 7階 702 教室 0. 科長交代について 1. 本年度の就職活動状況と結果報告 2. 本年度の学科活動報告(1年生授業・2年生授業) 3. 来年度就職活動の方向性 4. 4期制についてのご意見
討議内容	0. <u>科長交代について</u> 【松沢】 まず初めに科長交代についてお話をさせていただきます。 松田先生から色々お伺いしているかと思いますが11月1日をもって科長交代ということになりました。 なので、今回は次年度以降のことを中心に私のほうから報告というのがメインになるかと思いますがのでよろしく願いいたします。 【川勝氏、澤坂氏】 よろしく願いいたします。 1. <u>本年度の就職活動状況と結果報告</u> 【松沢】 前回は7月だったのでその時点では2年生全員の就職が決まっておりましたが現状全員の就職状況が確定しましたので報告させていただきます。 結論から報告させていただきますと2年生16人いる中で1人だけゲーム会社、残り15人は全員 IT 系となりました。その1人も澤坂委員のところに就職となります。 【澤坂氏】 はい、こちらで1名就職という形ですね。 【川勝氏】 少ないですね。 【松沢】 はい、ゲーム作品を作り切ったのが2名、1名は7月の時にも話をさせてもらいましたが大阪の話が出ていた学生が最終的にはこちらから卒業生も出ている IT 系に就職が決まりました。こういった実態も含めて今回科長交代という形になります。もう少しゲーム会社就職率を上げたいですね。

2. 本年度の学科活動報告(1年生授業・2年生授業)

【松沢】

現状4期の中盤まで終わりましたが大きいトピックとしては2年生の成果発表会が資料にもある通り10/26に行われました。
松田先生最後のということでたくさんの卒業生が来てくれ190名近くの来校となりました。1年生も毎年横浜研修に行くのですが、今回からは私のほうですべて管理という形になりまして、いつもと趣向を変えて私が以前に横浜のあるゲーム会社に勤めておりまして、そこでゲーム会社をお願いしてオフィス見学を実施しました。
午前中にオフィス見学に行ってから午後には横浜散策という形になりました。私がここに来て5年経ちますがそういった話は聞いてなかったので久しぶりの開催になるかと思います。学生からすれば実際にゲーム会社に入るといこともないので結構テンションが上がっている感じでした。これでゲーム会社就職へのモチベーションアップとなればいいのですが。

【澤坂氏】

そうですね、そういう体験は良いと思います。
いまって1年生のゲーム会社希望はどういった感じですか？

【松沢】

8月末に1年生にヒアリングしたところ17人中3人しか希望者がおりませんでした。

【川勝氏】

3人？少ないですね。

【松沢】

まだプログラムを学び始めて、4, 5, 6, 7のまだ4ヵ月なのにもうゲーム会社をあきらめてしまっている。
色々分析をしていると自分にプログラミング能力の無さを感じたり、ゲーム会社は厳しいぞという言葉に心折れてしまったり、ゲームプログラミング科に入学してからゲームの匂いを感じなかったりで、モチベーションが下がったりしているそうです。でもオフィス見学をしてからヒアリングしたら7, 8人まで増えてきたのでオフィス見学は成功したようで良かったです。他にもせっかく学校でPS5を買ってもらったのでそれを授業の中で見せたりしてゲームに触れるというのを少しずつ増やしています。

【澤坂氏】

最初に Unreal Engine の授業をやっていますけどね。
でもそうやっていろいろ触れるのは良いかもしれないですね。

【松沢】

Unreal Engine は逆に早すぎるのかもしれませんが。
ゲームは今値段高いですからね、買って遊ぶのも学生からすれば正直厳しいかもしれません。なので学校側でこういった触れる機会を作るのは良いと思っています。

【川勝氏】

横浜研修って何をしてるのですか？以前に小笠原とか行っていたと思ったのですが

【松沢】

以前にやっていた長野研修の代替研修ですね、コロナ禍の影響でそう言ったものが無くなったので代わりとしてって感じです。今回の件でいきなり変える余裕も無かったのでそのまま横浜にしつつ追加でオフィス見学という形にしました。小笠原に関しては以前に行ってましたが、それもコロナ禍の影響なのかももうやらなくなってしまいました、実際には詳しくはわからない状態ですね。
でも、今年から SISP と呼ばれる超短期留学や建築系のヨーロッパ研修も復活したりとなってきたので今後はコロナ禍前の状態に戻っていくと思います。
ただ、2年生が後半ほとんど制作の状態になっているのでその部分を次年度以降は別の学習内容を行うなど変えないといけないなとは思っています。

【澤坂氏】

あと制作する時も丸投げじゃなくてせめて前に先生がいて何かあったら質問する、全部答えを教えるじゃなくてヒントを教えるとかでもいいのかもしれないですね。

【松沢】

キータとかテラテイルといったような技術者御用達のブログやヒントになる単語をぼろっと教えるだけでもいいですよ。

【澤坂氏】

最初の一步目がわからなかったりしますからね、それでいいと思います。

3. 来年度就職活動の方向性

【松沢】

目標としては「ゲーム会社就職者を増やす。」を必達にしてやっていきます。
現状ゲーム作品が出来上がったら内定を貰っては居るので、直近ゲーム制作を作り終える学生を増やそうと思います。
それに合わせていままでの指導方法も変えていこうと思います。今までは厳しい形での指導だったのですがそれを定期的に進捗確認のミーティングを行ったり、互いに作品を見合って指摘し合ったり等学生がゲーム作りに専念できるようにスケジュール管理やアイデア出しとかも考えていこうと思います。学生もプログラムはできるだけアイデアが無いとかもありますし、それが原因でゲーム作りに進めないというのももったいないと思うのでその辺りもこっちでケアをするというの必要なと思っています。

【澤坂氏】

そうですね、たしかに作れば内定が取れるのに毎年1, 2人しか作り切れないからというのが問題のように感じます。

【松沢】

あと IT 系に関しても本人の希望があればという形で残しては行きます。必ずゲーム系、エンタメ系のみに就職という形ではないです。ただ、来年度以降少しずつそっちにシフトしていければと。
あと、今年度は1年生で留学生1人ですが他学科は苦勞すると思います。来年度入学のゲームの学生も留学生が10人近くいるのでかなり対策は取らないといけないかと思っています。

【澤坂氏】

そうですね、前回は話題に出ましたが留学生の問題はあると思います。

【松沢】

ただ、いろいろ調べてみた結果、ほかの業種に比べてゲーム業界での外国人籍の就業率は悪くないのでそこうまく乗れるかどうかですね。
特に技術、日本語、コミュニケーション能力が判断材料になっているのでその部分の強化が大事になりますね

【川勝氏】

たしかに日本語ができないとね…

【松沢】

なので留学生にはゲーム好き？何語でゲーム遊んでる？って聞いてます。日本に来て、日本で働くつもりならもっと日本語に触れないと日本語が上達しないと話をしています。意識の高い子は日本に来たので日本語設定で遊んでいますと言いますね、そういう子は総じて日本語がうまいです。

【川勝氏】

それいいですね、そういうところから日本語出来るようになるからね。

【澤坂氏】

ただ中小での規模でのゲーム会社だと外国人を雇うのは厳しいかもしれないです。うちも10人そこらですけどそこに外国人はちょっと厳しいですね、3, 40人規模の会社であればいいかもしれないですけど…

【松沢】

となるとある程度の規模感のある企業じゃないっていうのもありますね。そういったところにも気を配れるように企業を探さないといけないですね。
あとは東京ゲームショーでも海外のゲーム会社が増えてきたのでそういうところにコンタクトを取って留学生を無理やり日本の会社に就職するのではなく、留学生を海外のゲーム会社に就職させるというのも一手段として考えています。むしろそのほうが筋が通ってる気がしますからね。

【澤坂氏】

確かに海外のゲーム会社一杯いましたね。

【松沢】

なので来年度の TGS はそういった営業活動がメインになりそうです。

4. 4期制についてのご意見

【松沢】

4期制についての説明が先ほどあったかと思いますが…

【川勝氏】

4期制になってなにか変わるんですか？

【松沢】

基本的には今のカリキュラムを5期制から4期制にパズルのように当てはめていくような感じになると思っています。なので大きく変わるというよりはうちの学科であれば今回の代替わりによってカリキュラムも再来年度以降変えていく予定なのでその部分の変更が大きいですね。あとは全体的なところで4期制にしますと2期の終わりが夏休みを跨いでしまうのでそれを7月末まで伸ばして2期を終わらせるのか1期のゴールデンウィークを休みなしにして前倒しにするのか予定通りの夏休み跨ぎにしまうのか、ただそうすると試験をした時に夏休み前のことを覚えているかといった懸念もあるのでまだ検討中のようです。

そろそろ時間なので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。

【川勝氏、澤坂氏】

ありがとうございました。

以上