

会 議 議 事 録 (抄)

会 議 名	2025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	2025 年 12 月 4 日(木)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) 澤坂 智之(株式会社Artisan) 高橋 善之(株式会社 ETS) <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 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. ゲーム会社の就職に向けた弊科の改善点
討議内容	1. 本年度の就職活動状況と結果報告 【松沢】 教育課程編成委員会、参加、ありがとうございます。 前回 7 月で内容が就職活動状況経過報告、本年度学科活動予定、1 年生の学生現状、カリキュラムの見直し、オタク会議についてお話をさせていただきました。 【澤坂委員】 オタク会議どうになりました？ 【松沢】 正直、忙しすぎて何も進んでません 教員側、学校側、入相側の認識がいまのところうまく行っていないのでそこをどうしようかと 今回は本年度の就職活動状況、本年度の学科活動報告、来年度の就職活動の方向性で今の 1 年の就職活動の方向性でここがメインだと思います。ゲーム会社の就職に向けた学科の改善点とかでいろいろ意見をいただきたいな。と思っております。最初の報告として現在、二年生が 14 人。内定が決まったのが 8 人で、全部 IT 系。で、今 6 人残っていて。で、うち 4 人はゲーム志望で澤坂委員、高橋委員に見てもらった学生ちなみに高橋委員に先日、いただいたフィードバックは伝えてあります。もう 2 人で 1 人が去年の四期からほぼ学校来れない。群発頭痛ということでもう何もできない状態。その学生は基本的にはもう卒業を目指す。というので本人と話してます。 【澤坂委員】 卒業はできるの？ 【松沢】 うちの学校の場合、出席日数は関係ないのですが、落としてる科目単位があると卒業延期ということが出てくるので、学校にきて試験受けられればいいんですけど。受からなかった場合に資格を取得すると再試チケットがもらえるっていう仕組みがあつて。でそれも使い切ったら本当に何もすることがなく。レポート出すとかいう形で再試条件を満たして、クリアしてもらうしかないかなと言うところ。 もう一人留学生が。10 月末ぐらいから本当に来なくなって、連絡も一切つかなくなって。なんでちょっと明日自宅に行って来ようかなと思ってます。一人暮らしなんで、一番怖いのが家で倒れてたとか。ただ、留学生なんで、横のつながりはあると思うんですけど。ただここまで来れないとなるとこの留学生については帰国、もしくはひどくなれば除籍処分といった可能性もあります。 ゲーム会社希望者については以前からツテのあるライジングエンターテイメントっていうアミューズメント機器、ゲームとちょっと離れてしまっていますが。そこで 4 名面接を受けるという形になっている。 それで結果どうなるかという感じですね。

【澤坂委員】
学生は就職活動動いていますか？

【松沢】
本人たちに聞くと動いてますというけど動いてない。こっちからこの会社どう？っていう話でやっと進むといった感じ彼らの動いてる = ゲームを作っているになってしまっていて、今回は遅くまで粘りすぎたなっていう反省ですね。
この時期になると IT 系も募集を終了し始めていて、ゲームをあきらめて IT 系に行くとなっても募集してない、残ったのは中途半端な作品ということになってしまっている。
今までの松田先生で行くと 5 月 6 月ぐらいで出来ていなかったらバツサリ切っていた。今思うとこういった IT 系の募集も終わるしそういったことだったのかなと、ただそういった松田先生のノウハウ、ナレッジ的なものが何も残っていないのでその部分、今年の学生には申し訳なかったなど。

【澤坂委員】
5 月 6 月でも正直遅いけどね

【高橋委員】
2 月 3 月、とかにはある程度形にしてバグを無くして、ブラッシュアップしながら 4 月とかで自己 PR、作品 PR の資料を作ったりですね

【松沢】
やっぱり、何月かって決めてそれで間に合わないなら機械的に分けるっていうのも必要なんではないか

【澤坂委員】
そういうのもありだと思う、作品ができずにだらだら開発しても良くないし、かといって粘りすぎても。自己責任で粘ってもいいけど学校的には難しいでしょうし、逆にやる気を見るのにしっかり期限を決めてもいいと思う。

2. 来年度就職活動の方向性

【松沢】
内容的に次の来年の就職活動の方向性の話になってますが、このままつづけていただいて
12 月 1 月から本格的に 1 年生の就職活動は始まるのでそれに先立って改めて IT 系希望か、ゲーム希望かをアンケートを取る。
1 月末には企業研究会というわかりやすいと企業の合同説明会のようなものがあるところそこでゲーム系はゲーム系に IT 系は IT 系に参加させようと思っている。
入学早々アンケートは取ったがその時はプログラムを本格的に学ぶ前だったので 9 割以上ゲーム会社希望だった。4 期になってゲーム開発を授業で行ってきて、ゲーム作り楽しいと感じる学生とゲームは遊ぶだけでいい難しすぎると二極化するのがこのタイミングかなと

そこで早ければゲーム会社への作品制作が近々入り始めるからさっき話した内容を少し固めて 1 年生の就職活動の時に話をしようと思って。

【澤坂委員】
なんで今年はこんなに作品の制作が遅かったの？

【松沢】
作品を作る前に企画ですっと悩んでいた学生によっては 3、4 カ月悩んでようやく作り始めたのが 7 月とか

【澤坂委員】
それは遅い

【高橋委員】
オリジナルにこだわっているとかそういうことですか？ なにか学校の授業とかで作ったりしないんですか？

【松沢】
学校ではパズルゲーム、アクションゲームいわゆるマリオのようなもの、縦シューを作ってます。

【澤坂委員】

その中から 1 本、2 本選んで作品に昇華させればいいんじゃないか？
どうしてもこれを作りたいというのがあるなら話は別ですが。

【松沢】

その授業で作ったものをさらに作りこんでって感じでもいいですかね？
最初からこれを作りたいというものがないなら授業の成果物を作りこむって形なら時間も削減できますね。

【澤坂委員】

全然いいと思います。
まずは作品を作るってところからどんどん進めていかないと。

【松沢】

色々見えてきた感じがしますね、この辺り、1 年の就職の部分で組み込んでいこうかなと

3. 本年度の学科活動報告（1年生授業・2年生授業）

【松沢】

ちょっと順序が逆になってしまいましたが、2 年生は変わらずということで問題はほぼないんですが、やっぱり 1 年ですね。今年から留学生が多くなったことと専門人材育成枠が入ったことで松沢が入職してから初めての状態が色々起きています。やはり、大きいのは学生の学習意欲にばらつきがありますね。そもそもが去年の 8 月に業務の交代があったのですが、それ以前に入学を決めた学生たちは松田先生しか会っていない。松沢とは一度も会わずに入学してきている学生がいる。
留学生については留学生 OC という形やオンライン OC のみで出願している学生もいるのでほんとに一度も会ってない、説明もしていない。
そんな状態で入学していて、ほんとにゲーム会社希望？って感じになっています。

【澤坂委員】

そんなにもひどいんですか？

【松沢】

とりあえず、すべての履修判定試験を落とすような学生が数名います。でそういう学生に限って休んでいるので再試ができない状態ですね。諸々はさっきお話した感じです。
あとは同じ年齢、高校生卒業してもこんなに違うかっていうぐらい意識の違う学生がいますね。ただ松田先生の件もありということで指導も難しいですよ。ちゃんと指導をしてほしいという学生がいる横で指導をしてほしくない学生もいるので。

【高橋委員】

そうやって指導を受けたい人が受けたくない人のせいで機会が失われるのはかわいそうですね。

【松沢】

行事的なものは 10 月末に成果発表会があってそこで卒業生に声をかけてきてもらいました。
この形になって初めてだったのでどうなるかと思いましたが、4 年分に声かけてざっくり 40 名ほど来てくれたので正直かなり驚きましたね。教室がこの形で従来の半分のサイズなので教室がパンパンでした。

【澤坂委員】

それはうれしいですね。少しずつこの形が浸透してきている感じですね。

【松沢】

ですね、なので一定以上前の学生に関してはそもそもつながりが無いのでその部分で減少するのは理解してましたが予想以上でしたね。

9 月には長野研修の代わりに、秩父、長瀬で 2 泊 3 日の研修に行ってきました。

時間も短かったので研修内容としてはトランプゲームに 1 つルールを追加するといったものでした。

かといっても時間的に 10 時間ぐらいあったと思うのでしっかりできてるなっていうチームもあれば

ほんとに考えた？っていうぐらい底の浅いルールを追加してきて研修成果を教員と 2 年生で行ったのですが、2 年生からの評価が散々でしたね。その中に専門人材育成枠のいわゆる大人も混ざっていたのですが、正直、「ああ」といった感想です。その辺りも含めて学習意欲がっていうのがはっきり出た研修でしたね。

4. ゲーム会社の就職に向けた弊科の改善点

【松沢】

だいたい話が横にそれてしまったので最後のテーマとして

来年度からゲーム+デジタルクリエイター科と変わるわけですが、そこでゲーム会社への就職に特化した学科と位置づけるのですが、現時点で構わないのでこの学科の改善点など、アドバイス、ご意見をいただきたいです。

【澤坂委員】

とりあえず windows プログラムはもういらないと思います。

【松沢】

そうですね、今回松田先生の授業をすべて担当しましたけど割と圧縮できそうなどところはある気がします。その部分を前倒しで良ければ今の問題点であるゲーム会社の作品作りに 2D と 3D とで選択肢は広がります。

ただ、そうなると詰め込みの形になるので学生が連れてこれるかどうか。今の段階でかなりゆっくり進めていて、授業時間内にも復習、実習時間を設けているにもかかわらず、習熟状態を見ると、うーんという感じですね

ただ、前回も出ましたが、C 単体で教える必要性もないので C と C++ を混ぜたり、windows プログラムをなくして、DX ライブラリの 2D を入れるとかでカリキュラムの再構築を行っていく状態ですね。

【澤坂委員】

やっとその辺りに手を入れられますか、いいと思います。

個人的には DX ライブラリの 3D はなくしてもいいかと思いますが。

【松沢】

そうなってくるとゲーム会社の作品や毎年行っている成果発表会の作品作りはどうしますかね、Unity や Unreal Engine の中身部分を学生がつくってやるって可能なんですかね？

【澤坂委員】

Unreal Engine のプログラム部分は正直、学生でやるのはお勧めしない、難しすぎる。

それなら DX ライブラリでゼロから作るのだったり作品は授業のゲーム内容を昇華させたり、C++ や DX ライブラリに組み替えるのでいいと思う。

成果発表会は1年の？2年の？ 2年だったらもう学習する時期は終わっていて発散するタイミングだからむしろそこで言語の制限は付けなくてもいいと思う。料理で例えるなら言語は調理器具でゲームの作り方が料理方法だからフライパンでオムライスを作るのか、土鍋でオムライスを作るのか、中華鍋でオムライスを作るのかってことなのである程度もうこの調理器具の使い方はわかるよねって止めておいて、本来はオムライスの作り方を教えるのが学校だと思う。

【高橋委員】

確かに調理器具を完全に使いこなすっていうよりもちゃんとおいしいオムライスの作り方を教えるほうが本来な気がします。

その中でオムライスを作るのに向いてるのはフライパンですとか土鍋で作れないこともないけどちょっと向いてないよとかそういったことを教えられるといいのかなと。

【松沢】

なるほど、言語のバージョンは色々と変わっていく中でその言語の基本的な使い方を理解したうえで本質のアルゴリズムだったりゲームの作り方だったりをしっかり教えたほうが学生の実力になりますね。

【澤坂委員】

ですね、言語や関数や機能はかわってもアクションゲームの作り方とかは基本考え方変わらないですからね。

【松沢】

AI についてはどうですかね。学校でも AI について今後どうしようか考えている。

学生からすればかなり身近なものになっている、なりすぎて自分の学習も AI 任せの学生も増えてきている。課題のプログラム見ても AI 使ったなっていうのがいまの1年生に数名みられる。

【高橋委員】

学校で AI を使うのは禁止なんですか？

正直、会社に入ったら AI 使うところもあるし、自分でプログラムを作るところもあるし企業としてはあまり意識してないですね。

【松沢】

それも含めてどうしようかって感じですね。学校という立場で学習してもらってなったときに AI を使ってできましたとなるのはあまりにも成長していないのでどうしても NG になる。

AI にこれこれ作ってと指示してプログラムを吐き出して、コピペしてプログラムが動かなければさらにそれを AI に投げてこのプログラムのバグを取ってって出してくる。

それでもエラーがでてくると、「先生、AI に作ってもらったプログラムでバグが取れません」

と言いだしてくる始末です。

【高橋委員】

コードレビューって意味で作ったプログラムを AI に判定してもらうのは良いけど、プログラムを作らせるってところまで行っちゃうと学生としてどうなのってなりますね

【澤坂委員】

まあでもエンジニアは最後までエンジニアだし、コンピューターで動かす上で何か問題が発生しましたって時に、対応しなきゃいけないっていう点においてプログラマーは必要になりますからね。そうすると、そういう AI 任せの学生に内定はないんですよ。

やっぱりあくまでも AI は便利ツールだよって。逆に言っちゃえば、この二年間の勉強は就職するため、もしくは就職した後のためだから、そこで AI に全任せすると、自分に残ったものがないから。いざ自分の能力が、フルで発揮されるタイミングでつまずくよ。っていうふうな。

【松沢】

AI とかは使うのは全然自由だけどそこ頼みにすると就職できないからねって投げ出せないのが学校でして。

【澤坂委員】

ですよ、そこはやっぱり企業と学校とで立場誓いますからしょうがないですよ。

【松沢】

AI が出したものをそのまま、理解せず使うんじゃないでそれをちゃんと咀嚼して理解できてるならいいですけどね。「AI がだしたから合ってる」ってなると成長ないですよ。むしろ、今度の卒業研究の1テーマとして AI にゲームを作らせる。人間は一杯プログラムを触らないっていうのでどこまで作れるのかっていうのは気になりますけどね。

そこでうまくいくなならそれも一つのターニングポイントで学科の運営方針がガラリと変わるかもしれない。

すみません、話が横にそれたりしながらでもうこんな時間なので今回はこのあたりで終了をしたいと思います。また、こういう機会じゃなくてもいつでも相談させていただきたいと思います。

【澤坂委員、高橋委員】

わかりました。またお願いします。

以上