

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1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 7 月 18 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) 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経過報告 2. 本年度の学科活動報告(1年生授業・2年生授業) 3. 1年生学生現況報告 4. カリキュラムの見直し 5. オタク会議の実施
討議内容	<u>1. 本年度の就職活動状況と経過報告</u> 【松沢】 まず初めに今回から教育課程編成委員会に入っていた高橋さんです。 【高橋氏】 よろしくお願いいたします。 【澤坂氏】 よろしくお願いいたします。 【松沢】 元々、スリーリングスというゲーム会社の同僚でその後、独立して、去年のニンテンドースイッチの開発環境など色々手伝っていただいています。 今後はUnity系の授業を野澤先生から高橋さんに変わっていただけたらなとスケジュールの確認をしてもらっている最中です。 【澤坂氏】 たしかにゲーム会社の人がUnityを教えたほうがいいですね。 【松沢】 ということで今回の教育課程編成委員会に入ってもらったということも含めて今後は色々お世話になろうかなと思っている次第です。 改めて本年度の就職活動状況と経過報告ということですが、 14 名中 3 名内定、IT 系ですね、ここはもともとゲームではなく IT 系を目指していた学生や早期にゲーム会社から IT 系に切り替えた学生ですね。 ほかにもゲーム作品を作っているのが 4 名であとはゲーム会社を目指していますが作品作りは捗っていない学生ですね。 【澤坂氏】 ゲーム会社のチャレンジが多いですね 【松沢】 今年是指導の仕方を変えて、まず本人が希望しているならゲーム系にチャレンジさせています。 そのほうが IT 系に切り替えるなら納得して切り替えられますからね。

【高橋氏】

今回の夏休みが最後のしっかり時間とれるタイミングじゃないですか？ここで作れないと厳しいと思いますが…

【松沢】

そうですね、確かにここが最後のタイミングだと思います。なので、夏休み明けに面談してゲーム系を引き続き目指すのか、IT系に切り替えるのかする予定ですね。

2. 本年度の学科活動報告(1年生授業・2年生授業)

【松沢】

9月10, 11, 12で長野研修の代わりに復活した泊りの研修をします。場所は秩父の長瀬ですね。

【澤坂氏】

研修で何をしますか？

【松沢】

1年生はチームでアナログゲームを作るというのを考えています。プログラムでいろいろ作れるまで成長してないですからね。でもアクティビティ的なところで時間を使うので作り切れるかな、どうかな。ということを考えています。

【高橋氏】

2年生は何を？

【松沢】

いまのところは最後の自由な時間として修学旅行的な感覚で楽しんでもらいたいと思いつつ、成果発表会のゲームのこともあるのでその進行もありますね。

【澤坂氏】

成果発表会は？

【松沢】

10月25日に実施します。内容はゲーム大会ですが学生数が少ないのでチームも少ない感じになります。ただ、今年から3Dモデルを作るというのは完全になしにしようと思っています。成果発表会で予算も出るということを聞いているので必要なものはしっかりUnityのアセットストアから購入などを考えています。毎年卒業生がたくさん来てくれますが、今年は前任の松田先生から私に代わるので卒業生数は激減するだろうということは織り込み済みです。直近5年間の学生だけになりますし、初期のころはあまり学生とやり取りもできなかったですからね。そこはしょうがないと思っています。

【澤坂氏】

いいですね、見た目もしっかり良くなりますし、何よりプログラムの学科なのでプログラムに力を入れられますね。卒業生はしょうがないですね。ここから再スタートってなると思います。

【高橋氏】

今回からこの会に入ったのでわからないところもあるのですが、3Dモデルは作り方をしっかり学んでいるのですか？

【松沢】

いいえ、いままでだと、ブレンダーなどを自分たちで使い方を調べながら作成してという状況だったのでモデルづくりに時間を取られつつ、かといってモデルの出来が良いかといううーん。といった感じだったので大きく路線変更という感じですね

【澤坂氏】

その方針でいいと思います。綺麗なモデルを使ってゲームを作るだけでもモチベーションが上がりますからね。

3. 1年生学生現況報告

【松沢】

1年生のついての現状です。

今年から学生の属性がだいぶ変わり、専門人材育成訓練枠を5人入れました。

留学生も今まで当科としてはかなり絞っていましたが、学生減少のV字回復を狙って積極的に入学に力を入れて14名います。

トータルで国内生、高校卒業組で17名、専門人材組で5名、留学生組で14名、

合計36名スタートです。

【澤坂氏】

すごい、完全にV字回復じゃないですか。教室狭くないですか？

【高橋氏】

留学生多いですね！

【松沢】

頑張りました、頑張った結果が出る前に教室の縮小になっているので狭い中で36名かなり厳しいです。

ただ、専門人材の1名が元々メンタル面で問題を抱えておりGW明けで退学となり35名となっています。

【澤坂氏】

そうなのですね…それでも多いですけど。ちなみにそういうのは事前にわからないのですか？

【松沢】

本人と話したところ、ハローワークには伝えたいのですが、こちらには情報がおりてきておらず、知らない状態で。

本人ははっきりこっちに伝わっている状態だと思っていて、お互い「あれ？」って状態です。

こっちも事前にわかっていればなにか対策やフォローもできたのですが。

4. カリキュラムの見直し

【松沢】

来年の学科リニューアルに合わせてカリキュラムの見直しを図っています、かなり変わる予定ですね。

【澤坂氏】

ですね、さすがに今のままだとよくないです。学習内容も古いし学習量も少ない気がします。

具体的にいうとC言語を単体で教えるのは時間がもったいないです。C++もしくはオブジェクト指向も並行して教えないと社会でC言語だけで仕事するのはほぼほぼないです。

あとWindows言語もいりますか？Windowsの仕事することもあるかもしれないですけど、

ゲーム会社としてはWindows言語でゲームを作らないですからね。

【松沢】

まさにその通りです、今回、松田先生の授業を引き継いで行っていますが痛感しています。

正直自転車操業で明日の分の授業シートを今日確認して動かしてという状況ですが、直す箇所も多く資料の不備も響いてかなり大変です。ただいきなり全部取り換えるということもできないので

できるところからで少しずつ始めています。

状況としてはPCリテラシーという科目名で中村先生の映画という特殊な状況に陥っていますが、

そこは来年度、しっかり治すとして、1期に行っている肯定否定討論会も今までは事前学習は

何もなしにいきなり調べて発表してだったのですが、中村先生がディベート有識者ということで

プレゼンの調査方法から発表方法といった学習を行って討論会をおこないました。

ここ数年討論会を見ているのですが、今年は一番良かったのではないのでしょうか。

【高橋氏】

少しずつ効果出てきているのですね。UnityとUnrealEngineはどうするのですか？

【松沢】

いまでもUnityとUEはどちらもやっているのですが。

Unityは授業で野澤先生にやってもらっていてUEは澤坂委員にやってもらっています。

ただいつもだと12コマで終わりなので正直理解を仕切る前に終わってしまっている感があるので、今年は澤坂委員に2期にわたって合計24コマ分UEをやってもらおうと思います。24コマあればそれなりのものは理解して作れそうですね？

【澤坂氏】

ですね、24コマあれば今までできなかった部分も触れるようになるので、ちゃんとUEを経験しましたと言えるレベルになると思いますよ。

5. オタク会議の実施

【松沢】

いまオタク会議を実施しようと話が出ていまして。

【澤坂氏】

なんですか？

【松沢】

バイオ学科でエコカフェっていう情報配信のイベントみたいなことをやっているのですが、

そういったことをゲームでできないかって話が出ています。

学科リニューアルでオタクの部分を打ち出してそういった事ができないかということですね。

【高橋氏】

学科として本気ですよってアピールするってことですかね

【松沢】

そうですね、ちゃんとうちの学科はゲームについて本気だぞってところですね

【澤坂氏】

その狙いは？

【松沢】

ゲーム会社を目指している学生って本気でゲームや技術を調べる学生だと思うのですが、

そういった意識の高い学生にうちの学科を知ってもらいたいみたいな狙いですね。

なんとなくゲームが好きだしっていう学生もいいのですが、ちょっと学生自体の質の問題がありましてプレステを指さしてこれでマリオできないのですか？という学生が1年にいまして…

【澤坂氏】

うーん、それは由々しき事態ってやつじゃないですか？

【高橋氏】

それは正直、絶句のレベルですね…

【松沢】

なので、そういう学生だけではなくしっかりとゲーム会社を目指している学生を呼び込みたいと。

【澤坂氏】

具体的にどんなことをするのですか？

【松沢】

きっちり決まっているわけじゃないですけど私のイメージ的には3人でゲームをしながらこのゲームってこんな技術使われているのですね、とか、そういえばあのゲーム遊びました？みたいな雑談ベースでオタクな会話ができたかと。ちょっと前に流行ったポッドキャストとかyoutubeの雑談配信みたいな感じで出来たらなって思っています。

最初はテスト版で録画して配信などを考えています。尺としては30分ぐらい…ですかね。

すみません、時間が差し迫っていますのでオタク会議についてはまた連絡して少しずつ進めていけたらと思っています。時期的には9月頭ぐらいにできたらな…とは思っていますが私自身の時間が取れず自分自身いつ頃できるかな…って感じです。

このような終わり方で申し訳ありませんが、引き続き何卒よろしくお願いいたします。

【澤坂氏、高橋氏】

よろしくお願いいたします。

以上