

【平成17年度専修学校社会人キャリアアップ教育推進事業】

事業名	ゲーム開発技術者のキャリアアッププログラム開発		
学校法人名	学校法人 穴吹学園		
学校名	専門学校 穴吹デザインカレッジ		
代表者	理事長 穴吹 キヌエ	担当者・連絡先	伊藤 慎二郎 高松市錦町1-3-5
<p><目的> 我が国のゲーム産業で既に活躍中の従来型ゲーム開発技術者を再教育し、労働力の質的向上をはかり、国内ゲーム産業の国際競争力を増大させることを目的とした教育プログラムを開発する。</p> <p><事業の概要> 教育プログラム開発にあたり、以下の指針を策定し、カリキュラム・シラバス、育成教材の開発を行った。本事業に協力する専門学校のゲーム関連教育担当教員を中心に、ネットワークゲーム・3D コンピュータグラフィックス開発企業の技術者の協力を得て開発を進めた。</p> <p>① 実施期間 ・平成17年7月15日 ～ 平成18年3月17日</p> <p>②対象者 ・現在ゲーム業界で活躍している専門学校卒の現場技術者。</p> <p>③到達（学習）目標 ・ネットワーク技術、3D コンピュータグラフィックス技術の短期間での習得。 ・複数のゲームに共通して利用可能なミドルウェア開発と、ミドルウェアのライブラリ化によるメリット（情報共有、水平分業など）の理解。 ・ネットワークゲーム開発技術の未来と拡張性の理解。</p> <p>○実証講座等の実施 開発した教育プログラム、教材の有効性を検証するために、専門学校教員を対象に以下の検討会、研修会を実施した。現場の教員の意見を聞くことにより、今後専門学校においてネットワークゲーム、3DCG 関連のキャリアアップ教育を推進するにあたっての問題点、教材の改善点を明確化した。</p> <p>①ゲーム技術者キャリアアップ教育プログラム検討会 実施日時：平成17年12月20日（火） 13:30～16:30 会 場：コンピュータ日本学院専門学校 新大阪校 形 式：レクチャー形式</p>			

講 師：(株)ユビキタスエンターテインメント 清水 亮 氏
受 講 者：20名

②ネットワークゲーム技術指導者研修

実施日時：平成18年2月6日(月) 10:00~17:00
会 場：コンピュータ日本学院専門学校 新大阪校
形 式：レクチャー+パソコン実機を使った演習
講 師：(株)ユビキタスエンターテインメント 内田 政俊 氏
受 講 者：20名

③3Dコンピュータグラフィックス技術指導者研修

実施期間：平成18年2月7日(火) 10:00~17:00
会 場：コンピュータ日本学院専門学校 新大阪校
形 式：レクチャー+パソコン実機を使った演習
講 師：(株)ユビキタスエンターテインメント 清水 亮 氏
受 講 者：19名

<成 果>

以下の4つを開発した。

①ネットワークゲーム技術教材

ネットワークゲームを実現する方法について、主にプログラミング技術の視点から解説。実際に動くゲームを作りながら、実践的な知識が身に付くため、開発現場ですぐに活用できる。また、複数のゲームで利用可能なミドルウェア活用やライブラリ化のメリットについても触れ、開発期間を大幅に短縮させること等にも役立つ内容となっている。

②3Dコンピュータグラフィックス技術教材

コンピュータグラフィックスの基礎から、2次元グラフィックス、3次元グラフィックスへと順を追って解説。なめらかかつリアル、快適に動くCGがどのような計算のもとに描かれていて、計算値を変えるとどのような変化があるかを理解することで、実際の開発に役立つ内容となっている。

③演習用CD-ROM コンテンツ

ネットワークゲーム、3DCG各教材に対応した、演習用プログラムや実習環境構築のためのコンテンツを収録。ネットワークゲームのソースコードに直接触れて処理を確認し、CG描画の計算値を変えた場合の効果をパソコン画面上で確かめることができるため、実際の開発現場でもすぐに応用することができる。

④カリキュラム・シラバス

上記教材に対する教育指針、カリキュラム、シラバス。

開発された教育プログラムについて、ゲーム関連企業関係者、学識経験者などに意見を求めたところ、「現場が求めている内容が網羅されている」、「これらをマスターし

ている人材なら、すぐにでも我が社で雇いたい」旨の高い評価をいただくことができた。

本プログラムの対象であるゲーム業界には、開発中は何日も会社に泊まり込んで仕事をするといった性格や風土があり、技術者がスキルアップするために定期的に通学することは極めて難しいことが判明した。このため、コンテンツを e-learning 化してスクーリングを最小限にするといった学習環境作りも大切である。また、社会人教育に見合った、高度な内容を教えるための指導者をいかに育成するかが、今後の成功のカギとなる。

プログラムの有効性を検証するために開催した教育プログラム検討会、教員研修会では、教育の高度化のために自らのスキルを向上させたい、新たな分野に挑戦するべきという意見や、ぜひ専門学校生にも展開したい等の意見が出され、実際に平成 18 年度の学生向けに本事業の成果物を採用する学校が 1 校ある。また、社会人キャリアアップ講座の開講について検討をはじめている学校が 4 校ある。

本事業の成果の普及をはかるため、関連教育を行っている学校群である工業関係、文化・教養関係の専修学校 696 か所に配付した。さらに、全国専門学校情報教育協会の協力を得て、平成 18 年 2 月 27・28 日に開催された「専修学校フォーラム 2006」（参加者 231 名）において成果発表を行った。