

【平成16年度専修学校ITフロンティア教育推進事業】

事業名	ネットワークゲーム開発技術者育成プログラム開発		
学校法人名	学校法人河合塾学園		
学校名	コンピュータ日本学院専門学校		
代表者	理事長 河合 弘登	担当者 連絡先	コンピュータ日本学院専門学校 木下 昌芳 06-6325-8200

<事業の概要>

インターネットを利用して複数のプレイヤーが参加できるネットワークゲームが日本でも注目を浴びてきている。このゲームの開発には、ゲーム設計面やプラットフォームなどについて従来型とは違った取り組みが必要なだけでなく、ネットワークやサーバーに関する知識技術も必須である。

本事業では、ネットワークの仕組みから、実習環境の構築、ネットワークゲーム制作、通信プログラミングなど、ネットワークゲームの設計からプログラム開発までの技術・知識を教育するために必要な体系だった実践的な教育プログラムを開発し、その実施のために必要な教材を作成した。さらに、教材の別冊として、例題およびサンプルプログラムを掲載した演習集を開発した。サンプルプログラムの作成は開発分科会委員が担当し、段階的に学んで行くのに最適な7種のサンプルプログラムおよび解説を掲載した。

また、ネットゲーム先進国である韓国の慶南情報大学と連携し、韓国におけるネットワークゲームの現状、業界の動向、教育機関におけるゲーム教育の内容を調査した。さらに、国内のゲーム事業、産業的背景、技術基盤、教育機関におけるネットワークゲーム教育の現状についても実態調査をおこない、日韓におけるネットワークゲーム開発技術者教育の比較、およびネットワークゲームに必要な技術要素・教育カリキュラムの抽出、整理した。

これらの開発後に、プログラムの実証授業および教員研修、成果発表会を実施し、開発成果の確認および公開と普及促進を行った。成果物は、下記URLからPDF形式でダウンロードできるので、各学校においてぜひ活用し、多くのネットワークゲーム開発技術者の育成学科を開設してほしい。

URL: <http://www.cong.ac.jp/monka16.html>

<成 果>

開発

ネットワークゲーム開発者育成のための教材「ネットワークゲームプログラミングガイド」「ネットワークゲームサンプルプログラム集」を作成した。専修学校におけるネットワークゲーム技術者育成教育のレベル向上に貢献する教材に仕上がった。サンプルプログラム集は、ネットゲームを教えていく段階で、その知識・技術レベルにあったものを7種類用意し、そのバリエーションを考えやすい内容のものにしたので、教育現場ですぐに利用できるものとなった。

調査

ネットワークゲームの技術要素、日韓におけるネットワークゲーム開発技術者教育の現状、国内におけるネットワークゲームの技術動向等の調査を行い「ネットワークゲーム開発技術者教育に関する調査報告書」にまとめた。今後の専門学校におけるネットワークゲーム技術者育成教育の方向性について、各教育機関で行っているネットゲーム教育プログラムの評価の結果などから、一定の指針を提示することができる内容となった。

実証授業

開発したサンプルプログラムの動作確認、教材の有効性を確認するために、ネットワークおよびサーバー、データベースなどの実習環境を参画校に構築し、協力専門学校のうちの希望校で学生を対象に実証授業を行った。

日 時：平成17年3月4日（金）・8日（火）

場 所：コンピュータ日本学院専門学校

日 時：平成17年3月9日（水）

場 所：日本工学院専門学校

日 時：平成17年2月21日（月）～25日（金）

場 所：麻生情報ビジネス専門学校

教員研修会

専門学校でゲーム学科を担当している教員を対象に、ネットワークゲーム開発者育成研修会をおこなった。

日 時：平成17年3月14日（月）10：00～17：00

15日（火）10：00～12：00

場 所：日本工学院専門学校

成果発表会

インターネット教育協議会（VIC）主催の合同成果発表会において実施した。

日 時：平成17年3月1日（火）14：30～15：30

場 所：アルカディア市ヶ谷私学会館（東京都千代田区）