

平成24年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」実績報告書

1. 事業名称

ゲーム分野における産学連携型中核的人材養成モデル・カリキュラム構築推進プロジェクト

2. 事業実施期間

委託を受けた日(平成24年7月31日)～平成25年3月15日

3. 産学官連携コンソーシアム又は職域プロジェクトの別

職域プロジェクト

産学官連携コンソーシアム又は職域プロジェクトの名称

ゲーム分野産学連携人材育成プロジェクト

関係するコンソーシアムの名称(職域プロジェクトのみ記入)

IT産学連携コンソーシアム

4. 分野名

⑥IT

「その他」分野名

5. 代表機関

■ 代表法人

法人名	学校法人新潟総合学院
理事長名	池田 祥護
学校名	新潟コンピュータ専門学校
所在地	〒 951-8065 新潟県新潟市中央区東堀通一番町494番地3

■ 事業責任者

省略

■ 事務担当者(文部科学省との連絡担当者)

省略

## 6. 産学官連携コンソーシアム又は職域プロジェクトの構成員・構成機関等

### (1) 構成機関

	構成機関(学校・団体・機関等)の名称	役割等	都道府県名
1	学校法人新潟総合学院 新潟コンピュータ専門学校	委員長	新潟県
2	一般社団法人全国専門学校情報教育協会	実施委員	東京都
3	学校法人日本コンピュータ学園 東北電子専門学校	実施委員	宮城県
4	学校法人電子学園 日本電子専門学校	実施委員	東京都
5	学校法人秋葉学園 千葉情報経理専門学校	実施委員	千葉県
6	学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校	実施委員	千葉県
7	学校法人コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校	実施委員	兵庫県
8	日本マイクロソフト株式会社	実施委員	東京都
9	株式会社スクウェア・エニックス	実施委員	東京都
10	株式会社バンダイナムコスタジオ	実施委員	東京都
11	株式会社カプコン	実施委員	大阪府
12	モリパワー株式会社	実施委員	新潟県
13	株式会社スタジオフェイク	産学連携モデル検証	東京都
14	株式会社ポーンデジタル	産学連携モデル検証	東京都
15	株式会社フロム・ソフトウェア	産学連携モデル検証	東京都
16	株式会社スマイルブーム	ゲーム教育標準スキル情報協力、グローバル標準スキル情報協力	北海道
17	ツェーナネットワークス株式会社	ゲーム教育標準スキル情報協力、グローバル標準スキル情報協力	東京都
18	株式会社ファンネル	ゲーム教育標準スキル情報協力、グローバル標準スキル情報協力	東京都
19	株式会社マーベラスAQL	ゲーム教育標準スキル情報協力、グローバル標準スキル情報協力	東京都
20	ソフトバンクBB株式会社	教育カリキュラム活動検証	東京都
21	教育支援システム研究機構	教育カリキュラム活動検証	東京都
22	株式会社ビーアライブ	教育カリキュラム活動検証	東京都
23	学校法人湘南ふれあい学園 総合電子専門学校	産学連携モデル実証	神奈川県
24	学校法人中村学園 専門学校静岡電子カレッジ	産学連携モデル実証	静岡県
25	学校法人電波学園 名古屋工学院専門学校	産学連携モデル実証	愛知県
26	学校法人穴吹学園 専門学校穴吹コンピュータカレッジ	産学連携モデル実証	香川県
27	学校法人池上学園 池上学院グローバルアカデミー専門学校	ゲーム標準スキル開発協力	北海道
28	学校法人太田アカデミー 太田情報商科専門学校	ゲーム標準スキル開発協力	群馬県
29	学校法人山口学園 ECCコンピュータ専門学校	ゲーム標準スキル開発協力	大阪府
30	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校	グローバル標準スキル協力	福島県
31	学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校	グローバル標準スキル協力	宮崎県
32	学校法人KBC学園 国際電子ビジネス専門学校	グローバル標準スキル協力	沖縄県



(3) 産学官連携コンソーシアムの下部組織（設置した場合に記載。職域プロジェクトの場合は記入不要）

名称( )			
氏名	所属・職名	役割等	都道府県名
名称( )			
名称( )			

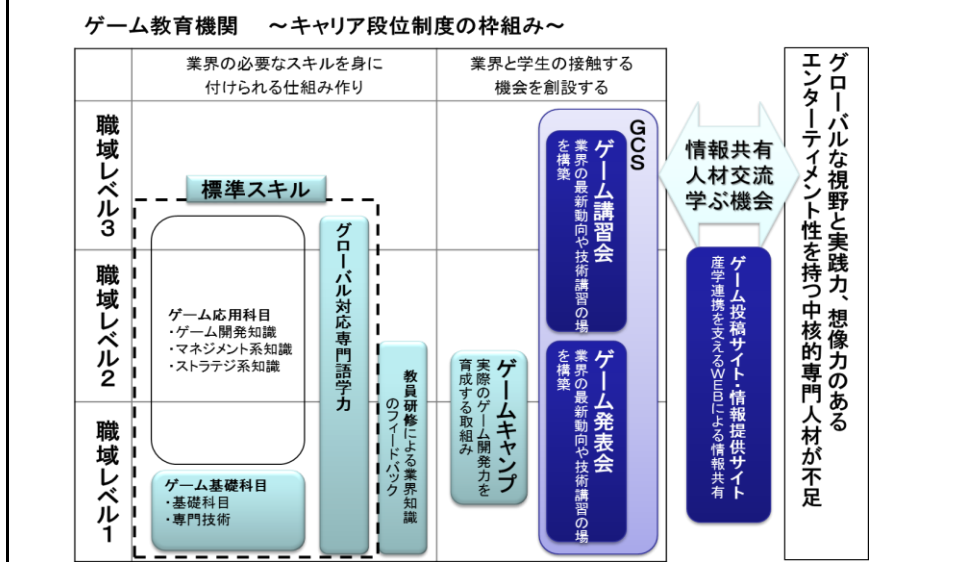
## 7. 事業の内容等

### (1) 事業の概要

平成23年度IT分野産学コンソーシアムにて企画策定した「ゲーム分野・産学連携モデル・カリキュラム」を引き継ぎ実施検証を行う事業である。また、日本のゲーム産業界では海外企業との競争力及び共同生産力が必要な時代へと変化しているため当プロジェクトでは、まずアジア各国との開発を進める事を前提としたゲーム基礎教育のみならずグローバルに対応した教材作りを行い、ゲーム教育の質・レベルを統一する。このゲーム産学連携人材育成プロジェクトを実施することにより中核的専門人材育成の指針を明確にする。

### (2) 事業の内容について（産学官連携コンソーシアム又は職域プロジェクトにおける具体的な取組内容）

平成23年度IT系コンソーシアムにて企画策定した「ゲーム分野・産学連携モデル・カリキュラム」の具体的に実施することを目的とする。また具体的なモデル・カリキュラムの実施に際して、「キャリア段位制度」が取れる様な仕組み作りを行う。今回のプロジェクトでは職域レベル1～職域レベル3を中心とした仕組み作りを行う。また、今プロジェクトにて第三者による専門的・実践的教育活動の在り方を検討する。



大きく分けて、教育品質の向上、産学連携モデル、グローバル開発対応の3つの観点に分けて実施する。

- ・ゲーム教育の質向上 → キャリア段位制度(ステップアップ型)を意識したゲーム教育品質の向上
- ・産学連携モデル → 継続的に産業界と教育界とが連携する場を提供
- ・グローバル開発への対応 → ゲーム開発のグローバル化に対応するためのスキルを整理する

### 1) ゲーム標準スキル

キャリア段位制度を意識した「ステップアップ型」の「ゲーム標準スキル・カリキュラム」を急激に変化している最新のゲーム業界動向に合わせ職域レベル1～職域レベル3を中心とした調査・洗い出しを実施し、専門学校(2年制)・大学がゲーム教育に必要とする標準スキル教材開発(職域レベル1用)を開始する。この際にゲーム教育現場で不足する技術の洗い出しをおこない、ゲーム教員向け講習会を企画立案実施する。この教員向け講習会は、継続的にゲーム最新技術を教育機関に伝播させることを目的とし、ゲーム業界をバックボーンにした産学連携により実現する。

#### ① ゲーム標準スキル・カリキュラム見直し

過去の委託事業で研究開発した標準カリキュラムを最新のゲーム事情にあわせて改変を行い、ゲーム教育の共通基盤確立を目指す。またゲームスキル標準(キャリア段位制度)の考えを導入し、特に専門学校2年制(全国で一番多い体系)からのステップアップ(専門学校3年制・4年制)ができるよう2年制卒業後に他の専門学校でも学べる体系作りを行う。

キャリア段位制度の考えを導入することで、一度就業した人材に於いても再度教育を受けられる体制作りを行う。中途採用を前提とした他産業(IT業界など)からの労働人口を取り込む際に、個人のもつキャリア(今までのスキル)を無駄にしないカリキュラム体系作りを行う。

#### ② ゲーム標準スキル・カリキュラムに準じたゲーム基礎科目の教材作成

専門学校(2年制)で学ぶ「ゲーム基礎科目」教材の一部を作成し、共通化・標準化によりゲーム教育の基礎分野を強化する。この基礎科目教材はペーパーベースの教材とはせず、実際に制作するゲームをイメージできるよう動画などを活用した教材を制作する。これらの教材は、ゲームという題材をとおして「数学」「物理」など中学・高校でも活用できるものであるため、早い段階から理数系教育に活用できる事を想定して制作する。

#### ③ 教員研修

ゲーム分野に関しほとんど受講機会のない専門学校教員の研修状況を改善するため、当ゲーム分野産学連携プロジェクトを活用して産学連携型の研修を企画立案し、最新のゲーム技術に関する研修機会を提供する。ゲーム担当教員のスキル向上により、学校間のレベル格差是正を目的とする。

### 2) 産学連携モデル

継続的に産業界と教育界とが連携する場を提供することで、人材交流・情報共有を活発化させ、変化の激しいゲーム業界において将来的な人材像の変遷を含め産学連携で対応できる連携モデル作りに取り組み。

#### ① ゲームキャンプ

企業から出されたゲーム制作課題に対して、さまざまな学校から集まった学生が短期間(数日)でゲームを開発するイベントを実施する。下記の3点についての効果を期待する。

- ・企業が求める中核的専門人材象の理解・意識を醸成
- ・PBL(プロジェクトベースラーニング)ならではの目標達成意識の向上、チームプレーなどの教育効果
- ・キャリア段位制度の「～することができる」というレベル評価の視点理解

#### ② GCS(Game Conference For Student)イベント

複数の学校により学生ゲーム作品を出品し評価するイベントを実施する。ゲーム作品およびプレゼン発表を企業側が評価する。下記4点の効果を狙い、産学において人材評価尺度のズレを埋めることを目的とする。今回は新たに、就職ガイダンスを同時開催しゲーム就職機会を学生に提供する場も設ける。

- ・産業界から求められるゲーム人材像の理解
- ・学校間のレベル確認による意識改革
- ・学生のモチベーションアップ
- ・就職機会提供

#### ③ ゲーム投稿サイトの運営

ゲーム企業向けに自己作品を発表できる機会をインターネット上で提供する。平成24年度段階ではゲーム業界希望の学生に対して実施し、将来的には、中途採用者もターゲットにして作品を発表できる場とする。一度ゲーム業界に就職した社会人の転職や、未就職者・第二新卒者が再チャレンジできる機会を創出する。

#### ④ 学校情報・企業情報を提供する専用Webサイトの構築

教育機関・ゲーム産業界の求める情報を相互に確認できる環境をインターネット上に構築する。教育機関情報と企業情報の両方を持つことにより、産学にて利用できるサイトとする。

- ・教育機関情報: 教育内容や業界就職を希望する人材情報をデータ化して提供する。
  - ※人材情報は蓄積・更新型として、再就職に活用できるものを構築する。
- ・企業情報: 全国ゲーム制作会社(現在800社程度)情報をデータ化して提供する。
  - ※登録企業情報から産学連携活動に協力頂ける企業を募り拡張を図る。

## 2) グローバル開発スキル

海外でゲーム市場が拡大する中、ゲーム業界は他の業界に比してグローバル要素が強い産業である。ゲーム開発の主軸が海外に移っている現状を踏まえ、日本のゲーム教育もグローバル化対応をする必要がある。このため、海外のゲーム企業を調査し、「ゲームデザイン」分野など日本にはない職種、開発手法の違いによる異なる分野を調査確認する。将来的に、アジア圏を中心にしたアウトソーシングやオフショアなど国を越えたゲーム開発を想定し、視察ターゲットをアジア圏とし現場での共通言語を確認すると共に、グローバル化に対応した開発者育成の教育基盤作りを整備する。この背景には海外ゲーム企業(UBIソフト等)により海外での開発手法が中心の教育機関を設置・運営が開始されている。この流れにいち早く対応策を実施しなければ、日本の産業であったゲーム産業が海外の下請け産業化すること

### ① 海外ゲーム企業連携時に於ける留意点調査

今後急速に立ち上がると予想されるアジア各国を想定し、アジアの韓国・中国のゲーム企業を調査し日本と連携してグローバル化に対応できる「開発手法」を確認する。日本と異なる開発技法(ゲームデザイナー職の手法)など海外と日本のゲーム企業で開発手法の異なる点の洗い出しを行い、日本のゲーム教育へと反映させるための調査を行う。調査した項目を産学連携にて精査し、必要と思われる項目を「ゲーム標準スキル・カリキュラム」に反映できる要点を洗い出す。

(3)事業実績について(連携体制、工程、普及方策、計画時に設定した活動指標(アウトプット)・成果実績(アウトカム)の評価等)

<p>当初の実施計画通り、下記の活動を実施した。(詳細は、ゲームプログラム報告書を参照して頂きたい。)特に今回は、産学連携の1つとして「ゲームキャンプ」を初めて開催した。結果的には、ゲーム制作時において企業からの助言等により協力を得ることで、学生の上位層の意識をさらに向上させることができた。</p> <p><b>1. ゲーム教育に関する活動</b></p> <p>①ゲーム標準スキル・カリキュラムの構築</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●委員校で2年制ゲーム学科を持っている専門学校にヒアリングした。ゲームプログラム2年課程は8校、ゲームグラフィック2年課程は4校アンケートを収集した。</li></ul> <p><b>【成果実績】アンケートを参考にゲームプログラム2年課程のカリキュラムモデルを作成し、必要なスキルをまとめた。</b></p> <p>②標準スキル教材作成</p> <p><b>【成果実績】ゲーム基礎教材素材2本、ゲーム技術教材素材3本、ゲームグラフィック基礎教材素材3本を制作した。</b></p> <p>③教員研修</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●産学連携イベント②GCS2013イベント同日で教員研修を実施。</li></ul> <p><b>【成果実績】教員アンケートを集計した結果、やや満足以上が80%となった。</b></p> <p><b>2. 産学連携に関する活動</b></p> <p>①ゲームキャンプ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●平成24年12月7日～21日にオリンピックセンターにて実施した。参加校は10校、参加学生数は30名である。</li></ul> <p><b>【成果実績】学生アンケート結果では、ほぼ90%以上が満足した結果となった。</b></p> <p>②GCSイベント</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●平成24年12月7日～21日に実施した。参加校は8校、参加学生数95人名、ゲーム作品数31点である。</li></ul> <p><b>【成果実績】学生・企業アンケート結果では、80%以上がやや満足以上という結果となった。</b></p> <p>③ゲーム投稿サイト</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●GCS2013にノミネートした作品のうち20作品前後を掲載した。</li></ul> <p><b>【成果実績】開催数ヶ月前から。当サイトには多くのアクセスがあり、広く学生のゲーム作品に対する認知があったと推測する。</b></p> <p><b>3. 普及活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>●ゲーム企業150社ゲーム教育を実践する専門学校50校に成果報告書を送付した。</li></ul>
---

(4)事業終了後の方針について(継続性、発展性 等)

<p>当事業では既に「<b>産学連携の体制</b>」が構築されており、産業界の求め人材排出のカリキュラム作りが進められている。特に学生と企業が直接接点出来るカリキュラム構築が進んでおり、教育された学生の持つスキルが不明確だったものを大きく改善している。これにより就業の際に起きるミスマッチを劇的に減らすことが可能と成る。</p> <p>今後更なる産学連携を強化するためには、クリエイター教育に関する団体(一般社団法人)を設立することにより、現在活動をおこなっている産学連携体制をより強固なものとする。今回の文科省委託事業では学校・企業あわせて32校が参加して頂いており、当活動に理解・協力を頂いている。現状に於いても団体設立するための数および下準備は十分であり実現可能な範囲である。産学連携イベント(ゲームキャンプ・GCS等)は産業界の求めるものを具現化したものであり、今後も継続していく事が重要であり産業界・教育業界共にそれを望んでいる。しかしながら現段階ではイベント開催・コミュニケーションサイトの運営・先生教育には多額の費用が掛かり現象では委託事業等により補助を頂けないと継続出来る状況では無い。これらの活動を継続してきた事により、当初学校5校・企業4社からスタートした産学連携が学校16校・企業16社へと拡大して来ており、将来的にも益々拡大することが可能である。特に第三者機関(一般社団法人予定)により様々な産学連携を提供することにより参加者は拡大される事が予測される。現状では「ゲーム」を中心として活動して来たが、ゲームには様々なクリエイター要素(プログラム・グラフィック・声優・アニメーションなど)が混在しており様々なクリエイター分野に拡大する事が可能である。</p>
--