

平成 30 年度  
第 1 回 北海道ゲーム人材育成委員会  
および  
第 1 回 北海道 CG 人材育成委員会  
合同会議 議事録

会議日付： 平成 30 年 7 月 17 日（火）

会議時間： 18：20～19：10

会議場所： 吉田学園情報ビジネス専門学校 3 階 Jo:Bi ホール

議長： 橋本 直樹

書記： 川東 博之

出席者： 柏尾 典秀（学校法人栗原学園 北見情報ビジネス専門学校 副理事長）

田中 政史（学校法人美専学園 北海道芸術デザイン専門学校 マルチメディアデザイン学科長）

三上 哲（株式会社ハ・ン・ド 執行役員札幌スタジオ GM）

田村 禎広（株式会社グループボックスジャパン 常務取締役）

安保 英樹（株式会社アレクト 取締役副社長／CTO）

小林 隆志（exsa 株式会社 札幌スタジオ所長）

小椋 透（株式会社 G-Style）

桐畑 卓也（一般社団法人北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会 事務局）

橋本 直樹（吉田学園情報ビジネス専門学校 副校長）

千葉 一俊（吉田学園情報ビジネス専門学校 学科長）

井畑 弘恵（吉田学園情報ビジネス専門学校 事務部）

北村 吉正（吉田学園情報ビジネス専門学校 教員）

川東 博之（吉田学園情報ビジネス専門学校 教員）

請負業者： 飯塚 正成（有限会社ザ・ライスマウンド 代表）

オブザーバー： 濱口 伸哉（札幌市経済観光局 国際経済戦略室 IT・クリエイティブ産業担当）

欠席者： 佐藤 孝憲（学校法人片柳学園 日本工学院北海道専門学校 事務部入学広報課）

中嶋 知彦（株式会社ロケットスタジオ 取締役 東京支店長）

篠原 たかこ（公益財団法人画像情報教育振興協議会 教育事業部教育企画推進部部長）

## < 議案 >

### 1. 視察について

#### (ア) ゲーム：福岡視察について（配布資料を元に説明）

##### ① 現在の進捗状況

1. 株式会社サイバーコネクトツース山岡氏を通じて、視察団体の情報をヒアリング中である。
2. 検討中の視察先は、GFF 事務局・福岡ゲーム産業機構及び関連企業を検討中である。
3. すでにくつかの産官学連携の実績を持つ上記団体及び関連イベントを視察し、平成 30 年度実施予定の人材育成イベントの参考にする事及び本委員会の継続的な運営手法について参考とすることが目的となる事が確認された。
4. 関連イベントとして、福岡ゲーム産業機構が実施している「FUKUOKA ゲームインターンシップ」もしくは「CEDEC+KYUSHU」を検討。インターンシップであれば 8 月中の視察、CEDEC+KYUSHU となれば 12 月の視察となる予定。

##### ② 行程・視察メンバーについて

1. 6 名を検討中（ゲーム系企業 3 名・専門学校 2 名・その他団体 1 名）
2. 2 泊 3 日を予定。飛行機の時間帯によっては 1 泊 2 日も検討中

##### ③ 質問意見

1. ゲーム会社は、8 月は年末商戦に向けて非常に多忙であるため、効率良く実施したい旨が確認された。
2. 8 月後半は CEDEC の日程と重なっており、実施が難しいとのこと。

##### ④ 今後の予定

1. 日程調整及び視察メンバーについて、改めて確認し視察メンバーを決定することとした。

#### (イ) CG：神戸視察について（配布資料を元に説明）

##### ① 現在の進捗状況

1. 神戸市企画調整局創造都市推進部長井氏に、視察受け入れについて快諾済みである。
2. 過去に実施された「SIGGRAPH ASIA 2015 神戸」及び同イベント実行委員会が実施している人材育成イベント「078」の取り組みを調査予定。
3. 視察先としては神戸市、神戸大学、神戸デジタル・ラボ、神戸電子専門学校を検討中である。
4. 視察イベントとして「CREATIVE WORKSHOP ちびっこうべ」（8 月 4 日（土）開催）を検討。但し、本イベントは 10 月までの継続イベントとなるため視察時期は上記日程以外も検討可能。

##### ② 行程・視察メンバーについて

1. 6 名を検討中（CG 系企業 3 名・専門学校 2 名・その他団体 1 名）
2. 2 泊 3 日を予定。飛行機の時間帯によっては 1 泊 2 日も検討中

##### ③ 質問意見

1. 8 月 4 日（土）は、専門学校のイベントが重なっているため参加が難しい学校もあるとのこと。

##### ④ 今後の予定

1. 視察時期決定後、再度視察メンバーを検討することとした。

### 2. 北海道ゲーム人材育成構想、北海道 CG 人材育成構想について（昨年作成した完成冊子を元に協議）

- (ア) 平成 30 年度の事業として、各人材育成委員会で教育カリキュラムの作成を行うことを共有した。
- (イ) 昨年完成した冊子を元に、ゲーム・CG 人材として必要なスキルマップ作成から始めることを共有した。
- (ウ) スキルマップの参考情報として、下記企業・団体が保有している情報を今後調査することとした。
  - ① デジタルスケープ
  - ② クリークアンドリバー
  - ③ CG-ARTS

### 3. その他

- (ア) 特に議案無し。

以上