

平成 30 年度
第 5 回 北海道ゲーム人材育成委員会
議事録

会議日付： 平成 30 年 12 月 12 日（水）
会議時間： 17：00～20：15
会議場所： 吉田学園情報ビジネス専門学校 5 階 503 教室
議長： 橋本 直樹
書記： 北村 吉正
出席者： 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）
三上 哲（株式会社ハ・ン・ド 執行役員札幌スタジオ GM）
松橋 史明（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）
川東 博之（吉田学園情報ビジネス専門学校 主任）
北村 吉正（吉田学園情報ビジネス専門学校 教員）
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）
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）

< 議 案 >

1. 連絡事項

- (ア) 配布資料について確認
- (イ) 協議事項について議長より説明

2. 協議事項

- (ア) スキルマップについて（千葉より）

① 前回からの変更点について説明

- 1. 点数による評価について、学校側の修正を反映した
- 2. 前回提出が間に合わなかった企業の数値を反映した
- 3. 各学校で実施していないカリキュラムについては評価できないものとして、該当データを削除した
- 4. 各企業でその職種に従事する者がいない職種は評価できないものとして、該当データを削除した

② スキルマップ完成について説明

- 1. 傾向を比較するため、CG分野のスキルマップ資料も用意した
- 2. 差分がどれだけ発生しているかが分かりやすいように、数値を表記した
- 3. 平均値をとるにあたって、小数点以下第一位までを表記した

4. 企業平均 8.0 以上、かつ学校平均より 2.5 以上高いスキルに、チェックを表記した
- ③ スキルマップの内容、及び読み取れる事象について協議
 1. ゲーム系デザイナーの傾向について確認
 - (ア) C G系デザイナーとの差を見ると、人的スキルのギャップが高い
 2. プログラマの傾向について確認
 - (ア) 技術としては問題解決力が高く求められている
 - (イ) 企業側が高く求めているのは、基礎スキルと人的スキル
 3. プランナーの傾向について
 - (ア) 確認人的スキルについて、企業と学校に大きな隔りがある伝達能力を求められている
 - ④ スキルマップの完成に向けて
 1. この改修をもって、スキルマップ資料として完成へと進めることを確認した
- (イ) スキルマップに基づくカリキュラム作成について
- ① カリキュラム案の紹介
 1. 主管校より、スキルマップのギャップを改善するカリキュラム例を参考として資料化した
 - ② カリキュラム作成方針について
 1. どのギャップをカリキュラム化するのか、について共通認識を持った上で開発することを確認した
 2. デザイナーについては、北海道のゲーム業界で求めている職種と学校で学ぶスキルのギャップが大きい
 3. 実施年度により業界のニーズが変化するので、実施方法をシステム化し、内容は都度協議するのが良いと考える
 4. 地域の活性を目標とするため、まずは北海道の枠内でカリキュラムを実施する
 5. 企業が学生の指導を直接できるようなシステムをカリキュラム化する
 6. 実施時期は学校の長期休みがある期間が望ましい
 7. スキルマップに表れているギャップの内、学校で対応できる部分は各校の努力範囲で解決を目指す
 8. 企業の協力が必要と思われる部分についてカリキュラム化することを確認した
 9. スキルマップでチェックされた項目は、チームを組んで企業の指導を受けながらゲーム開発をするカリキュラムで包括されると考える
 10. 上記方針に合わせたカリキュラム開発案を作成し、次回の議題として協議・決定する
- (ウ) その他
- ① 小学校でのプログラム授業必修化について
 1. 今後の人材育成に向けて視野に入れる
 2. 小学校のプログラム担当教諭向けの講座を専門学校が開催する、などの案が出た
 - ② 次回会議日程について
 1. 翌年、1月15日以降で日程を調整する

以上