

2019 年度
第 3 回 北海道ゲーム人材育成委員会
議事録

会議日付： 2019 年 11 月 11 日（月）

会議時間： 17：00～18：30

会議場所： 吉田学園情報ビジネス専門学校 4 階 402 教室

議長： 千葉 一俊

書記： 北村 吉正

出席者： 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）

戸田 隆元（株式会社ボーンデジタル 取締役）

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）

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： 近藤 掲（ゲームドゥ有限会社 取締役 副社長）

柏尾 典秀（学校法人栗原学園 北見情報ビジネス専門学校 理事長）

佐藤 幸夫（学校法人片柳学園 日本工学院北海道専門学校 教育部 課長補佐）

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）

< 議 事 録 >

1. 専門学校対抗ゲーム制作大会について

(ア) 実施期間及び開催日時について

① 参加企業の対応可能日程について確認

1. 資料記載の日程で実施することを確認した

(ア) 制作：2019.12/23（月）～27（金）+2020.1/6（月）～9（木）

(イ) 発表：2020.1/10（金） ※人材育成イベントと同時開催

2. メンター企業の仕事納めや仕事初めの日程と重なることを確認した

(ア) メンターが出席できない場合も制作は実施することとした

(イ) 不在の場合の対応を考慮し運営を計画することとした

(イ) 期間中の実施時間について

① 10時開始、18時終了として検討することとした

(ウ) メンターについて

① メンターの選抜及び参加タイムテーブルについて

1. 委員会参加企業が期間中の参加メンター及び配分テーブルを検討し、展開することとした

② メンターの役割について

1. 前回会議を踏まえて取りまとめた、学校がメンターに求める要項を参考に企業が選抜することとした

(エ) メンター所属以外のゲーム関連企業の参加について

① 開催期間中及び発表日について、メンター企業以外のゲーム関連企業の見学を許可することとした

② 対象企業を検討し、事前にイベント開催と見学参加の案内をすることとした

③ メンター及び企業見学者の指導用に参加学生の名簿を配布することとした

(オ) 発表日について

① 集客の相乗効果を上げるため 1/10 に行われる人材育成セミナーと連動し、発表の場を設けることを確認した

(カ) 発表形式について

① 人材育成セミナー前に、同会場で実施する方針とした

② 各チーム 20 分程度でプレゼンテーション及び質疑応答を行う

③ その後、試遊時間を設け来場者にプレイしてもらい、意見をいただく

④ 発表の最後に、メンター企業の代表よりコメントをいただき閉会とする

⑤ 評価や感想、アドバイスなどを集約し、後日参加企業、各校、学生に配布する

⑥ 上記方針での開催要項を主幹校で取りまとめ、委員会確認の後、展開することとした

(キ) スキルチェックシートについて

① 修正点や意見を確認し、反映することとした

1. ゲーム制作経験の欄に、「個人またはチーム」の区別を付加する

2. プランナーの項目に、「ゲーム制作本数」欄を追加する

3. 作業用 PC の持ち込み可否についての記入欄を追加する

(ク) 今後のスケジュールについて

- ① ゲーム関連企業へのイベント開催と見学案内をすることとした
 1. 学校側でどのように発信するかを検討する
- ② メンターのタイムテーブルを検討する
 1. 企業側で調整、取りまとめの上で委員会に確認する

(ケ) 企業から学生へのアプローチについて

- ① 参加及び見学企業の採用活動レギュレーションについて
 1. 企業側、学生側ともに、コンタクトの際は学生の所属する学校の担当教員を必ず通すこととした

(コ) チーム編成について

- ① 参加希望学生を各学校から集約し、委員会にてチーム構成を検討する
 1. チーム構成のための委員会開催が難しい場合は、主幹校で素案を作成し展開する

(サ) イベント名称について

- ① 原案のイベント名称と現在の開催内容は差異が発生しているため、改名することを提案した
 1. 代案として「学校合同ゲーム制作インターンシップ」を使用することとした

(シ) イベント要項について

- ① 主幹校でイベント要項素案について作成することとした

2. ゲーム教員向けセミナーについて

(ア) プランニング講座

- ① 会場および開催日程について
 1. 日程はゲーム制作イベントの開催期間中とした
 2. 会場は参加対象と利便性を鑑み、ゲーム制作イベントと併設可能な場所を検討することとした
- ② 参加企業について
 1. 委員会参加企業が合同で計画し、実施することとした
 2. プログラミング講座も同様とした

(イ) プログラミング講座

- ① 対象校について
 1. 参加校だけでなく、ゲーム分野の教育課程を持つ北海道の専修学校を対象とし案内することを確認した
 2. プランニング講座も同様とした

(ウ) 日程調整について

- ① いずれの講座も学校側の参加者の参加数を確認するところから着手し、調整の後、確定することとした

3. その他

(ア) CG 人材育成イベントとの連動について

- ① ゲーム人材育成イベントの開催要項に合わせ、発表形式を調整する旨を報告した

以上