

2019 年度
第 5 回 北海道ゲーム人材育成委員会
第 4 回 北海道 CG 人材育成委員会
議事録

- 会議日付： 2020 年 1 月 29 日 (水)
会議時間： 17：00～19：25
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： 橋本 直樹
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)
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 CG 制作部 モーションリードデザイナー／広報)
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 代理)
戸田 隆元 (株式会社ボーンデジタル 取締役)
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 部長)
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)
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： 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)
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)
安保 英樹 (株式会社アレクト 取締役副社長／CTO)

< 議 事 録 >

1. CG 制作業務実践授業について（振り返り）

(ア) 実施内容について報告

- ① 仕様書を元に制作する、という実践業務を模した活動を実施
- ② 企業よりフィードバックをもらい修正ということも行った
- ③ 企業が直接学生に仕様説明を行うことで、学生のモチベーションも上がった

(イ) プロップモデリング

- ① プロップモデリングのカリキュラムは完了済みであることを報告した

(ウ) エフェクト制作進捗状況

(エ) アニメーション進捗状況

- ① エフェクト制作およびアニメーションについては、カリキュラム継続中のため経過を報告した
- ② 2020年2月7日に作品評価を終える予定であることを報告した

(オ) 結果発表方式について

- ① 各課題に対する企業からの最終評価をまとめ、本事業報告サイトにて結果を掲載する予定であることを報告した
- ② 参加学生に対するアンケートを実施し、取りまとめた資料を報告書に付加することを報告した

(カ) 振り返りと意見交換

- ① 学生の納品管理について、対応が不十分だと感じた
- ② 指定した形式を学生が理解できておらず、異なる形式での納品であったので今後改善したい
- ③ アレンジを加えた提出物が多かったが、仕様書に即した内容を守ることの重要性を伝えたい
- ④ 指導する教員の理解度を向上することが必要だと感じた
- ⑤ 楽しんでチェックができ、中には大変質の高い作品もあり期待が持てると感じた
- ⑥ 技術的な部分は学校のカリキュラムによって変わることは理解しているので、各校のカリキュラム進行に合わせたタイミングで実施しても良いかもしれない
- ⑦ 本実践授業について、企業側が主催する形で次年度以降も継続して良いと考えている
- ⑧ 参加学生の作品を見て、これまで採用してこなかった職種の採用を検討するきっかけになった
- ⑨ 企業と学校との間で、より多くすり合わせの機会を作った方が良いと感じた
- ⑩ ゲーム人材育成の実践にも参考になる内容だったので、取り入れを検討したい

2. 学校合同ゲーム制作インターンシップについて（振り返り）

(ア) 実施内容について報告

- ① 参加後アンケートの集計経過を報告した
- ② 参加校は7校となり、本インターンシップに対する意識の高さを感じた

(イ) 振り返りと意見交換

- ① チーム編成については問題なく、業務上でも完璧なチーム編成ができる機会は少ないので、良い経験になったのではないかと思う
- ② リーダーの力量が作品の出来栄えに大きく影響するので、次回は考慮したチーム構成をしたい

- ③ プランナーの学生がリーダーを務めるケースが多いので、複数の学校から参加するよう促したい
- ④ メンター参加者からの意見や振り返りを取りまとめ、次回開催に向けた検討をしたい

(ウ) 参加者アンケート及びメンター意見取りまとめについて

- ① 参画企業内でメンター参加者の意見を取りまとめる
 - 1. 事前に学生の参加アンケートを取りまとめ、企業に提供する
 - 2. 参加アンケートの取りまとめは次回実施委員会にて報告することとした

3. ゲーム教員向けセミナーについて（振り返り）

(ア) プランニング講座について

- ① 企業と学校の認識の差異を感じられた
- ② 話したいテーマが多く、時間が短いと感じた
- ③ 一括りにされがちだが、プランナー業務に方向性があることを再認識した
- ④ 一度だけの開催だと差異が埋まらなると考えるので、定期的継続的な実施を望む

(イ) プログラミング講座について

- ① 北海道内専門学校 8 校より参加があり、関心の高さを感じた
- ② 北海道庁に会場提供の協力をもらえたことは良かった
- ③ 参加した教員にアンケートを実施し、次回の開催内容を検討したい

4. その他

(ア) 特に無い

以上