

補助

世界に通用するゲームクリエイター育成のためのカリキュラム開発プロジェクト

(実施団体: 学校法人電子学園(日本電子専門学校))

目的・
目標

ゲーム企業と連携して、世界に通用する高い技術力と柔軟な発想、コミュニケーション能力を備えた優秀なゲームクリエイターを育成するためのカリキュラム・シラバスを開発する。開発したカリキュラム・シラバスは実証授業と評価、ブラッシュアップを行った上で他のゲーム教育機関に広く展開することで、世界に通用するゲームクリエイターの育成に寄与することを目的とする。

(区分・分野)
ゲーム

(対象となる職種)
ゲームクリエイター
(デザイナー・プログラマ・プランナー)

(育成人数)
60名/3年

概要

現役クリエイター・エンジニアによる技術指導やゲームイベント出展等により高い技術力を養うとともに、海外で活躍するクリエイターとの交流、海外ゲーム企業・ゲームイベントの視察、海外ゲーム教育機関との連携等により、国内外のゲーム業界に向けた視野を広げつつ、柔軟な発想とコミュニケーションスキルを伸ばす。

3年目までの取組

カリキュラム開発委員会を設置し、既存カリキュラムの見直し、スキルの精査、指導方法の検討等を経てカリキュラム・シラバスを開発。実証授業の実施・評価・ブラッシュアップを経て、報告会にて他教育機関への共有を図る。また海外教育機関との連携、ゲームイベント視察等により海外ゲーム業界の情報収集や教育手法の研究を行い、カリキュラム開発に活かす。



成果目標 (見込)	目標値
国際的な活躍に必要なスキル習得のために開発・実証された育成プログラムの数	3年目：2件 5年目：2件
国内外の教育機関・専門機関・企業・団体等との連携数	3年目：4件 5年目：6件
育成プログラムの参加者が世界的に認知されている海外の芸術祭・文化施設・大学等の教育機関への参画や招へいを受けた件数	3年目：2件 5年目：2件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目：60人 5年目：160人

5年目までの取組



実証授業・評価を再度実施しカリキュラムを完成させるとともに、本校高度ゲーム制作科 (4年制) の3年次に「ハイエンドゲームクリエイター専攻 (仮称)」を設置し、運用を開始する。また、海外ゲーム企業・ゲームイベントの視察、教育機関との連携等は継続しつつ、同専攻学生を中心に台北ゲームショー等の海外ゲームイベントへの出展機会を設ける。

中核となる指導者等

・五十嵐 淳之
(日本電子専門学校 クリエイター教育 部長)
同校のゲーム・CG映像・アニメ・デザイン領域を統括。また技能五輪「3Dデジタルゲームアート職種」分科会長として日本代表選手を3名育成、昨年度世界6位獲得に寄与。



国際的な場での実践の取組例

・ゲーム人材院 & PlayX4 視察
(韓国 / 2年目5月)
韓国ゲーム産業のトップをリードする1%のエリート育成を理念に掲げる教育機関の学生・教員との交流に加えて大型ゲームイベントを視察、知見を得る。

実施体制

