

目標

高専では、実践的技術者育成を目的とし、実験実習やコンテストを通して学生の**創造性を育む活動**が行われている。高専における情報、機械、電気、電子、建築など多様な分野の専門性を活かし、ゲーム、VR、ドローン、プロジェクションマッピングなどのエンターテインメント分野で活躍できる**創造性豊かな人材を育成する分野横断型履修プログラム**を策定する。

(区分・分野)

デザイン (ゲーム開発・分野横断的領域)

(対象となる職種)

・ゲーム開発・デザイナー、UI/UX

(育成人数)

・学内80名/3年
・学外10名/3年

概要

策定された分野横断型履修プログラムを釧路高専の複合融合演習で実施し、改善・検討を行う。実社会で通用する作品制作や海外大学との交流、国際大会への挑戦を通じて、最新技術の習得、チームでの課題解決力、グローバルな視野を持つクリエイティブ・イノベーター人材の育成を目指す。

3年目までの取組

- ・委員会を設置、アドバイザの指導のもと、履修プログラムを作成、教材開発・演習環境の構築を行う。
- ・学内向け実習を実施し、シンポジウム等で共有、履修プログラムの改善を行う。海外連携（派遣）を行う。
- ・学内向け実習（外部受入対応）を実施し、成果をシンポジウム等で共有する。高専カリキュラム標準として策定する。海外連携（派遣・受入）を行う。



建築設計とプロジェクションマッピング

5年目までの取組



学内外向け実習を実施する。国際コンテストを実施し、内外から作品の公募を行う。入賞者を対象として、海外研修を実施する。全国高専に履修プログラムを展開し、協力校を募る。業界団体スキル標準との検証を行う。連携校による実験・実習を実施する。持続可能な形式で教材をアーカイブする。業界団体スキルを反映して履修プログラムの改善を行う。コンテスト入賞作品の事業化について支援を行う。シンポジウム等により成果報告をまとめる。

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：10件 5年目：20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：12件 5年目：20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：6件 5年目：20件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目：90人 5年目：210人

中核となるクリエイター企業

バンダイナムコスタジオ（日本）



ゲーム開発、IP
数々の人気ゲームを生み出してきたIP（知的財産）、エンターテインメントを創造する企業

チームラボ（日本）



CG, VR, MR
アート・サイエンス・テクノロジー・デザインの領域を横断しながら、独自の体験型作品を世界中で展開

国際的な場での実践の取組例

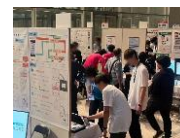
トゥルク応用科学大学（フィンランド）
（2年目8月～）

釧路高専と連携協定のあるトゥルクゲームラボを訪問、研修を実施。相互受け入れを行う。



国際コンテスト（日本・海外）
（4年目10月）

6カ国からチームを招聘し、釧路高専で実施される国際プロコンを実施する。デザコン等においても国際チームの招聘を図る。



実施体制

