

東京工科大学 メディア学部 高度ゲーム開発教育のパイオニア

東京工科大学メディア学部では、2004年に共同研究企業のアドバイスを得ながら、4年制大学におけるゲーム開発教育の取り組みを始めました。それ以降、国内外の多くのゲーム開発企業や、業界団体と議論を重ね、カリキュラムを進化させてきました。現在では、ゲーム産業の未来を創造する人材を育成する優秀なカリキュラムとして、産業界は学术界から高く評価されるに至りました。

メディア学部のゲーム教育の評価

フォーカス① 国家レベルのゲーム開発教育プロジェクトの採択

- ・ 文部科学省「現代的教育ニーズに対する取り組み支援」（現代GP）に採択される（2004年）
- ・ ゲームやアニメのグローバルな人材を育てるカリキュラム提案が、文部科学省、経済産業省の「アジア人財資金構想」に採択される（2008年）
- ・ 文部科学省「産学連携による実践型人材育成事業－専門人材の基盤的教育推進プログラム－」に本学園の専門学校や産業界と連携したカリキュラムが採択される（2010年）

フォーカス② コンテストや学会での受賞

- ・ 学生作品が「XNA ゲーム ソフトウェア コンテスト」で入選（2010年）
- ・ 学生作品のゲームポスターが福岡ゲームコンテストで福岡市長賞を受賞（2011年）
- ・ 学生が制作したアクションRPG作品『四巡絵巻』が福岡ゲームコンテストで入賞
- ・ 渡辺講師が情報処理学会とCG-ARTS協会共催「グラフィクスとCAD」研究会にて優秀研究発表賞を受賞（2012年）
- ・ 三上准教授が情報処理学会「2011年度優秀教育賞」を受賞（2012年）

フォーカス③ ACM Siggraph などハイレベルな国際学会での成果

- ・ 世界最高峰のCG学会ACM Siggraphの国際会議Siggraph Asiaにおいて、メディア学部の教育カリキュラムの構築を紹介した論文が採択される（2009年）
- ・ 世界最高峰のCG学会ACM Siggraphの国際会議Siggraph Asiaにおいて学生のゲーム研究事例が採択される（2010年1件、2011年3件）

フォーカス④ 東京ゲームショウ

- ・ 2007年より毎年、世界最大級のゲーム見本市「東京ゲームショウ」に学生作品と研究成果を出版、4年制の学校法人による大学としては初の出展となる

フォーカス⑤ CEDEC

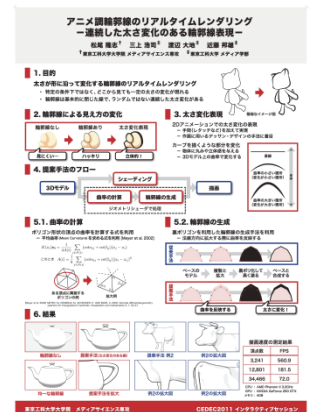
- ・ ゲーム業界最大のゲーム技術カンファレンス「CEDEC」においてゲーム教育事例を紹介（2007年、2010年、2012年）
- ・ CEDECにおいてゲームサイエンスプロジェクトや大学院の研究成果を発表（2011年、2012年）
- ・ インタラクティブセッションにおいて第3位の成績を収める

フォーカス⑥ Global Game Jam

- ・ 2010年より毎年、IGDAが主催する世界同時開催の48時間ゲーム開発大会「Global Game Jam」の東京会場を運営、学生らが作品を開発
- ・ 「Global Game Jam」の東京会場の様子はUstreamを通じて世界に発信され、東京工科大学は国内外からプロやアマチュアの開発者が多数集うゲーム開発の聖地になる

フォーカス⑦ 国際連携

- ・ チュラロンコン大学（タイ）、キングモンクット大学トンブリ校（タイ）、バンドン工科大学（インドネシア）、リムコクウィン創造科技大学（マレーシア）、ゴットランド大学（スウェーデン）と提携（2011年～）
- ・ 留学生の受け入れや合同シンポジウムを開催（2011年～）



ゲーム演習カリキュラム


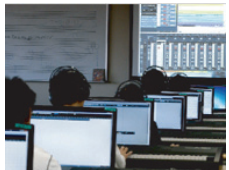


講義・演習科目名	開講年次	講義・演習の内容
プロジェクト演習	1～3年次	<p>企画から開発までの要素技術を、自らの手で企画したプロジェクトをベースにして習得します。</p> <p>プロジェクトベースのアクティブ・ラーニング 学びながら開発（アジャイル型）、 3年後期はラピッドプロトタイプ型</p> <p>東京ゲームショウ Global Game Jam</p>
メディア専門演習	3年次	<p>企画から設計、開発、プレゼンテーション、までを決められた期間内に実施することを目的として実践的な演習を行います。</p> <p>短期間の集中開発 開発以上に制作管理を重視 （アジャイル+ウォーターフォール型）</p> <p>Global Game Jam</p>
卒業研究	4年次	<p>大学での経験の集大成として、ゲーム制作に関わる研究に取り組みます。リアルタイムCG技術の研究や、ゲームの開発支援ツールの研究など、さまざまなテーマがあります。</p> <p>研究開発 新規性と有用性のある技術開発を重視 （問題発見・解決型）</p> <p>ACM Siggraph CEDEC</p>



多様な専門分野を融合する「演習」を通じて高い開発スキルを身に着け
それをメディアのありとあらゆる分野へ応用していく人材の育成

「最先端のゲームテクノロジーの追求」

メディア学部の多彩な教員がゲーム開発のキーテクノロジーをカバー

コンテンツ	ICT	人&コミュニケーション	ビジネス
映像制作 アニメーション 画像処理 CG技術 音楽 シナリオ	ネットワーク インタフェース プログラミング 人工知能 情報システム	人間行動学 感性工学 認知科学 社会言語学	プロジェクト管理 プランニング マーケティング 国際戦略 法律・会計・財務
			

プロジェクトベースの開発教育
問題発見・解決型ゲーム開発教育

4年間にわたるゲーム開発カリキュラム

ラピッドプロトタイピング重視
プレゼンテーション・レビュー重視
新規性と挑戦, 研究の重視

ゲームの力の応用「Gamification(ゲーミフィケーション)」

メディア学部のゲーム教育の特長が活きる注目の分野

制作	メディア	ビジネス	ソーシャル
ゲーム制作 コンテンツ制作	メディア マスコミ 娯楽・レジャー	ネットビジネス サービス業 製造業	医療・福祉 教育・文化 公共機関・行政

- ・ ゲームの持つ「人々を動かす力やしくみ」をゲーム以外の分野に応用
- ・ ゲーム感覚で取り組める教材やリハビリプログラム
- ・ ゲーム性を持たせて誘導性を向上させたオンラインショッピングWebサイト構築 など



メディア学部のゲーム教育の歴史

2004年

- ・文部科学省「現代的教育ニーズに対する取り組み支援」（現代GP）に採択される

2005年

- ・演習カリキュラムに「ゲームプロデュース」を新設、「RPGツール」を採用し雑誌「ファミ通」に掲載される
- ・プロジェクト演習「インタラクティブ・ゲーム制作」を新設、独自のゲーム開発環境を利用して開発支援を開始

2006年

- ・卒業研究プロジェクト「ゲームサイエンスプロジェクト」誕生

2007年

- ・私立大学情報教育協会の私情教フォーラムにおいてゲーム教育事例を紹介
- ・ゲーム業界最大のゲーム技術カンファレンス「CEDEC」においてゲーム教育事例を紹介
- ・世界最大級のゲーム見本市「東京ゲームショウ」に学生作品と研究成果を展覧、4年制の学校法人による大学としては初の出展となる

2008年

- ・「東京ゲームショウ2008」に出展
- ・ゲームやアニメのグローバルな人材を育てるカリキュラム提案が、文部科学省、経済産業省の「アジア人材資金構想」に採択される
- ・情報処理学会においてゲーム教育事例を発表
- ・文部科学省「大学教育改革プログラム合同フォーラム」において教育事例を報告

2009年

- ・「東京ゲームショウ2009」に出展
- ・世界最高峰のCG学会ACM Siggraphの国際会議Siggraph Asiaにおいて、教育カリキュラムの構築を紹介した論文が採択される

2010年

- ・IGDAが主催する世界同時開催のゲーム開発大会「Global Game Jam」の東京会場を運営、学生らが作品を開発
- ・学生作品が「XNA ゲーム ソフトウェア コンテスト」で入選
- ・チュラロンコン大学（タイ）、キングモンクット大学トンプリ校（タイ）、バンドン工科大学（インドネシア）、リムコクウィン創造科技大学（マレーシア）と提携
- ・文部科学省「産学連携による実践型人材育成事業－専門人材の基盤的教育推進プログラム－」に本学園の専門学校や産業界と連携したカリキュラムが採択される
- ・CEDEC2010において「Global Game Jam」の事例を報告
- ・「東京ゲームショウ2010」に出展
- ・世界最高峰のCG学会ACM Siggraphの国際会議Siggraph Asia（開催地：ソウル）において学生のゲーム研究事例が採択される

2011年

- ・情報処理学会においてゲーム教育事例を発表
- ・学生作品のゲームポスター「僕（未来の）豆大福」が福岡ゲームコンテストで福岡市長賞を受賞
- ・「Global Game Jam2011」の東京会場を運営しその様子をUstreamを通じて世界に発信、東京工科大学は国内からプロやアマチュアの開発者が多数集うゲーム開発の聖地になる
- ・Fukushima Game Jamを開催を支援、東京サテライト会場を運営
- ・CEDEC2011において大学院生の研究成果を発表
- ・「東京ゲームショウ2011」に出展
- ・NHK「日本賞」においてゲーム教育事例を紹介
- ・世界最高峰のCG学会ACM Siggraphの国際会議Siggraph Asia（開催地：香港）において学生のゲーム研究事例が3件採択される

2012年

- ・「Global Game Jam2012」の東京会場を運営しその様子をUstreamを通じて世界に発信
- ・ゴットランド大学（スウェーデン）と提携
- ・渡辺講師が情報処理学会とCG-ARTS協会共催「グラフィクスとCAD」研究会にて優秀研究発表賞を受賞
- ・三上准教授が情報処理学会「2011年度優秀教育賞」を受賞
- ・学生が制作したアクションRPG作品『四巡絵巻』が福岡ゲームコンテストで入賞
- ・Fukushima Game Jamを開催を支援、東京サテライト会場を運営
- ・CEDEC2012において、教育事例ならびに大学院生の研究成果を発表
- ・「東京ゲームショウ2012」に出展
- ・「センスオブワンダーナイト」教員とOB（開発時は学生）の2作品「光弾の射手 The Light Shooter」、 「ちゅまむ」が入選、それぞれ日本マイクロソフト賞、GREE賞を受賞



東京工科大学

東京工科大学メディア学部 インタラクティブメディアコース

〒192-0982 東京都八王子市片倉町1404-1

TEL : 042-637-2111 Mail : pr@so.teu.ac.jp

メディア学部の活動がわかる「メディア学部公式Blog」 <http://blog.media.teu.ac.jp/>

TOKYO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

