

ゲーム業界

株式会社

カブコン

学生時代のチーム制作経験が今の僕につながっている。

ゲーム制作の現場は大人数での作業が基本。ヒットタイトルになると200人以上の人間が関わることもあります。当然、連携しながら作業を進めているのですが、限られた制作期間でスムーズに作業を進めるために報告・連絡・相談を重視しています。キャラクターの動き(モーション)を作るデザイナー

モーションデザイナー
塚原さん
ゲーム開発エキスパートコース
ゲームCGデザイナー専攻[4年制]
2017年卒業
KTC中央おおぞら高等学校出身

というパソコンの前に向かってばかりと思われ、るかも知れませんが、ディレクターやプランナー、CGデザイナーなどたくさんの人と打ち合わせをしながら作業しているんですよ。

学生時代を振り返ると、ECCコンピュータのチーム制作はいい経験になったと思います。当時からプランナーをはじめチームメイトと話し合いを重ねて、デザインの方向性がブレないようにしていましたが、基本的な仕事の進め方はプロの現場も同じ。意見が食い違うなど大変なこともありました。が、学生時代にコミュニケーションの大切さを実感したことが今の仕事にも生きていると思います。

現役クリエイター・エンジニアが語る

プロの現場の「チームの流儀」

IT業界

株式会社

関電システムソリューションズ

チームで挑んだ卒業制作。ITの現場の流れを感じる機会に。

現在、某大手通信会社に常駐してシステム運用を担当。システムにトラブルが発生した時、お客様の業務に支障が出ないよう、すみやかに解決するのが私の仕事です。現在、常駐しているメンバーは8人。どんなトラブルにも対応できるようにプログラミングやネットワーク、サーバなど各分野のスペシャリストが集まっています。メンバーには当然専門分野についての知識・技術が求められますが、それと同じくらい大切なのがコミュニケーション力!トラブルが発生した時、どこに問題があるのか特定するために連携するなど、チームワークが求められる場面は多いですね。

学校のチーム制作では、アプリケーションを作った卒業制作が印象に残っています。出来は80点ぐらいかな(笑)。社会に出る前に、企画から実装までITの現場の流れをひと通り経験できるのも、チーム制作には積極的に取り組んでほしいですね。

システムエンジニア
箱崎さん
IT開発研究コース[3年制]
2017年卒業
生物高等学校出身

※掲載内容は取材時点のものとなります。



新高3生は、ラストチャンス!

プレミアムオープンキャンパス

新高3・高2生限定!

2020年4月入学者は全員参加いただけます

11:00-16:30(受付開始10:30)|要予約(参加無料)|

3/17 [日]

3/24 [日]

4/14 [日]

4/27 [土]

5/12 [日]

5/19 [日]

ラスト!!

4/27(土)の1日限り!!

保護者オープンキャンパス同時開催!

楽しいイベント盛りだくさんの1日! 詳細やご予約はこちらから!→

11:00 オープニング

11:25 業界・コース説明

12:35 スペシャルランチ & プレゼント抽選会

13:35 体験授業

14:45 スペシャルコンテンツ

15:40 募集要項+AO入学エントリーシート書き方講座

16:10 個別ガイダンス

特典1

6/1(土)からエントリースタート!!

AO入学受験に必須のエントリー資格がもらえる!

入学者の約8割に選ばれています

※エントリー資格対象者は2020年4月入学生に限ります。

特典2

入学初年度に必要な費用が最大

10万円もお得!

初年度授業料…3万円免除

●入学選考料…2万円免除 ●AO入学費学金…5万円給付

特典3

Nintendo Switchや好きなゲームソフトが当たる

プレゼント抽選会開催!

抽選で各1名様にプレゼント!

特典4

関西圏以外からも来ていただけるように

交通費の一部を補助!

最高1万円! 大阪にお住まいの方にも500円補助

※2020・2021年4月入学対象者に限ります

※本人確認の必要がある(学生証など)が必要です。

※事前のご予約が必要です。

特典5

日帰りが難しい遠方からご参加いただいた方は

提携学生寮の無料宿泊・見学OK!

※事前のご予約が必要です。※初回来校の方のみ、ご利用いただけます。

特典6

参加者全員に

ECCcomp.オリジナルフリクションペンプレゼント!

(全2色)

10種類のの中から選べる!

体験授業

ゲームクリエイティブ分野

ゲームCG体験
オリジナルの3DCG作品を作ろう!

ゲームキャラクター体験
プロの描き方でデッサンしよう!

ゲームプログラム体験①
ゲームの「見た目」をもっとリアルに!

ゲームプログラム体験②
3Dアクションゲームを作ろう!

ゲームプログラム/企画体験
「ゲームエンジン」を使ってみよう!

ゲーム企画体験
企画の立て方を教わろう!

IT分野

IT体験①
「Web VR」でバーチャル世界旅行へ行こう!

IT体験②
「Raspberry Pi」でIoT作品を作ろう!

Web体験
[MESHセンサー]対応のWebサイトを作ろう!

ITビジネス体験
Office系ビジネスソフトを使ってパソコンを活用してみよう!

自由に見られる!

スペシャルコンテンツ

ECCゲームショー

ゲーム作品やCGキャラなど

100作品展示

チーム制作で作った作品が見られる!

ITテーマパーク

Webデザインやスマホアプリなど

50作品展示

チーム制作で作った作品が見られる!

ECC Gaming Plaza

ゲームIT体験

EGPで英会話体験!

ネイティブ講師とコミュニケーション!

お申し込みは、お電話・携帯からもOK!

0120-000-544

◎平日 10:00~19:00
◎土曜 10:00~18:00

通話無料

ECCコンピュータ専門学校は梅田から徒歩8分

〒530-0015 大阪市北区中崎西2-3-35

ECC PLUS+ プラス

ECC COLLEGE OF COMPUTER AND MULTIMEDIA

オモテモウラも! ECC生の実態に迫る! VOL. 14

特集 | チーム制作

ゲームも、ITもモノづくりは、団体戦だ。

現役クリエイター・エンジニアが語る

プロの現場の「チームの流儀」

株式会社カブコン モーションデザイナー 塚原さん

関電システムソリューションズ株式会社 システムエンジニア 箱崎さん

大阪梅田

ECCコンピュータ専門学校

ゲームプログラム

ゲームCG・3DCG

ゲームキャラクター

ゲーム企画

ITシステム

ITネットワーク

WEB

ITビジネス

GAME

ゲーム・クリエイティブカレッジ

短期間のチーム制作をくり返して、経験値アップ！
ガンガン失敗できるから、
どんどん成長できる！

1年生から、ずっとチーム制作！

色々な職種をめざす仲間たちと団結！

CGデザイナー ゲームプログラマー ゲームプログラマー ゲームプランナー

1年生	2年生	3年生	4年生
前期 チーム制作前に各職種に必要な基礎スキルを習得！ 夏 の 集中講座 学年職種を超えてチーム制作！(8日間) 後期 1年生だけで初めてのゲーム制作に挑戦！ 3週間×2～3本 春 の 集中講座 学年職種を超えてチーム制作！(8日間)	前期 前回の反省を生かして、チームの仲間とコミュニケーション！ 2ヵ月間×1本 夏 の 集中講座 学年職種を超えてチーム制作！(8日間) 後期 チームで団結し、作品の完成度を高める！ 3週間×1本/3ヵ月間×1本 春 の 集中講座 学年職種を超えてチーム制作！(8日間)	前期 これまでの経験を生かして、学外コンテンツに挑戦！ 2ヵ月間×1本 後期 4年間の総決算！卒業前に最後のチーム制作！ 4ヵ月間×1本 チーム制作をくり返すことで実践的なスキルやコミュニケーション力が成長！ 1チームは3～4名位で組むよ！	

※ゲーム開発エキスパートコース(4年制)の例。授業の内容や実施時期は変更になる場合があります。

もっと知りたい! GAMEのチーム制作

Q 初心者でも大丈夫？

A ほとんどの学生は初心者。少人数制やレベル別授業などで基礎をしっかりと固めるので安心です。
1年目は、先生との距離が近く質問しやすい「少人数制」、同じレベルの同級生とプログラミングの基礎から学べる「レベル別授業」を実施。基礎を固めながら、チーム制作に挑戦します。

※「少人数制」「レベル別授業」は重点科目にて実施されます。

Q 授業はチーム制作ばかり？

A 他の専門授業や個人制作もあります！
チーム制作の授業は週15コマある授業のうち4コマ程度、それ以外の授業では、先生が各職種の専門スキルを指導するほか、個人作品も制作します。

Q チームメンバーはどう決めるの？

A ゲームクリエイティブカレッジでは学生同士が話し合って、自由にチームを組みます。
同じ人と何度も組む事もあるが、毎回違うメンバーで組む事も。はじめは戸惑う学生もいますが慣れれば大丈夫。普段からコミュニケーションを大切にようになりますよ！

Q 1年生の制作期間が短い気が…

A 短期間の制作をくり返す事でチーム制作のスキルが身につきます。
チーム制作のスキルを高めるには、失敗と成功をたくさん経験することが大事！1チームの制作期間を短くすることで何度も実践を重ねて、コミュニケーション力やマネジメント力を高めます。

ズバリ、チーム制作って大変？

干場さん はじめてのチームは「ウーン」という感じでしたね(笑)。メンバーとあまり面識がなく、私が見知りを感じた。言いたいことも言えず、ストレスを感じていました。でも、プロをめざすならチーム制作の経験は絶対に必要だと思っていたので「次のチームはこそ、頑張るぞ!」と切り替えました。
平塚さん 僕もはじめてのチーム制作では大変な目に遭いました(笑)。当時はメインプログラマだったので、他のプログラマの状況を把握しておらず、締め切り直前に遅れている作業を引き取ることに。選捗管理の大切さを感じましたね。今から思えば、いい経験です。

学年1位の今のチームはどんな雰囲気？

干場さん メンバー同士もともと面識があり、私の扱い方をよく分かってくれている(笑)ので、やりやすいですね。私も前のチームでの経験を生かして、できるだけコミュニケーションを取るようにしています。
中西さん このメンバーは僕がスカウトしました。元々は専攻もゲームの趣味もみんなバラバラで、いつも一緒に行動している仲良しチームという訳ではないですが、いい距離感でゲームを作っています。時には、僕が考えた企画にダメ出しされることもあります(笑)、それはみんなが真剣に取り組んでいる証拠。気を遣いすぎて、自分の意見が言えないチームよりいいと思っています。

チーム制作をやったよかった？

中西さん 今ではチームの仲間と積極的に声をかけ、グイグイ前へ出るキャラになっていますが、高校時代は人見知りでした。チーム制作ではまともな役になることが多かったのですが、気づいたらこうなっていましたね(笑)。プロの現場でも、プランナーにはリーダーシップやコミュニケーションが求められるので「結果オーライ!」と思っています！
井上さん プログラマはゲームをカタチにする役割なので、チーム制作では最後の最後まで作業が続きます。時には締め切り直前に素材を渡されることも。そんな状況で、どれだけ効率よく作業できるか考えるうちに実践的なスキルが身についたと思います。

同学年33チームの中で学年No.1に輝いた僕らのチーム作品!

制作期間3ヵ月! 「PENGUIN RUN」



色の違う床に触れたらアウト!ペンギンの色を変えながら、ゴールをめざします。3Dゲームに初挑戦した意欲作です!
チーム名「ペンギン」愛好会
チームメンバー:中西さん(チームリーダー)/干場さん/平塚さん/井上さん/中野さん



プランナーの僕は、マップ作りも担当!
エフェクトのプログラミングに苦しみましたね。



ゲーム開発エキスパートコース
ゲームプログラマー専攻4年制
中西さん2年生
山崎高等専修学校出身

IT/Web

ITカレッジ(Web分野)

先輩と後輩をゴチャまぜ!
学年を越えたチーム制作!
学生同士の交流で成長できる!

1年生から、ずっとチーム制作!

1年生は実制作。上級生はマネジメント。

1年生	2年生	3年生
前期 チーム制作前にWeb制作に必要な基礎スキルを習得! 夏 の 集中講座 学年を超えてチーム制作!(8日間) 後期 上級生と一緒に本格的なチーム制作! 春 の 集中講座 学年を超えてチーム制作!(8日間)	前期 他分野の学生と組んでWebページを制作! 夏 の 集中講座 学年を超えてチーム制作!(8日間) 後期 先輩の姿を思い出しながら、下級生を指導! 春 の 集中講座 学年を超えてチーム制作!(8日間)	前期 モノとWebを組み合わせる「WoT」の作品を制作! 学年を超えたチーム制作で実践的なスキルやマネジメント力が成長! 1チームは2～5名。授業によって様々!

※授業の内容や実施時期は変更になる場合があります。

もっと知りたい! ITのチーム制作

Q 初心者でも大丈夫？

A ほとんどの学生は初心者。少人数制やレベル別授業などで基礎をしっかりと固めるので安心です。
1年目は、先生との距離が近く質問しやすい「少人数制」、同じレベルの同級生とプログラミングの基礎から学べる「レベル別授業」を実施。基礎を固めながら、チーム制作に挑戦します。

※「少人数制」「レベル別授業」は重点科目にて実施されます。

Q 授業はチーム制作ばかり？

A 他の専門授業や個人制作もあります！
チーム制作の授業は週15コマある授業のうち2～3コマ程度、それ以外の授業では、先生が各職種の専門スキルを指導するほか、個人作品も制作します。

Q チームメンバーはどう決めるの？

A ITカレッジでは先生がチームのバランスを考えて決めます。
各チームのスキルが均等になるようにしますが、「女子学生ばかりのチーム」や「留学生だけのチーム」など、テーマを決めてチームを組んでもらうこともあります。

Q 下級生と上級生でうまくいく？

A 上級生は、チーム制作開始前からスムーズに進めるために準備します。
事前に上級生だけが集まって「下級生が担当する内容・上級生がサポートする内容」「スケジュール」などを計画し、うまくいくように準備します。

先輩・後輩のチームってどんな雰囲気？

坂下さん もともとコミュニケーションがあまり得意な方ではないので、1年生の時は先輩相手に自分の意見を言えず「指示されたことをその通りにやる」ので精一杯。正直、悔しかったですね。その反省から、自分が上級生になった時は先輩が話しやすい雰囲気を作るように心がけました。
三木さん 正直、入学前はチーム制作に抵抗がありました。一人で作業の方が好きだったので。実際にやってみると先輩たちがすごくフレンドリーだったので、やりやすかったですね。作業が大変な時もありますが、はじめに想像していたよりも楽しかったですね。

Web分野は留学生も多いと聞きますが？

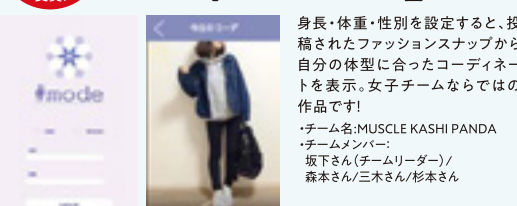
森本さん 留学生の同級生と組みましたが、元々交流があったので普段のチーム制作と同じ感覚でしたね。ほとんどの留学生は日本語を話せるので、入学したら積極的にコミュニケーションを取ってほしいですね。視野が広がりますよ！
坂下さん サマーキャンプというイベントで初対面の留学生とチームを組む機会があったのですが苦戦しましたね。あまり日本語が得意な子ではなかったので翻訳アプリを使ってコミュニケーションを取ることに。あまり正確に伝えられている自信はありませんでしたが、作品はなかなかの仕上がり!貴重な経験ができました。

チーム制作をやったよかった？

森本さん 後輩に教える立場になるとカッコ悪い姿は見せられません。「必要な時にネットで調べればいいや!」と思って、うろ覚えだった知識は改めて覚え直しました(笑)。基礎的なことを見つめ直すことができたのはチーム制作のおかげですね！
三木さん 森本さんから指導を受けた時、開発するシステムを図に描いて説明してもらいました。とても分かりやすかったので自分が上級生になった時も、同じやり方で教えましたよ! 指導方法やコミュニケーションの取り方などを学生目線で教えることができるので勉強になりましたね。

2年生がマネジメント、1年生が実制作を担当した学外コンテストでデザイン賞に輝いた私たちのチーム作品!

第1回「学外学校HTM作品アワード」デザイン賞受賞!



身長・体重・性別を設定すると、投稿されたファッションスナップから自分の体型に合ったコーディネートを表示。女子チームならではの作品です!
チーム名:MUSCLE KASHI PANDA
チームメンバー:
坂下さん(チームリーダー)/森本さん/三木さん/杉本さん



「サイズが合わない」洋服のネット通販の課題を改善しようと考えた企画です!



デザインを新編していただいたのが嬉しいですね!

担当の先生に聞きました!

チーム制作で成長できるワケ!!

ゲームクリエイティブカレッジ

自主性を重視するのは、コミュ力をもつため!

ゲーム分野担当 山本 先生

違う専攻の学生同士が自由にチームを組んで、役割分担も自分たちで決める。ハードルが高そうだが「チーム制作のために、普段から色々な学生と積極的に交流しよう!」と思いませんか?それが私たちの狙いです。プロの現場で求められるのは、制作スキルだけではなく、チームのメンバーと協力しながらゲームを作るコミュニケーション力も必要になります。他にもスケジュール管理能力など、実践的なスキルが身につくチーム制作。あなたもチャレンジしませんか?

ITカレッジ(Web分野)

学生同士で教えあう環境で多彩なスキルを伸ばせます!

Web分野担当 瀧本 先生

下級生は上級生から実践的なスキルを学び、上級生はスケジュール管理などを通じてマネジメント力を磨く。学生同士が教えあう環境なのでコミュニケーションも自然と高まる。先生が指導する普段の授業では身につかないスキルを伸ばせるのが、学年を超えてチーム制作を行うWeb分野の特長です。「先輩が怖い人だったらどうしよう...」と思いませんか?大丈夫!先輩も同じ経験をしているので親切に接してくれますよ!

ITカレッジ(IT分野)

ITのプロの前で作品を発表。嫌でも成長できます(笑)

IT分野担当 内山 先生

「ITエンジニアは一人でも活躍できる!」と思いませんか?大規模なシステムを開発する時、一人では限界がありますよね。システムの実装前に行うテストも制作者本人が担当することはできません。だからITカレッジでは、チーム制作に力を入れています。「面倒だな!」と思ったそのキミ!大丈夫、嫌でも必死になりますから。作品が完成したら、IT企業のプロの前でプレゼンする「作品発表会」が待っています。プロのエンジニアに認められよう、どのチームも一丸となって取り組んでいますよ!