

2023 年度 4 月からのゲーム系学科の再編について
～「ゲームプログラマー学科」と「ゲームクリエイター学科」の統合～

このたびは、アミューズメントメディア総合学院のホームページをご覧ください、誠にありがとうございます。アミューズメントメディア総合学院では、これまでゲーム系学科として、「ゲームプログラマー学科」、「ゲームクリエイター学科」および「ゲーム・アニメ 3 DCG 学科」の 3 学科の構成で運営をしておりましたが、2023 年度 4 月より、ゲーム業界の人材ニーズに対応すべく、学科編成が変更となることをご報告いたします。

記

1. 再編内容

ゲームプログラマー学科とゲームクリエイター学科を統合して、「ゲームクリエイター総合学科」とします。「ゲーム・アニメ 3 DCG 学科」は、従来通りとなり、学科編成の変更はございません。

これにより、ゲーム系学科は「ゲームクリエイター総合学科」と「ゲーム・アニメ 3 DCG 学科」の 2 学科構成となります。

統合された「ゲームクリエイター総合学科」では、主にプログラマーを目指す学生、プランナーを目指す学生を考慮に入れた、選択授業を取り入れ、1 年生前期に共通でプログラミングスキル、プランナースキルを身につけながら、1 年生後期で深く専門分野を学習するために授業の選択制を取るカリキュラムとなります。

2. 再編の目的

① ゲーム会社で求められる人材ニーズへの対応

企業のゲーム制作においては、プランナーであってもプログラミングの知識が求められる傾向にあります。プログラマーに指示をする立場のプランナーが、プログラミングに関する知識を持つことで、プランナーの仕事を進めやすくなります。

一方、プログラマーも企画を理解する能力が求められ、プランナーに必要とされる知識や経験をもつプログラマーは、企業でも高く評価されています。

新学科では、「プログラミングの知識を持つプランナー」と「企画立案ができるプログラマー」を育成し、就職活動においてアピールポイントとして役立てます。

② 就職選択肢の拡大

企業では、プログラマーからプランナーやプロデューサーになるキャリアパスもあり、求められる知識やコミュニケーション能力などのビジネススキルも共通点が多くあります。

新学科では、1年前期の講義や実習を通じて自分の適性や志向を確認しながら、1年後期の就職活動の段階において、志望職種の変更や、プログラマーとプランナーの二つの職種の併願も可能となります。

3. カリキュラムの特長

プログラマーとプランナーに共通して必要な知識やスキルは、1年前期においては同一のカリキュラムで習得し、1年生後期から職種に特化した応用的なカリキュラムは選択制として深く学ぶことができます。

また、就職活動を有利に進めるために、個別指導を充実させて、専門スキルの向上や自ら制作するゲーム作品のブラッシュアップを図れる体制を整えます。

ゲーム系学科への進学をご検討くださっている皆様には、学科の再編によってご迷惑をお掛けいたしますが、心よりお詫びを申し上げます。

今後、企業の人材ニーズに対応したカリキュラム編成をより強化してまいります。

皆様のご理解をいただき、ご検討いただきますようお願い申し上げます。

敬具