

2019年1月吉日

土木・建築関係企業各位
人材育成 ご担当者 様

文部科学省委託事業 職業分野別コンピテンシー体系研究委員会
委員長 川口 昭彦 (専門職高等教育質保証機構代表理事)

ゲーム・CG 分科会 委員 宇佐見眞也 (ECC コンピュータ専門学校)
委員 佐野 浩章 (Japan Entertainment 開発協会)
委員 丸山 一彦 (Japan Entertainment 開発協会)
委員 徳留 和人 (株式会社スマイルブーム)

【文部科学省委託事業における調査ご協力をお願い】

拝啓 時下ますますご清栄の段お慶び申し上げます。

一般社団法人専門職高等教育質保証機構(以下、「当機構」と呼びます。)は、専門学校など専門職高等教育機関の質保証・向上を目的とした団体です。当機構では平成30年度文部科学省「職業実践専門課程等を通じた専修学校の質保証・向上の推進」事業の一環として、

「学修成果の測定に向けた職業分野別コンピテンシー体系の研究」
を受託しております。

本事業は、職業分野ごとに「**学修成果指標**」(以下「指標」と呼びます。)を作成し、専門学校生の学修目標を明確にしたり、専門学校の質保証の基準にしたりすることを目的としています。そのために、下表に示す四つの職業分野ごとに「分科会」を設置し、体系的な指標の作成を行なってまいりましたが、このたび、その第一案が完成しました。この「指標」のもととなった「**資格枠組み**」とともに、土木・建築関係企業様の職業実践的な観点から、ご評価・ご意見をいただきたく、本調査票を送付した次第です。

職業分野	協力専門学校等
ゲーム・CG	ECC コンピュータ専門学校、Japan Entertainment 開発協会、スマイルブーム
土木・建築	修成建設専門学校、中央工学校、古久根建設
美容	ハリウッド美容専門学校、関西国際大学、アクシス
動物	国際動物専門学校、宮崎ペットワールド専門学校、日本動物看護職協会

本事業は専門学校教育の振興を通じてわが国の中核的人材のレベルアップを実現し、各産業の発展に貢献することを狙ったものです。どうか、本事業の趣旨をお汲み取りいただき、回答票をご返信賜りますよう、よろしく願いいたします。

敬具

○本件に関するお問合せ・ご連絡先

〒106-0032 東京都港区六本木 6-2-33 六本木ヒルズノースタワーアネックス 3F

一般社団法人専門職高等教育質保証機構 文部科学省委託事業事務局

TEL 03-3403-3432 FAX 03-6734-0541

E-mail jimukyoku@qaphe.com URL <http://qaphe.com/>

まず、お読みください。

多くの国では「国家資格枠組み（NQF、National Qualifications Framework）」と呼ばれる制度があります。これは下表のように、国が、小学校卒業レベルから博士レベルまでを複数の段階に分け、レベルごとに、「知識」、「技能」、「コンピテンシー¹」などを定義する制度です²。

レベル	学位など	知識	技能	コンピテンシー
8	博士			
7	修士			
6	学士			
5	ディプロマ			
4	サーティフィケート			
3	高等学校卒業			
2	中学校卒業			
1	小学校卒業			

レベルごとの「知識」「技能」「コンピテンシー」などを記述するところ。レベルの数やその定義は国によって若干異なるものの、大筋は8段階に分けられ、国の間でレベル感の差はあまり感じられない。

NQFの第一の目的は「モビリティ（移動性、流動性）」です。つまり、NQFによって標準化された職業教育訓練プログラムにより、国を越えた人材の移動、業種間の人材の移動等の可能性を高めることです。

また、NQFは、学修者の視点から見れば学修目標であり、教育機関の視点から見れば学生の学修成果を評価する基準にもなります。本事業ではこの点を重視し、まず、本事業独自の「資格枠組み」を構築し、

● 資格枠組みのレベルの定義（レベルディスクリプター³）…別添 A

を作成しました。さらに、この表の項目を統合して1ページにおさめた、

● 資格枠組みのレベルの定義（概要）…別添 B

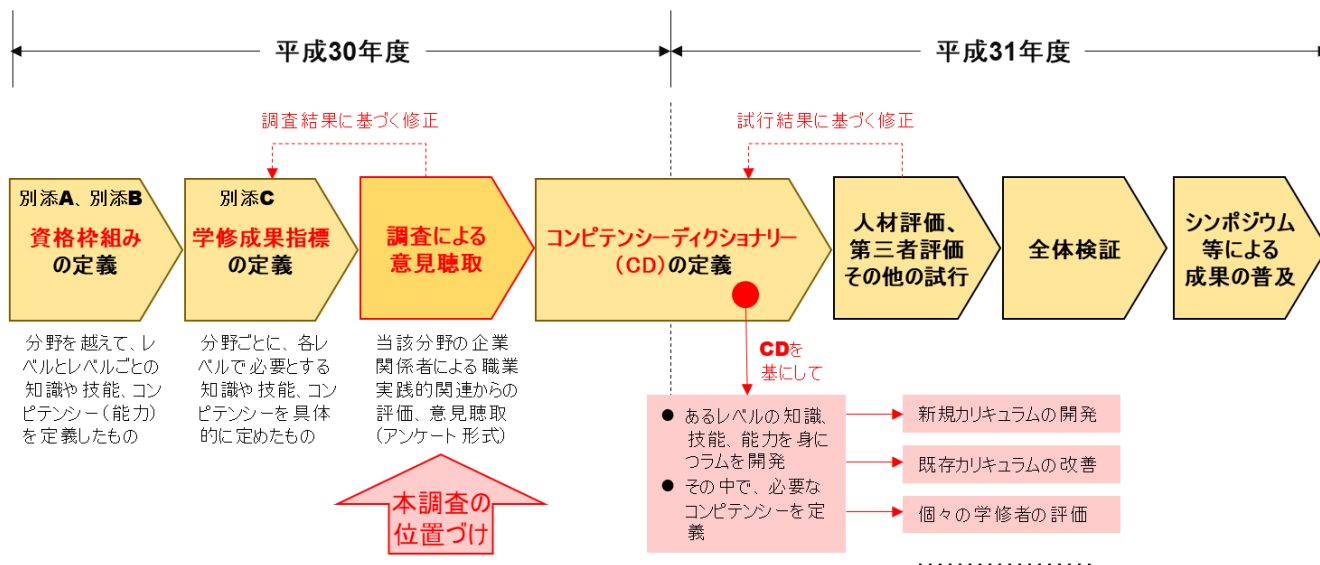
を作成しました。別添 A、Bはいずれも、諸外国の例を参考にして作成しましたが、学術分野や職業分野を横断するものであるため、抽象的な表現が多く、読みづらいところもありますがご一読ください。

本事業では、これらの定義をもとに、ある職業分野のある職種を特定し、別添 A に示した資格枠組みの形の上に、各レベルが求める学修成果を示した

● 学修成果指標（〇〇分野 - 〇〇職種）…別添 C

を作成しました。この資料の黒字部分は、別添 B に示した「資格枠組みのレベルの定義（概要）」の内容で、赤字部分は当該職種に固有の内容となっています。

下図は本事業（2年計画）の流れを示したものです。別添 A～別添 C の案が完成した現状は、図の「平成30年度」のちょうど真ん中です。本調査は、これらの案をもとにした「調査による意見聴取」の位置づけにあるといえます。この後、調査の結果をフィードバックして「学修成果指標」を改良したうえで、カリキュラムの開発・改善、学修者の評価等に役立つ「コンピテンシーディクショナリー」と呼ばれるもの（育成すべき能力の定義や育成のためのカリキュラムなどの総称）の作成を予定しております。



¹ 「コンピテンシー」は「単なる知識や技能だけではなく、技能や態度を含む様々な心理的・社会的なリソースを活用して、特定の文脈の中で複雑な要求（課題）に対応することができる力（大学改革支援・学位授与機構の定義より）」を意味します。単に「能力」と訳す場合もあります。

² わが国にはNQFがありません。「学位」を認める制度はありますが、知識や技能などを「国家」が定義するNQFとは異なります。また、さまざまな国家試験制度がありますが、監督官庁が別々に、必要に応じて定めるものであり、NQFのような全般的・統一的な制度の中から生まれたものではありません。

³ 「Level Descriptors」は資格枠組みが定める各レベルの定義を記述したものを表します。

アンケートに対しては「回答票」に直接記入していただき、同梱した返信用封筒に挿入してそのままご投函ください（料金後納郵便ですので、切手を貼る必要はありません）。
なお、回答票は下記からダウンロードすることもできます。

<https://drive.google.com/open?id=18oWDuiWADRrvexiRXos7cN7HVJKr9Q17>



こちらからダウンロードしたファイルに入力したものを、当機構事務局のメールアドレス、

jimukyoku@qaphe.com

にお送りいただくことも可能です。

なお、いただいた回答は、外部に漏れるようなことがないよう、当機構が厳重に管理いたします。
また、アンケートは全体の傾向の観察を目的にしたものであり、いただいた回答をもとに統計的に処理した結果を成果報告書等に記述することはありますが、個人が特定されるような回答内容を報告書等に記述することは絶対にありませんのでご安心ください。

平成 31 年 2 月 1 日までにご返送ください。

年始のあわただしい中誠に恐縮ですが、期限までにご返送を賜りますようお願いいたします。

ご協力のほど、よろしくお願い申し上げます。

回答票

網掛け部分が記入欄です。

1 回答者の基本情報 : 下記の枠内に記入してください。

1-1 企業名

1-2 従業員数

1-3 業種

1-4 回答者の氏名

1-5 回答者の役職

2 別添A 資格枠組みのレベルの定義(レベルディスクリプター)、別添B 同(概要)について

2-1 「資格枠組み」は職業訓練プログラムの標準化を促進すると期待されます。
そのことは、人材レベルの底上げや人材の国際間・業種間の移動可能性の高まりにつながるとお考えですか？ 該当する番号を記入してください。

→

1 大いにそう思う 2 そう思う 3 そう思わない 4 まったく思わない 5 わからない・その他

ご意見→

2-2 「資格枠組み」は学修者の目標になるものとして期待されます。
別添Aや別添Bは専門学校生が将来(卒業後)も含めて、学修を進めるための目標・指針として機能すると思えますか？ 該当する番号を記入してください。

→

1 大いにそう思う 2 そう思う 3 そう思わない 4 まったく思わない 5 わからない・その他

ご意見→

2-3 別添Aの最後に、レベルの目安が記述してあります。

このレベル設定についてどのようにお考えですか。該当する番号を記入してください。

→

- 1 全体にレベル設定が高すぎる(レベルの数字より、知識や技能の記述が高度すぎる)
- 2 どちらかといえば、レベル設定が高い
- 3 ちょうどよい、だいたいよい
- 4 どちらかといえば、レベル設定が低い
- 5 全体にレベル設定が低すぎる(レベルの数字より、知識や技能の記述が低度すぎる)
- 6 わからない・その他

ご意見→

2-4 別添Aの列の名称(知識と理解、技能、…)についておたずねします。

現状は、「知識と理解」、「汎用的な技能」、「職務上の技能」、…のように区分し、「職務上の技能」について、「専門実践技能」、「対人技能」、…のように区分しています。この区分について、ご意見があれば下欄にご記入ください。

ex.こういう区分がよい、こういう区分もあったほうがよい、別添Bのような区分でよい など

ご意見→

3 別添C 学修成果指標(ゲーム・CG分野 — ゲームクリエイター職種)について

別添Cの黒字部分は、別添B 資格枠組みのレベルの定義(概要)の記述そのものです。赤字部分は、ゲーム・CG職種に関係の深い字句となっており、この職種のレベルアップをめざす人材にとって、当該レベルの学修成果指標・目標について記述したものです。なお、本職種については、レベル3以上の指標を定義しております。

- 3-1 各レベルの定義(黒字部分)を所与としたとき、赤字部分の記述が各レベルと「合っている」かどうかご評価ください。具体的には、評価の結果、各行ごとに、該当する欄に1を記入してください。また、「合っていない」とご評価いただいた場合、どのようにすれば合うようになるか、その考え方を「考え方」欄にご記入ください。

レベル	合っている	合っていない	わからない	考え方(「合っていない」欄に1を記入した場合に記入)
8				
7				
6				
5				
4				
3				

- 3-2 別添Cでは、列の項目を「知識と理解」「技能」「責任と自律性」に分け、さらに、「技能」を「汎用的な技能」と「職務上の技能」に分け、「責任と自律性」は「自律性と責任感」と「倫理観とプロ意識」に分けています。また、「職務上の技能」は「専門実践技能」「対人技能」「分析技能」「管理・指導技能」に分けています。「学修成果指標」を定義するうえで、このような分け方についてどのように思いますか。

この分け方について、ご意見があれば下欄にご記入ください。

ご意見→

- 3-3 別添Cについてのご意見、ご感想、ご提案などあれば、下記にご記入ください。

ご意見、
ご感想、
ご提案等
→

4 貴社人材とのレベルマッチング

最後に、貴社で働くゲーム・CG職種の人材について、別添Cとの対応関係をご検討いただき、次ページから用意した「プロフィールシート」にご記入ください。記入例を下記に示しましたので、それを参考にいただき、貴社に所属するゲーム・CG系(情報系も可)の専門学校を卒業した社員について、ご記入ください。

記入要領・記入例

匿名でご記入ください。

この条件にあてはまる方を選んでご記入ください。

なるべく具体的にご記入ください。

1か2でご記入ください。

4桁の数字でご記入ください。

2桁の数字でご記入ください。

レベル判定シート

条件 **卒業後5～10年程度**

性別 1男 2女 → **1**

氏名 **Aさん**

西暦 **2010** 年入社

現在の役職 **ゲーム開発課主任**

年齢 → **28** 歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7			1	・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6		1	↑	・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5		↑		・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4	1			・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3	↑			・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

基本情報技術者
C言語プログラミング能力認定試験1級

コメント

コミュニケーション力は高いが、技術的にもう一つレベルアップが求められる。

上の表には別添Cの「学習者プロフィール」から抜粋したものを載せていますが、あくまでこの表でイメージをつかみやすくするために載せています。レベルの判定はこれだけではなく、別添Cの各列に示した指標に関する総合的な判断をお願いします。本例は、Aさんは入社時レベル4だったが、現在はレベル6に相当し、5年後にはレベル7となることが期待されていることを表します。

ご記入の時点で持っている情報系の資格をご記入ください。

人材評価の観点からコメントしてください。

以下は、次のような条件で、1シートに2名分ずつご記入いただけるように用意しています。もし、該当者が数十人規模でいらっしゃる場合、典型的な社員を2名分ずつお選びください。

- ・卒業後15～20年程度経過者 … 2名分
- ・卒業後10～15年程度経過者 … 2名分
- ・卒業後5～10年程度経過者 … 2名分
- ・卒業後2～5年程度経過者 … 2名分
- ・卒業後0～2年程度経過者 … 2名分
- ・条件部分を空欄としたもの … 2名分

→ 上記に当てはまらない場合、また、3名以上いる場合にコピーしてご使用ください。その場合、条件部分はお自身にてご記入ください。

レベル判定シート

条件 卒業後15～20年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後15～20年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後10～15年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後10～15年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後5~10年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後5~10年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後2～5年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後2～5年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後0～2年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件 卒業後0～2年程度

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント

レベル判定シート

条件

氏名

現在の役職

性別 1男 2女 →

西暦

年入社

年齢 →

歳(2018年12月31日現在)

レベル判定

L	入社時	現在	5年後	学修者プロフィール(抜粋)
8				・ゲームにおける書籍、論文の発表 ・応用技術をタイトルに実装した経験
7				・ゲーム制作における指導的役割での発表 ・市場向けタイトル開発経験
6				・チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 ・ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験
5				・ゲームデザインの実装経験がある ・ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験
4				・個人、チームによるゲーム制作の経験 ・専門学校卒業レベル
3				・高等学校卒業レベル (今回、別添Cにはレベル3の内容を記していません)

取得資格(3つまで記入)

コメント