

46期生 進路通信

茨木市立北中学校

2020年5月20日発行

働くことと勉強について

3年生になって進路学習の課題で高校調べ、自分の将来について考えてもらいました。今回はその将来のことで、実際に就職したときに学校の勉強がどう役立つのかを考えていきたいと思います。

先生は今、任天堂とHAL研究所の元社長だった人の本（岩田さん 岩田聡はこんなことを話していた。）を読んでいます。そこで色々と気になることが出てきて、ネットで調べてみると気になる一文を発見しました。

「みなさん、学校の勉強はゲームに関係があると思いますか？」

ぜひこの答えをみんなに紹介したいと思って今回載せました。以下にゲームができるまでの流れを簡単に載せました。かっこの中は、その仕事に関係している教科です。

①プレゼンテーション（行事・発表）

プレゼンテーションとは、言葉や絵を使って、その企画がどう面白いかを、限られた時間で発表することです。自分だけでなく、周りの人にこのゲームがどれだけ面白いかを伝えることです。

②仕様書作成（国語）

ゲームの内容を丁寧に説明した設計図を「仕様書」と呼びます。この仕様書をもとにして、ゲームは順序立てて作られます。まだゲームは作られていないので、自分の頭の中のイメージを一つ一つ言葉にする大変があります。

③プログラミング（数学・技術）

プログラミングとは機械に命令することです。ゲームにはプログラミングが必要不可欠です。技術の授業で学んでいるので、この辺はイメージしやすいと思います。

④ビジュアル・デザイン（美術）

ビジュアル・デザインとは、ゲームにおけるキャラクターや背景、文字の形にいたるまで、全ての絵作りを担当する仕事です。絵といえば一枚のイラストを想像しますが、実際は、彫刻のように立体を作ったり、動き方を計画してアニメを作成したりもします。誰もが一目見ただけで大好きになるような絵を描けば、たちどころにその世界を好きになり、ゲームの世界に連れていってくれます。

⑤サウンド・クリエイト（音楽）

ゲームから流れてくる全ての音、つまり音楽と効果音を作り、ここぞというときに演奏させるのが「サウンド・クリエイト」の担当する仕事です。

⑥UIデザイン

「UI(User Interface)」とは、遊ぶひとがどう触るのか、という意味なので、「UIデザイン」とは、どう触ったらやりたいことができるのか、という意味となります。ゲームで操作するとき画面になります。

⑦ローカライズ（英語）

今のままでは、国内の人しか遊べないゲームになってしまいます。すべて日本語で作成されているからです。そこで、国内向け、つまりローカルな表現を、各国の人たちと相談して、世界中の人たちのローカル向けにかえていく仕事を「ローカライズ」と呼びます。

⑧デバッグ（理科）

ゲーム作りの最後には、そのゲームが最後まできちんと楽しめるかどうかをチェックする必要があります。チェックして、問題があれば修正する。この確認と修正作業が「デバッグ」です。

引用URL：株式会社ハル研究所 <https://www.hallab.co.jp>

参考URL：任天堂 <https://www.nintendo.co.jp/jobs/keyword/index.html>

他の職業でも、学校の勉強が関係していることがあると思います。ぜひ、自分の気になる職業があれば調べてみて下さい。学校の勉強は将来に繋がっています。

右のプリントが今回の課題（職業調べ）です。提出日は次の登校日。