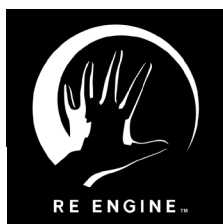


大阪電気通信大学と株式会社カプコンの連携プログラム実施レポート ～カプコン独自のゲーム開発エンジン「RE ENGINE」を活用し、 プロの直接指導による次世代ゲーム開発人材を育成～

大阪電気通信大学（大阪府寝屋川市／四條畷市、学長：塩田邦成）は、総合情報学部デジタルゲーム学科、ゲーム＆メディア学科、および大学院総合情報学研究科デジタルゲーム学コースの学生を対象に、株式会社カプコン（大阪市中央区／代表取締役社長COO：辻本春弘、以下「カプコン」）と連携したプログラムを2026年8月下旬から9月上旬にかけて実施しました。

本取り組みでは、同社が誇る独自のゲーム開発エンジン「RE ENGINE」を活用し、学生たちが実践的なゲーム開発に挑戦。業界の第一線で活躍する現役プロクリエイターがメンターとして毎回参加し、直接指導を行い、技術面のみならず実務に即した開発プロセスやノウハウを体得しました。



【本件のポイント】

- 業界大手カプコンとの強力な産学連携：産学の強みを活かした実践的な教育プログラムを展開
- 最先端エンジン「RE ENGINE」の活用：実際の開発環境で使用するプロ仕様の環境を通じ、約2週間で企画から実装までを体験
- キャリア・就職を見据えた指導：単なる技術習得にとどまらず、開発後のプロセスや現場で求められる総合的なスキルを講義
- 現役プロクリエイターによる直接フィードバック：メンターとして参加したプロからの指導により、即戦力につながる実践的なノウハウを体得

【本件の内容】

本プログラムは2026年8月24日（月）から9月3日（木）にかけて、大阪電気通信大学四條畷キャンパスにて実施されました。参加した学生30人は大学の講義等でゲームエンジンの基礎知識を学んでいるものの、同社の「RE ENGINE」を用いたゲーム開発は初めての体験になりました。

プログラムの前半では環境構築やエンジンの仕様理解を図る講義からスタート。初期セットアップに試行錯誤する場面もありましたが、制作が始まると学生たちは自由な発想で課題に取り組みました。

操作や環境に慣れた後半では、集大成として3人1組によるチーム開発を実施。各チームにはカプコンのメンターが伴走し、随時質疑応答やアドバイスをを行いました。指定されたキャラクターや武器、シチュエーション等の制約の中でオリジナリティを出す企画立案フェーズでは、学生から「企画出しが一番難しく、時間がかった」との声が上がるなど、プロの厳しさと面白さを実感する機会となりました。

メンターの承認を得たチームから実装へと移行し、メンバー間で役割分担を行いつつ作業を進行。プロの現場で用いられるエンジンの利便性を実感しながら作業を進めました。

最終日には、成果発表プレゼンテーションを実施。短期間での開発ゆえに動作の安定性やバグ対応といった課題に直面したチームもありましたが、それぞれの工夫や豊かな発想を活かした作品が発表されました。学生ならではの斬新な発想にメンター陣から感心する声が聞かれるなど会場は盛り上がり、プロ視点からの直接講評・フィードバックを受けました。

総括として本学卒業生である株式会社カプコン技術研究統括 基盤開発支援室 室長の伊集院勝氏および本学総合情報学部デジタルゲーム学科デジタルゲーム専攻 槇石隆教授より講評が行われました。プロからの実務的なフィードバックを通じ、学生たちにとって大きく成長する貴重な機会となりました。

大阪電気通信大学は今後もゲーム教育のトップランナーとして、ゲーム業界の未来を支える実践的な人材育成に取り組んでまいります。

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東 尚子
TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp

【参加学生のコメント】

- ・授業などでゲームエンジンの基礎を学んでいたため、スムーズに理解することができました。重要な情報が整理されており、制作に行き詰まった際も参照しやすく、非常に使いやすいエンジンだと感じました。
- ・ゲーム開発におけるチームワークとコミュニケーションの重要性を痛感しました。ゲームエンジンの特性を踏まえ、メンバー同士で作業状況の共有を意識し、円滑に進行できるよう取り組みました。
- ・やりたいことはたくさんありましたが、プレゼンテーションの日から逆算して実装の優先順位をつける判断力が求められました。優先順位付けには経験が必要だと実感したため、今後もゲームジャム等へ積極的に参加してスキルを高めたいです。

【カプコンのコメント】

株式会社カプコン 技術研究統括 基盤開発支援室 室長 伊集院 勝 氏

「RE ENGINE」を活用した大学でのゲーム制作実習は今回が2回目になります。2025年に開催した『CAPCOM GAMES COMPETITION』と同じく、より多くの方に当社の「RE ENGINE」を知ってもらいたいという思いから取り組みを進めております。

社外に公開していないゲームエンジンのため、大阪電気通信大学の学生さんには初見から扱っていただく必要がありましたが、日頃からゲーム制作を学んでいることもあり非常に飲み込みが早く、開発プロセスの理解度や最終発表のクオリティの高さに感銘を受けました。

ゲーム業界は絶えず新しい技術が生まれるため、新人もベテランも関係なく学び続ける必要があります。これからゲーム業界を目指す学生のみなさんには、常に新しい技術やアイデアへ関心を持ち、積極的に学ぶ姿勢を持ち続けてほしいと思います。

【実施概要】

期間：2026年8月24日（月）～2026年9月3日（木）

場所：大阪電気通信大学 四條畷キャンパス（JR学研都市線「四條畷」駅下車 近鉄バス約10分）

対象：総合情報学部デジタルゲーム学科、ゲーム＆メディア学科

大学院総合情報学研究科デジタルゲーム学コース

参加人数：30人

【講義概要】

第一クール（2コマ）

初回ガイダンス、授業全体の流れや「RE ENGINE」の概要説明を講義形式で行います。

その後、AWS環境への接続セットアップを行い、エンジン起動の後、シンプルな「迷路ゲーム」の作成を通して、「RE ENGINE」を用いたゲーム開発の基本的な流れや操作方法を学びます。

- ・イントロダクション
- ・「RE ENGINE」の基本的な概要説明
- ・簡単な迷路ゲームを作ってみる（Step 0～3）
- ・EX課題4つ（Step0～3が終わった人向け）

第二クール（4コマ）

「RE ENGINE」の機能を解説する講義を交えつつ、2Dアクションゲームを制作します。

「ロックマン」のキャラクターを題材に、プレイヤー、雑魚敵、ボス、ステージ、ゲームフローの実装を行い、2Dアクションゲームの基本的な構造の作り方を学びます。

- ・Chapter 1:プレイヤーを動かそう
- ・Chapter 2:敵を作成しよう
- ・Chapter 3:ゲームシステムを作成しよう

第三クール（7コマ）

実習の集大成として、3人1組のチームによるゲーム開発を実施します。

各チームにはメンター（カプコン社員）が配置され、学生たちはメンターに相談しながら、制作するゲームの内容やスケジュール、役割分担などを検討し、企画書を作成します。企画書はメンターの確認を受け、承認後にゲーム開発を開始します。学生たちは期限内の完成を目指し、ゲームの実行ファイル制作に取り組みます。

- ・準備（チーム開発用の環境の作成）
- ・企画書の作成
- ・懇親会
- ・ゲーム開発（個人課題含む）
- ・制作発表会

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東 尚子

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp

【株式会社カプコンについて】

株式会社カプコンは、1983年に創業した大阪に本社を置くゲームソフトメーカーです。最高のコンテンツで世界中の人々を夢中にさせる企業を目指し、『バイオハザード』『モンスターハンター』『ストリートファイター』をはじめとする数多くのオリジナルコンテンツを創出しています。また、それらのコンテンツをeスポーツ・映像・キャラクタービジネスなどへ多面的に展開する「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」により、世界中のお客様に新たなエンターテインメント体験を提供しています。

<https://www.capcom.co.jp/>

【大学概要】

大学名：大阪電気通信大学（学長：塩田邦成）

U R L： <https://www.osakac.ac.jp/>

所在地：寝屋川キャンパス 〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8

四條畷キャンパス 〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70

学 部：工学部、情報通信工学部、建築・デザイン学部、健康情報学部、総合情報学部

※2027年4月から工学部基礎理工学科環境化学専攻は応用化学専攻に名称変更

在籍者数：5,624名（2026年5月1日現在）

【関連リンク】

大阪電気通信大学が株式会社カプコンと連携プログラムを実施 ～カプコン独自のゲーム開発エンジン「RE ENGINE」を活用し、実践的教育による次世代ゲーム開発人材を育成～

<https://www.osakac.ac.jp/news/2026/3959>

インタビュー動画

<https://youtube.com/shorts/vxylFDe5p-A>

総合情報学部デジタルゲーム学科デジタルゲーム専攻※

<https://www.osakac.ac.jp/faculty/isa/dg/>

総合情報学部デジタルゲーム学科ゲーム＆メディア専攻※

<https://www.osakac.ac.jp/faculty/isa/gm/>

大学院総合情報学研究科デジタルゲーム学コース

<https://www.osakac.ac.jp/faculty/isa-gr/digital-games/>

※2026年4月より総合情報学部デジタルゲーム学科は同学部デジタルゲーム学科デジタルゲーム専攻、総合情報学部ゲーム＆メディア学科は同学部デジタルゲーム学科ゲーム＆メディア専攻に名称変更

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東 尚子

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp