

# 会 議 議 事 録 ( 抄 )

会 議 名	専門学校東京テクニカルカレッジ 第一回 情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会
開 催 日 時	平成 25 年 11 月 19 日 (火) 15 時 30 分～17 時 30 分
会 場	専門学校東京テクニカルカレッジ 地下 1 階 テラホール
参 加 者	外部委員：12 名
	内部委員・学内関係者：7 名
	<p>&lt;外部委員：12 名／15 名中&gt; (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照)</p> <p>中山 典隆 (東京商工会議所中野支部／有限会社イプシロン、一号委員)</p> <p>杉山 司 (特定非営利法人 中野コンテンツネットワーク ／桔梗 ICT パートナーズ株式会社、一号委員)</p> <p>川戸 茂 (株式会社システム・ユー、三号委員)</p> <p>澤坂 智之 (株式会社スケアクロウ、三号委員)</p> <p>佐藤 勉 (株式会社アルカディアソフト、三号委員)</p> <p>半田 聡子 (サイド・ビィ株式会社、三号委員)</p> <p>沖野 仁美 (株式会社テクニカル・ジィ、三号委員)</p> <p>渡邊 和彦 (データテクノロジー株式会社、三号委員)</p> <p>高橋 秀明 (ネクサート株式会社、三号委員)</p> <p>高野 恵司 (ドコモ・データコム株式会社、三号委員)</p> <p>佐藤 康智 (株式会社ディー・エヌ・エー、三号委員)</p> <p>齋藤 祐也 (株式会社イマカラ、三号委員)</p> <p><small>※ 一号委員：業界団体・職能団体・地方公共団体等役職員、二号委員：学会・学術機関等有識者、三号委員：企業・関連施設等 役職員</small></p> <p>&lt;内部委員&gt;</p> <p>三上 孝明 (学校法人小山学園 専門学校東京テクニカルカレッジ 校長)</p> <p>高瀬 恵悟 (同 教務部長、第一部司会)</p> <p>井坂 昭司 (同 情報処理科 科長兼カリキュラムリーダー、議長)</p> <p>松田 達夫 (同 ゲームプログラミング科 科長兼カリキュラムリーダー)</p> <p>宮川 進悟 (同 Web デザイナー科 科長兼カリキュラムリーダー、記録)</p> <p>&lt;学内関係者&gt;</p> <p>佐々木 章 (学校法人小山学園 学園理事 学園本部長)</p> <p>佐藤 康夫 (同 学園理事 東京工科自動車大学校 校長)</p>
会 議 録	<p>&lt;第一部 全体会 (「バイオ・環境系教育課程編成委員会」と合同開催) &gt;</p> <p>0. 開会の辞・スケジュール案内 (司会)</p> <p>1. 学園側関係者挨拶 (佐々木、佐藤、三上)</p> <p>2. 委員の紹介 (三上)</p> <p>3. 教育課程編成委員会について (高瀬)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「職業実践専門課程」趣旨説明</li> <li>・教育課程編成委員会会則のご紹介・委員長紹介</li> </ul> <p>4. 学校の全体概況について</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の概況説明 (三上)</li> <li>・「平成 24 年度自己評価報告書」の概要説明 (高瀬)</li> </ul> <p>&lt;第二部 系別分科会&gt;</p> <p>1. 委員長挨拶 (三上)</p> <p>2. 各科の概況説明 (松田、宮川、井坂)</p> <p>(説明に先立ち、今年度 8 月 6 日 (火) に開催された「専門部会」(本会議の前身となる企業連系によるカリキュラム編成会議)の総括が行われ、本会議への理念的・実務的接続が図られた。)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各科の概況説明ならびに各科学生制作物の紹介</li> </ul>

### 3. 意見交換

- ・制作物のプロジェクト評価を行うためには、作成過程とスケジュール管理についてもっと知りたいので、その点を見えやすくしてほしい。
- ・企業は結果そのものよりも内容を見たがっている。制作課題の目標をはっきりさせて、マイルストーンごとの評価はどうだったかが知りたい。
- ・作品紹介はあっても良いが、教育過程として見た場合、作業手順がどうだったかなど、そういった観点からの発表があるとより良い。

⇒返答：スケジュール管理やときどきのチェック・評価なども行っているのですが、その点に配慮した資料・発表を次回の委員会で用意したい。(井坂)

- ・制作を最後までやり切っているのは評価できるが、途中で突発的な事故が起こりメンバーがチェンジせざるをえなくなった時など、想定外の事態に対応できるようになっているかどうかも大事ではないか。

⇒返答：前回の専門部会でも、学生にアクシデントを経験させてはどうかというご意見を別の企業の方から頂戴している。その観点をカリキュラムに組み込んでいきたい。(井坂)

- ・制作物の発表があったが、とくにゲームプログラミング科の3Dゲームについてそれぞれの説明をもう少し詳しく聞きたかった。また、学園祭での発表とのことだったので学園祭で盛り上がった様子などがあればよかった。

⇒返答：今回は時間の関係で制作物について詳しく紹介できなかったのですが、次回移行より詳細に報告していきたい。(井坂)

- ・学生による発表があったが、SEはその機会も多いので、より発表に慣れておくとよい。また、ゲーム作品については非常に完成度が高く、自分の学生当時は3Dの技術は使っていない。いまは学園祭時のレベルで相当なもののできているので、卒業制作発表が楽しみである。

⇒返答：SEのプレゼン教育についてはより推進していきたい。また、ご期待に沿えるよういっそう教育に力を入れたい。(井坂)

- ・コマシラバスについては、非常に細かく記述されており、ここまでしっかりカリキュラムを組んでいるのかと感心した。現場で使えるSEが求められているので期待したい。

⇒返答：ご期待に沿えるよういっそう教育に力を入れたい。今回の内容を持ち帰っていただき、次回の委員会ではさらに突っ込んだご意見を頂きたい。(井坂)

### 4. 次回日程について (議長)

- ・平成25年1月23日(木) 15時30分～17時30分

### 5. 閉式の辞 (議長)

以上