

# 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 26 年 7 月 18 日 (金) 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	<p>&lt;外部委員：9名&gt; (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照)</p> <p>中山 典隆 (有限会社イプシロン／東京商工会議所中野支部)</p> <p>茂木 春雄 (ユー・アイ・ソリューションズ株式会社)</p> <p>澤坂 智之 (株式会社スケアクロウ)</p> <p>半田 聡子 (サイド・ビィ株式会社)</p> <p>沖野 仁美 (株式会社テクニカル・ジィ)</p> <p>渡邊 和彦 (データテクノロジー株式会社)</p> <p>高橋 秀明 (ネクサート株式会社)</p> <p>高野 恵司 (ドコモ・データコム株式会社)</p> <p>佐藤 康智 (株式会社ディー・エヌ・エー)</p> <p>川勝 誠治 (株式会社エスポチーム)</p> <p>小田倉 正則 (リコージャパン株式会社)</p> <p>&lt;内部委員：5名&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、第一部のみ)</p> <p>白井 雅哲 ( 同 企画部長、第一部司会、第一部のみ)</p> <p>井坂 昭司 ( 同 情報処理科科長)</p> <p>松田 達夫 ( 同 ゲームプログラミング科科長)</p> <p>宮川 進悟 ( 同 Web デザイナー科科長、記録)</p> <p>&lt;オブザーバー：2名&gt;</p> <p>(サイド・ビィ株式会社) 荒瀬</p> <p>(サイド・ビィ株式会社) 加藤</p>
会 議 録	<p>&lt;第一部 全体会&gt;</p> <p>0. 開会の辞・スケジュール案内 (司会)</p> <p>1. 学校関係者挨拶 (三上)</p> <p>2. 委員紹介</p> <p>3. 前回会議 (合同会議) 議事録確認</p> <p>4. 平成 26 年度事業計画概要と取組み内容の説明</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・平成 26 年度学園組織、改編報告</li> <li>・職業実践専門課程、認定報告</li> <li>・教育訓練給付金制度(専門実践教育訓練)指定申請、提出報告</li> <li>・環境・エネルギー分野における中核的専門人材養成プログラム開発事業、採択報告</li> <li>・リアルジョブプロジェクト、進捗報告</li> </ul> <p>(休憩 10 分)</p> <p>&lt;第二部 系別分科会&gt;</p> <p>1. 議長挨拶 (井坂)</p> <p>2. 前回 (系別分科会) 議事録の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本年 1 月 23 日に開催された、平成 25 年度第二回 情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会の議事録の内容が確認された</li> </ul>

### 3. 意見交換

#### ■情報処理科関連

(前回意見への対応について)

⇒クラウドの活用方法は、Windows Server 実習、Linux Server 実習の中で Amazon 等のクラウドを借り、設定や検証を行うコマを設ける予定 (H26 年 11,12,1 月) (井坂)

⇒実習科目内でレギュレーションを決め、その制限の中で製作を行わせている。(井坂)

⇒今年度は後期の日程表を各委員に配布し、授業を観てもらう時間をつくる。(井坂)

⇒JSF/EJB3.0 をカリキュラムに取り込んでいる。(井坂)

⇒セキュリティ対応として 8 月に情報セキュリティ技術 (SEA/j) 研修に呉石教員、宮川教員が参加する予定である。(井坂)

(カリキュラムについて)

― カリキュラム全般について

- ・情報処理科カリキュラムでは、就職、資格合格では成功しているが、募集面で「情報処理」全般がブラックと言われており、人気がない。そこで、カリキュラムについて多少の見直しを考えている。(井坂)
- ・IT 系の離職率などグラフにして、高校キーパーソンへ説明した方が良いのでは。

― ビッグデータ技術に関する教育

- ・ビッグデータは、数学 (統計・分析) 分野であり、IT 技術そのものではない。
- ・ビッグデータは、分散処理の技術なども需要。現在の JavaEE7,8 あたりは、分散処理ができるようになっており、すぐに対応というより動向を見ていく必要がある。
- ・統計・分析学を学習するより、RJP で POS を使ったシステムを考えているので、POS に溜まったデータを色々な角度から分析させるのも良い。

― モバイル・タブレットを活用したシステム

- ・モバイルと組込みを連携させたシステムが作れると良いのでは。
- ・CRM との連携もある。
- ・学生が持っている重たいノート PC は時代に即していない。タブレットを持たせては。開発は、クラウド化することで、タブレットでも対応できる。

― 上記意見を踏まえて

- ・ビッグデータは、統計・分析を入れるのではなく、あらゆる細かいデータを活用してどんな戦略が行えるかのグループワークを増やしていきたい。(井坂)
- ・モバイルに関しては、HTML5 技術を活用したコンテンツ制作を模索していく。(井坂)

#### ■Web デザイナー科関連

― ニコニコや Vine を始めとして動画マーケティングが今トレンドなので、動画系コンテンツの制作を行うのはどうか。

⇒ 動画マーケティングについては今年度 2 年生秋以降の授業に取り入れる予定である。(宮川)

― 前回の会議で出た学生が早い時期から自分の Web サイトを持って育てていくというご提案については、本年度 1 年制の 1 期から各学生がサーバーレンタルし、簡単な Web ページを掲載、2 期にそれをブラッシュアップした。(宮川)

― たんに作るだけではなくそれをどう発展させていくかが大事。

― 前回の会議で出たソーシャルマーケティングについて体験させるという観点から、学生にブログを公開させそこで Google AdSense, Amazon アソシエイトの広告を表示させて運営するという授業を行ったが、導入条件が厳しい、なかなか成果が出ない、などの問題がある。(宮川)

\_ 導入条件問題については、学校側でまず導入してそれを学生に運営させるのはどうか。  
\_ 学園の広報本部でやっているリスティング広告の出稿について学生に考えさせてはどうか。  
⇒ 非常に実践的な提案であり魅力的だが、実際の導入については良い方法がないか検討したい。(宮川)

\_ 自分がやっていることについてなぜそのようにしたのかをどこまで深く追い込めるかが鍵。  
\_ デザインは細かな違いが大きな違いになるので、細かなところにこだわるデザイナーを育てるべき。  
⇒ 前回の会議でも出た「自ら課題を解決する力」をつけるという意味でも、これらの論点をどうカリキュラム化していくか検討したい。(宮川)

\_ 自分が美大に入学した当初は美術館とか映画を見に行くことを強制された。よいものを作るにはまず批評などは抜きでとにかく見に行くことが大事。  
⇒ コーディング技術や、グラフィックソフトの操作の高度化はやりやすいが、デザインの高度化が難しいので、一つの方向として採用していきたい。(宮川)

#### ■ゲームプログラミング科関連

\_ アセンブラ言語授業を強化してはどうか。ビット演算や16進数、2進数などを強化。  
⇒ ビットは苦手な学生も多く、授業のやり方進め方を考え直していく。(松田)

\_ Unity 授業のカリキュラム構成で、コマ数はあまりとらなくてもよいのでは。1年生の導入授業として使用してはどうか。  
⇒ 作成は簡単だが、ツールが複雑で導入では難しい。コマ数は4～6で考えている。(松田)

\_ 当社で働いているゲームプログラミング科の卒業生が評価が高い。カリキュラムは理解したが、どのように授業を進めているのかを知りたい。  
⇒ 発表会を多くし、人前で自分の制作物をアピールさせる場を作っている。(松田)

\_ プロジェクト管理ツール「Redmine/Microsoft Project」を現場でも使用しているので、使用してはどうか。  
⇒ 教員が試用し、学生への展開を検討する。(松田)

\_ バッチファイルの勉強をしてはどうか。授業は私が行っても良い。  
⇒ 考えてもみない意見で、簡単には行っているが深くは進めていないので、検討する。(松田)

#### 4. 次回日程について (議長)

・平成26年11月28日(金)15時30分～17時30分

#### 5. 閉式の辞 (議長)

以上