

会 議 議 事 録

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 11 月 28 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><外部委員：13名> (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>杉山 司 (NPO 法人中野コンテンツネットワーク協会／桔梗 ICT パートナーズ株式会社)</p> <p>川戸 茂 (株式会社システム・ユー)</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>佐藤 勉 (株式会社アルカディアソフト開発)</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>秋田 隆輝 (豊作プロジェクト株式会社)</p> <p>川勝 誠治 (株式会社エスポチーム)</p> <p><内部委員：5名></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><オブザーバー：1名></p> <p>田中 裕一 (リコージャパン株式会社)</p>
会 議 録	<p><第一部 全体会></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 学校関係者挨拶 (三上) 2. 委員のご紹介 3. 平成 26 年度事業計画の進捗状況報告 <ul style="list-style-type: none"> ・職業実践専門課程、建築科夜間課程申請報告 ・教育訓練給付金制度 (専門実践教育訓練) 認定報告 ・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、進捗報告 ・リアルジョブプロジェクト、進捗報告 <p>(休憩 10 分)</p> <p><第二部 系別分科会></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 議長挨拶 (井坂) 2. 前回 (系別分科会) 議事録の確認 <ul style="list-style-type: none"> ・本年 7 月 18 日に開催された、平成 26 年度第一回 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 3. 意見交換 <p>■情報処理科関連</p> <ol style="list-style-type: none"> A. 前回の振り返り (井坂)

前回は平成 26 年 7 月 18 日、第 1 回情報処理科教育課程編成委員会を開催。

B. 前回（前々回）意見の対応について回答説明をした。（井坂）

① 前々回からの「作業行程のマイルストーン、チェックについての管理についての改善」については、

<回答>

制作や学園祭準備等で

- ・ガントチャートの作成
- ・Excel を使った管理
- ・ChatWork を使用した管理を行ってきた。

② 前回の「構成管理ツールも使わせた方が良い。Subversion などが良い」については、

<回答>

- ・2年生担当教員により Subversion の検証を行い、これから始まるグループ制作（仕事場カリキュラム）で活用する。

③ 前回の「学生の制作課題の途中経過をぜひ見て行きたい」については、

<回答>

- ・3月10日発表に向け、仕事場カリキュラムが始まるため、2月前半時期に設定予定。

④ 前々回からの「セキュリティが非常に重要視されており、強化していった方が良い」については、

<回答>

- ・8月5,6日に情報セキュリティ技術（SEA/j）研修に呉石教員が参加しセミナーを受講した。またセキュリティ教員の試験も受け、合格した。

C. 教育手法について意見を頂いた。

①企業での新入社員教育の取り組み方について聞いた。

- ・2~3年目の社員が新入社員を教え、グループでテーマを決め、仕上げていく等を行っている。ソフトウェアライセンスやマイコンにミドルウェアのせる実験をマニュアルを見てやらせる。
- ・ネットワーク・サーバー、PCについて満遍なく半年学習させる。その後3か月は、現場で先輩につきOJT教育を行う。研修は1年かける。
- ・Javaの開発学習で、フレームワーク、クラス設計をやる。プログラムスキルセット、WBS、タスクの細分化、事業スケジュール設計、人に指示を出すなどを行っている。

以上の意見を元に、学校では学生のレベルが様々であり、多数の課題を用意しレベルによってやらせるという手法を検討して取り入れて行きたい。（井坂）

D. カリキュラムについて（追加が必要な科目や技術）

今後の動向として、最近増えている仕事や取り入れた方が良い内容について聞いた。

- ・クラウド活用が増えてきた。またスピードが必要であり、早く組めるようにしている。個人差の問題は、その人にあった適職に割り振っている。
- ・スピードの観点からも、実際はシステムの暫定版が本システムになってしまうことがほとんどである。

E. その他

グループ学習の評価項目について意見を聞いた。

- ・スケジュールとのずれ、グループ内での作業の平滑化（バランス）などで評価する。
- ・先生の私感で、輝いている人を評価する。
- ・コンペ等でのフィードバックについては、コンペが終わったら、選ばれなかったグループはどうすれば1位になれるかを皆で話し合う。

■Web デザイナー科関連

A. 前回の会議との関連事項

- ・「動画マーケティング」について学ぶために動画コンテンツを制作してはどうかという点について
⇒ 2年生の4期に動画制作・編集の基本、動画マーケティングのポイントなどを学び、5期に学科をアピールする動画制作を行った。来年度はより体系立てたカリキュラムにしていきたい。(宮川)
- ・学生にソーシャルマーケティングについて体験させるという点について
⇒ 来年度後期にソーシャルマーケティングのカリキュラムを取り入れ、リスティング広告などを実際に運用する。(宮川)

B. 人材目標について

- ・同じことができる人材だったら「安い」ほうに仕事が行く。職業訓練的なデザインは土台にしかならないので、面白いデザインができるなど、何か付加価値が必要。
- ・枠の中で勝負しながらも、はみ出たポテンシャルでアピールしていくのがいい。
⇒ 「たんなる職人」として必要なスキルは十分確保しつつも、各自の能力・志向を伸ばしてクリエイティブな仕事のできる人材を目指している。(宮川)
- ・上流工程を担当する場合もそこそこ作る技術を持っていないといけない。たとえばCMのプレゼンを行う場合もコマではなく、一部分を実際に作って見せる必要がある。
- ・Webの世界は無限大なのでシステムも制作後・公開後までもトータルで考えつつ上流もできる人材が必要。
⇒ Web制作・デザインワークの基本を広く身につけつつ上流工程を担える人材を目指している。(宮川)

C. カリキュラムについて

- ・コスト意識を持たせないとただずっと作り続けてしまう。あなたは時給いくらだからこうじゃなくちゃだめとかいう意識を持たせるのが大事。
⇒ 学生はこの点がもっとも弱い。企業の方や現役デザイナーの特別講義などを企画して意識を高めているが今後も充実させたい。また外部からの仕事を請け負った場合にスケジュール管理などをツールを利用するなどしてより徹底させたい。(宮川)
- ・デザイン・制作の引き出しをどれだけ多く持てるかが、デザイナーに向いているかどうかを決める。
- ・先端のデザインを学び作り出していく。海外のサイトをよく見ておく。
⇒ 良いWebサイトやを見て批評するカリキュラムや、日常目にするデザインを検討するカリキュラムを来年度から設けていく。(宮川)

- ・ Web をとりまくビジネスモデルを考えだす。お金の作り方を知る人、マネタイズ（上流工程）の分かる人を育成する。
- ⇒ リスティング広告運営の実践や、起業・会社経営についての講義、制作の費用についての講義を設けていく。（宮川）

■ ゲームプログラミング科関連

A. カリキュラム内容の追加について

- ・ 前回の分科会で「Unity 授業」は、1 年生 5 期で実施予定。コマ数は前回の会議で検討した通り 6 コマで行う。（松田）
- ・ 前回の会議で課題となったバッチファイルの勉強に関しては、やはり現状の教員体制では内容を増やす事が難しく実施できていない。（松田）
- ・ 2 年生の 5 期に委員一名に協力いただき調整し授業を行うことにする。

B. カリキュラムの流れについて

現在進めているゲームプログラミング科のプログラム授業の流れについて検討した。

1 年次 : C 言語 → C++ → Android → DirectX

2 年次 : データベース → DirectX (3D) → DirectX (ネットワーク)

- ・ ゲーム業界では C++ は必須なので、流れは的には問題ないが、時間配分を変えてはどうか。
- ・ 最初から C++ で授業を行ってはどうか。
- ・ 時間配分は考えて行きたい。最初から C++ で行くかどうかは他の教員や委員の方と今後検討して行く。（松田）
- ・ ゲーム制作に関して「パズル」「シューティング」「アクション」の順で Windows 授業を進めていることについてはどうか。（松田）
- ・ 現状で問題ないと思える。

4. 閉式の辞（議長）

以上