

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 27 年 7 月 17 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：10 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 (特定非営利活動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>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>田中 裕一 (リコージャパン株式会社)</p> <p>沖野 仁美 (株式会社テクニカル・ジィ)</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>
会 議 録	<p><系別分科会></p> <p>1. 司会挨拶 (井坂)</p> <p>2. 全体の取り組み</p> <p>① ヤフー株式会社との連携 (Web デザイナー科)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・会社訪問 (7/10：卒業生からのお話・Web プロモーションセミナー) ・3 期よりヤフー株式会社との連携による Web プロモーション講座開始 <p>② アマゾン・ジャパン株式会社との連携 (情報処理科・ゲームプログラミング科)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学生制作によるアンドロイドアプリを Amazon アンドロイドストアに登録・公開予定 ・アンドロイドアプリセミナー実施 (7/13) <p>③ KDDI 研究所との連携 (情報処理科・ゲームプログラミング科)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・MozOpenHad/CHIRIMEN セミナー実施予定 (8/28) ・4 期以降 MozOpenHad/CHIRIMEN を授業で活用予定 <p>3. 各科の取り組み (RJP を中心に)</p> <p>① 情報処理科</p> <ul style="list-style-type: none"> ・RJP 授業の内容の紹介 <ul style="list-style-type: none"> ➢ RJP の目的：問題発見・解決能力・コスト意識 の三つを身につける ➢ RJP のカフェでのオーダー・会計システムの研究 ➢ デジタルサイネージ導入の準備 ・2 年生は 12 月までに Oracle Bronze を全員取得予定 ・企業による特別授業を毎月一回実施中 <p>② Web デザイナー科</p> <ul style="list-style-type: none"> ・RJP プロモーションサイトのリニューアル (10 月下旬) ・RJP ペーパーのリニューアル (9 月下旬) ・RJP のカフェのロゴマークの作成 (夏休み課題)

- ③ ゲームプログラミング科
- ・学科の教育三つの柱の紹介
 - ・1年間の学習の流れの紹介
 - ・RJPはカフェで利用できるゲームをチームごとに作成中

4. 意見交換

委員：

- ・それぞれの科の特徴がよく出ているし、就職に実践的につながっているようすが見られる。
- ・コミュニケーション力を重視して採用しているコミュニケーション的な要素をもうちょっと強調してほしい。

委員：

- ・これまで当校から十数名を採用しているが、即戦力となっておりありがたい。
- ・RJPは考え方がユニークで良い。成果が楽しみ。

委員：

- ・当校の学生は、優秀な学生が多く・礼儀正しく・資格もあり、勉強も他校より良くできている。
- ・ただ、カリキュラムはいたれりつくせりなのだが、学生が自分で考えるようになっているか。
- ・また折れやすい学生がいる、壁にぶつかったときに弱い。
- ・そういったことに対応できるカリキュラムはないか。

委員：

- ・情報処理科だから情報処理しかできないということがないように全般的にやって欲しい。デジタルサイネージも良い。
- ・採用した学生の先輩・後輩の相乗効果が期待したようには出ていない。
- ・RJPは期間が長すぎるのではないか。卒業すると途中でプロジェクトから抜けてしまうことになるのもったいない。
- ・RJPで学生間のモチベーションの差が出ているんじゃないか。
- ・学生が主体ではなく学校側からの指示が多いような気がする。学生たちの力でやらせて欲しい。

井坂：

- ・RJPはご指摘の点が確かに存在する。初めての試みで教員側も手探り状態のところがある。
- ・中心は学生たちだが、納期などがあるのでコントロールは教員がしている。
- ・全部学生に任せると難しい。学生自身が何をしたいかわからなくなる。そこに対応できる力を養いたい。

松田：

- ・学科や学ぶ業種ごとに学生同士の質が違うので、全学科が協業していくのが難しく、その点が勉強にもなっている。

委員：

- ・学生が自由な発想するのは無理。経験値がない。

委員：

- ・考えるためのツールを導入してはどうか。

委員：

- ・RJPがあり、今の学生はうらやましい。

- ・問題発見・開発能力・コスト意識というのが挙げられていたが「納期」というのがなかったが、RJPには「納期」は反映されないのか。

松田：

- ・RJPは当初「協業」からスタート。「納期」は後回しになってしまった。科単位で納期を設定している。

委員：

- ・Web・情報処理・ゲームの参加で連携させたらどうかという提案を前回した。科を超えてできるものがあるはず。

松田：

- ・以前Webデザイナー科とゲームプログラミング科でスマホアプリ制作をコラボしたさいろいろな成果が出た。

委員：

- ・それがリアルジョブではないか。

井坂：

- ・RJPの第二弾ではそういったところを入れていきたい。

委員：

- ・作ったものが残っていけばそれが学校の歴史になって面白い。

委員：

- ・クライアントにはムチャぶりされることが多い。
- ・なんとなく学校側が学生にやさしくなっているのではないか。
- ・厳しくすると学生がやめてしまうので追い込み切れないというのはあるが、厳しさが必要などときがある。
- ・仕事ではやるしかないときはやるしかない。しんどい状況でもほんとに好きだったらやれるはず。
- ・どういうところでせめぎあいが起こってくるのがはわからないが、学生がやりたいことをやれるようにやらせるのはどうか。

井坂：

- ・ご指摘の事態は確かにあり、カリキュラムがいっぱい詰まっっていて、学生ができない言い訳に使っている。

委員：

- ・学校には死ぬほど勉強したいやつとしょうがなく来ている奴がいるはず。
- ・それを全員がRJPをやるんじゃなくて、選抜でやるやつとやらないやつがいてもいい。
- ・イラレ・フォトショ・オラクルとか高価なツールを学ぶんじゃなくて、フリーのツールなどを泥臭く使えるようにするのもいい。

井坂：

- ・Amazonとの連携でのスマホアプリ制作は、希望者を募って夏休みにやらせている。
- ・やっているやつをやっていない奴がうらやましそうに見ている状況を作りたい。

委員：

- ・就職のとき大学生は履歴書・成績表の他に、活動記録（サークル、ボランティア）みたいなを出す。RJPなどの経験を就活のときに出させたら良い。

委員：

- ・学校側から正式にRJPの活動証明みたいのをだしたらどうか。

委員：

- ・そういうのがあると評価側（企業）としても便利。目に見えるものがあるといい。

委員：

- ・卒業制作発表会を情報処理科しか見たことがないが、他の科も見たい。

井坂：

- ・今年度 3 回目の当会議である程度まとめて RJP や学科別の制作の成果発表を行う予定。
- ・本日いただいたご意見を反映して行きたい。

5. 閉式の辞（司会）

以上