

会 議 議 事 録

会 議 名	平成 30 年度 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 30 年 7 月 20 日(金)15 時 40 分～17 時 00 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：8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>澤坂 智之 (株式会社 Artisan)</p> <p>川勝 誠治 (株式会社ゲーテク)</p> <p>松嶋 守仁 (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>後藤 英明 (ドコモ・データコム株式会社)</p> <p>高橋 秀明 (ネクサート株式会社)</p> <p><内部委員：5名></p> <p>白井 雅哲 (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>井坂 昭司 (同 副校長 兼 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>川辺 伸司 (同 Web 動画クリエイター科科長)</p>
会 議 録 参 加 者	<p><系別分科会> (第二部)</p> <ol style="list-style-type: none"> 議長挨拶 井坂より挨拶 前回 (系別分科会) 議事録の確認 意見交換 テーマ：ディプロマポリシーについて 意見交換は情報処理科、ゲームプログラミング科、Web 動画クリエイター科の 3科に分かれ、各科のカリキュラムポリシーについて実施。 <p>■情報処理科 分科会</p> <p>参加者</p> <p><外部委員></p> <p>松嶋 守仁 (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>後藤 英明 (ドコモ・データコム株式会社)</p> <p>高橋 秀明 (ネクサート株式会社)</p> <p><内部委員></p> <p>井坂 昭司 (専門学校東京テクニカルカレッジ 情報処理科科長)</p> <p>【井坂】ディプロマポリシーは、おかげさまで、完成した。今年度は、カリキュラムポリシーを作る予定であり、それについても意見を頂きたい (現在の案を提示)。また卒業生アンケートの結果で、卒業時に技術力がある程度付いたと答えた学生が約 70%に対し、仕事力に関する習得度は低い。その施策についてご意見を頂きたい。</p> <p>【高橋】カリキュラムに関して、Java が絶対でない時代になってきた。今は、なぜ Java を使うのかをはっきりさせないと案件が通らない。Oracle の問題で、大型システムは Java で問題ないが、小さいシステムでは、ダメ。銀行の B2C のコンシューマ系では、PHP、ルビーが多い。API を使ってつくる。小規模システムと大規模システムでは、スキルマップが違う。</p> <p>【呉石】Java でやる必要はなく、ルビーとかが多くなってきたるようですね。</p>

【高橋】それの方が、エンジニアを集めやすい。でも教育は、Java をベースで良いと思う。

【呉石】確かに Java はコンパイル言語なので、スクリプト言語から始めるとその後の Java の教育は難しい。

【高橋】PHP のフレームワークである symfony を使っているが、日本語対応がなく英語文献ばかりであり、大変。Symfony は Java のエンジニアには向いている。

【井坂】社員は、PHP とかに流れているのか？

【高橋】流れている。PHP をやっている社員もいる。

【松嶋】当社は、.NET と Java が半々。仕事で画面開発系が多いので、それは.NET が多い。学生は、何か1つができていれば良いのでは。

【沖野】当社は、制御系システムが多いので、C 言語、C++が多い。Python も使うが、やはり何か1つできていれば良い。あとこの頃に新入社員は、Excel ができない。VBA で処理をする仕事もある。

【呉石】この頃の学生は、PC ができないで入ってくる学生も多い。スマホの時代なので。当校では、タッチタイピングもプログラミングの効率を上げるのに影響がある。この頃の学生は少し遅い。2年生になるとプログラミングのステップ数も多くなるので影響がある。

【井坂】新入社員だと大学生も PC スキルの面で大変では？

【高橋】ゼミによる。

【後藤】文系の人には PC が使えない。キー入力で苦勞している。

【高橋】キー入力は、訓練、筋トレに近い。

【井坂】当校もキーボードマスターを入学時よりやらせている。

【井坂】仕事力向上に関してはどうか？

【高橋】報連相ができない新人が多い。作業が遅れているのに言わなかったり。

【松嶋】細分化ができない。全体を見れない新入社員が多い。

【呉石】今も学生に課題を出しているが、複数のことができないで困っている。

【高橋】当社では、タスクを本人に細分化させて、それを上司にレビューさせている。手伝ってやらないとできない。

【井坂】できない人は、どうするのか？

【高橋】自分から潰れていく。辛くなってやめる。でも今はケアしていかなければならない。

【呉石】技術力があって、自分のスキルが分からないと判断できない。

【高橋】1年目の社員には、遅れた時に反省をさせ何ができていないのかを明確にさせ仕事をさせている。

【沖野】やる気による。経験値が必要。テクニカル卒業生ではないが、時間感覚がなく、どうしたらよいかという社員もいる。

【呉石】当校の教育システムは、問題解決の逆でもあり、授業シートでやることが決まっているので、何も考えなくても進めてしまうという欠点がある。

【井坂】それを防ぐために RJP を導入した背景がある。

【松嶋】当社は、できる人をリーダーにしない。できない人をリーダーにし、できる人は補佐役に回ってもらう。

【高橋】自分の経験では、グループ制作よりも個人制作が役になった。個人制作はすべて自分でやらないとダメ。

【呉石】当校もそれに近いのが、長野実習でやっている制作活動で、2年生が補佐役で、1年生に作らせている。

【井坂】当校も個人制作の機会をもっと考えた方が良いが、1人でやらせる弊害もあり、できないと退学を考えたり、学校に来なくなったりということもあるので、慎重に検討したい。

以上

■ゲームプログラミング科 分科会

参加者

<外部委員>

澤坂 智之（株式会社 Artisan）

川勝 誠治（株式会社ゲーテック）

<内部委員>

松田 達夫（専門学校東京テクニカルカレッジ ゲームプログラミング科科长）

議題1：ディプロマポリシーの確認

【松田】決定したディプロマポリシーの大項目について説明した。

【澤坂】項目1の中のコマンドプロンプトを使って授業を進める事に対して、現在 Windows10 から bash が使用できるので使ってみても良いのでは。

【川勝】サーバー系で Unix などを使用するので、コマンドプロンプトで進めるのは良いと思う。

【松田】bash を調べて検討してみます。

【澤坂】項目3で Unity を使用しゲーム開発を行うことも良いが、ゲームの基本的な作り方も強化していくと良いのでは。

【川勝】ゲーム会社では現在も Unity 使用率が高い。

【澤坂】ソースを読む力もつけていくと良いのでは。

【松田】以前から検討しているが良い方法が見つからなく、検討を継続。

議題 2 : カリキュラムポリシー作成

【松田】カリキュラムポリシー作成に当たって三つの項目の説明をした。

【川勝】良いことなので、出来ることがあれば手伝いたい。

【澤坂】良いことなので、出来ることがあれば手伝いたい。

議題 3 : ゲーム会社提出物

【松田】ゲーム会社の提出しているもので、「ゲーム・ソース・資料」の三点セットを提出しているが、資料に対しても意見が欲しい。

【澤坂】頑張った所の説明で、プログラムの位置（ファイル）を記載していくと良い。

【川勝】現在の名称で「スキルシート」になっているが、提出資料でスキルという言葉は、違った意味を持つてしまうので、変更したほうが良い。

【川勝】ゲーム資料なので、「ゲーム作品資料」にしてはどうか。

【澤坂】良いネーミングだと思う。

【松田】今後「ゲーム作品資料」に統一していく事を決定。

【澤坂】ゲーム資料の中に「開発環境・動作環境」を入れてほしい。

【松田】今後も意見を貰い、良い資料を制作していき、ゲーム会社への就職を上げる。

以上

■Web 動画クリエイター科 分科会

参加者

<外部委員>

中山 典隆（有限会社イプシロン／東京商工会議所中野支部）

<内部委員>

川辺 伸司（専門学校東京テクニカルカレッジ Web 動画クリエイター科科长）

Web 動画クリエイター科の現況報告およびカリキュラムポリシーの方向性について意見収集を行った。

在籍状況、2年生の就職状況について

1年：4名、2年：7名

【川辺】1年は4名と募集が非常に厳しい状況。
情報処理科は集まっており、ITが不人気ということではない。Web 関連ビジネスが職業として認知されていない状況。

2年の就職状況は就活対象5名のうち4名が内定。
内定企業はいずれも Web 制作会社（受託制作）。
未決定の残り1名は映像制作会社志望。映像系は説明会開催や選考プロセスが遅い傾向。

【中山】就職先が Web 制作会社の場合、一般的に認知の低い会社となってしまう。昨年、今年と内定先は業界では有名企業だが一般的には知られていない。募集を始めとして内外に Web 動画クリエイター科の中身を理解してもらい、という活動には結びつきにくい。

サイバーエージェントなど一般的に認知のあるメディア企業に入れると良い。

【川辺】メディア企業の志向が強い学生が少ない。採用説明会などの情報は提供し、けしかけているものの、食いつかない。仕事の中身が良くわからないからと思われる。

Web 動画クリエイター科の実績としては、メディア企業、映像制作会社の内定が欲しいと考えている。

以前の Web デザイナー科と異なり、Web マーケティング、動画制作技術を教えているので、その結果としての実績が欲しい。

幅広く教えていることは、就職先が広がる。ということを募集の場面で伝えているので、実績で示したい。

【中山】映像系は TV 局傘下の企業など局名の冠がついている企業が多いので就職先として分かりやすくアピールできると思う。

カリキュラムポリシー（以下、CP）の方向性について

【川辺】以下、Web 動画クリエイター科の CP 素案。

まずは制作現場の一員として役に立てる人材を育てる。

頭でっかちにならない、スピーディーに手足を動かす。

実装 > 設計 > 企画 という考え方。

① Web サイト制作に必要なツール使用技術、コンピューター言語を習得する
具体的には

ツール：Adobe ソフトウェア（Photoshop・Illustrator・AfterEffects・Premiere Pro）

言語：HTML/CSS、JavaScript

知識だけではなく提示された制作課題を作る実習を通して実践力を身につける。

② Web サイト制作の設計の方法を習得する

情報設計（コンテンツ設計、情報の構造化・階層化、）

Web サイトに掲載する情報（コンテンツ）の収集、整理、情報の構造化、階層化を行う手法。

意匠設計（アートディレクション・ヴィジュアルデザイン）

Web サイトのトーン&マナーの設計を行う手法。

動画設計

動画のシナリオを考え、動画の設計を絵コンテで表現する。

設計書以降の実装技術からステップアップし要件を形にするプロセスを実践する。

③ Web サイト制作の企画立案・要件定義の方法を習得する

UX デザイン（情報デザイン）

UX の手法を取り入れ、Web サイトの企画、要件定義のプロセスを習得する。

Web マーケティング（Web 運営）

Web 解析、マーケティング各種施策、検索エンジンマーケティングについて理解し

サイト運営に必要な知識を習得する。
工程管理 (Web ワークフロー)
Web サイトの企画から運用までの作業工程を理解し、制作チームにおける自身と周囲の役割を理解した上で作業に取り組める知識を、グループワークを通して習得する。

【川辺】 新入社員として入った時に最初に携わる仕事で結果が出せる人材を送り出したい。
上流工程で必要な「企画力」を養うことは重要だと思うが、「手足をスピーディーに動かせる」ことを優先する。

会社で新人に企画力を求めることはない。代理店とのプレストに新人は参加しない。企画力を養うことを第一に唱っている学校があるが、当科は逆の方向。
まずは手足が動かせることをベースに、①下流（実装技術）→②中流（設計技術）→③上流（企画技術）という優先順位で教えてゆく方針。

【中山】 新人に最初に与えるのはデバック（コードのバグ発見&修正）。
すぐに結果を出せることを目標にするのは良いと思う。

【川辺】 最終目標は企画立案から Web サイトをつくれること。
但し、全員が到達することは難しい。

学生には、②中流（設計技術）→③上流（企画技術）の部分は知識習得（講義）、実践（実習&RJP）の機会を与えつつ、その時はわからなくても、体験した記憶を植え付け、仕事をしたときに気づきが生まれやすい状態にして送り出したい。

ついてこれられない学生がいても、全てを吸収し実践知とできることを目標にカリキュラム策定、指導を行う。

【中山】 「制作現場の一員として役に立てる人材」というのが募集などでネガティブに捉えられる懸念がある。見せ方、言い方を工夫した方が良い。

①下流（実装技術）→②中流（設計技術）→③上流（企画技術）という縦のラインだけでなく、①下流（実装技術）の中でも、デザイン、プログラミング、動画と横のラインの幅がある。

教わることの幅が広いと、どのような成果が出せるのか？どのような技術が習得できるのか？がわかりにくい面が出てくる。

募集の際の分かりにくさもあるし、在学生のモチベーションにも影響があると思う。

【川辺】 募集については学生作品を公表してゆく努力を継続してゆく。幅広く教えている弊害として、公表できるレベルの作品まで仕上げさせる時間がとれないのが悩み。年間で3点ほど。授業課題では沢山作らせているが公表レベルに仕上げる前に次の課題となる。特に、動画についての公表が中々できていない現状がある。

モチベーション維持については、動画制作を中心に非日常的な機会を多く設定している。

【中山】 モチベーション高く取り組むことは、仕事で重要。モチベーションを高く維持する授業運営が必要。

【中山】 まずは手を動かすことが重要だが「Web サイトを作れるのは当たり前」という発想を持っていることも必要。今は言語がわからなくてもツールで作れてしまう時代。で

も、ツールでは実現できない Web サイトもある。その違いがわかっているレベルになることが大切。

教えている HTML/CSS などは Web サイト制作の基礎技術ではあるが、Web サイト以外でも適用できる。今、学んでいる技術で新しいインタラクティブな仕組みをつくるということにもチャレンジして欲しい。

【川辺】一昨年の学園祭でデジタルアクアリウムというアトラクションを作った。チームラボの人気アトラクションの模倣ではあるが、学生がどこまで近づけるかチャレンジした取り組み。

グラフィックス+プログラミング+動画の技術を1つに体現する作品となった。オープンキャンパスなど募集の場面で、Web 動画クリエイター科で学ぶ技術を理解してもらおう事例として紹介している。

このような Web 以外の創作へのチャレンジ機会を増やしてゆく。

以上