

会 議 議 事 録（抄）

会 議 名	2020 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	2020 年 7 月 22 日 (水) 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	<外部委員：8 名> (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照) 中山 典隆 (有限会社イプシロン／東京商工会議所中野支部) 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 パートナース株式会社) 澤坂 智之 (株式会社スケアクロウ) 松嶋 守仁 (サイド・ビィ株式会社) 沖野 仁美 (株式会社テクニカル・ジィ) 後藤 英明 (ドコモ・データコム株式会社) 秋田 隆輝 (豊作プロジェクト株式会社) <内部委員：5 名> 白井 雅哲 (同 校長、第一部司会、第一部のみ) 井坂 昭司 (同 副校長兼情報処理科科長) 松田 達夫 (同 ゲームプログラミング科科長) 川辺 伸司 (同 Web 動画クリエイター科科長)
会 議 録 参 加 者	<系別分科会> (第二部) - 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：学科の近況報告、コロナ禍における業界の状況、学校の状況 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、各科の状況について意見交換を実施。 ■情報処理科 分科会 参加者 <外部委員> 松嶋 守仁 (サイド・ビィ株式会社) 沖野 仁美 (株式会社テクニカル・ジィ) 後藤 英明 (ドコモ・データコム株式会社) <内部委員> 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) 1. 自粛時 IT 業界の動きについて ・(井坂) 在宅中の IT 業界の働き方はどのようなものでしたか？ ・(沖野) 85%は、出社せず、自宅待機、在宅勤務であった。本社勤務は、出勤していた。設計部は在宅できないので。 ・(高橋) 持ち帰り OK 業務は在宅、銀行系は在宅無し。セキュリティの関係で在宅は無理。 ・(後藤) 3/1 からプロジェクトによるが在宅。5 月からは、50%が出社。 ・(山川) 8 割は外部なので、在宅ではなかった。運用系や金融系は在宅は無理。

2. このコロナ禍で変わったことや使われたアプリなどは？

- ・(井坂) 在宅中に使われたアプリなどを教えて下さい。
- ・(高橋) Zoom、Teams、ビデオチャットなどを活用した。
- ・(高橋) 企業は Teams が多いのでは？

3. IT 業界の状況は？

- ・(井坂) コロナ禍で、業界の景気はどうですか？
- ・(高橋) 現状では影響はそんなに感じない。
- ・(山川) 引き合いは、減っている。
- ・(沖野) 単価を下げられるケースがある。
- ・(山川) 新規は難しく、既存を中心にやっている。
- ・(高橋) 新規案件は、少なくなる可能性がある。先が見えない。
- ・(井坂) 就職は、厳しくなる可能性がありますね。
- ・(高橋) 技術は、よりクラウドに移行している。企業は外からでもつながるようにしている。
- ・(井坂) 学校では、Slack を使っているが、企業はどうか？
- ・(高橋) Slack も使っていたが、取引先の関係で、Slack のクローンである「Mattermost」を使っている。
- ・(後藤、沖野、山川) Slack ではなく Teams の機能を使っている。

4. 今後、当科は今の言語教育で良いか？

- ・(井坂) Java もいつまで持つかという話も聞くが、主流の言語の流れは？
- ・(高橋) go 言語 (Google) なんて言うのもあるが、まだそんなに変化はないと思う。
- ・(高橋) Web のサービス系は、PHP、ルビーなどを使っているところもある。しかし OS など環境に依存するところも大きいので現状で良い。
- ・(沖野) 中心は、Java、C#、c++などで良いと思う。
- ・(高橋) クラウドシステムなどインフラ周りが重要で、それらを提案できる技術者が必要であると思う。また業務が分かっているとダメ。しかし学生は業務はわからないので、基礎をしっかりやらせておく。

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（株式会社スケアクロウ）

＜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）

以下の内容について意見交換を行った。

1. 新型コロナウイルス感染症でのゲーム業界
2. 前年度の卒業制作報告
3. 本年度の就職活動報告
4. 今後のゲーム会社への就職意識

1. 新型コロナウイルス感染症でのゲーム業界

【松田】

本学科では6月1日から対面授業を実施しています。

ゲーム業界ではどうか？

【澤坂氏】

在宅ワークが一般的になっている。また、本年度いっぱい在宅を決定している企業もあるが、新入社員は週1の出勤で打ち合わせや報告などを行っているらしい。

【松田】

在宅ワークでの問題点はないか。

学科では4月5月の在宅中に学生とZ o o mやS l a c kでミーティングを行い、授業が出来るかを試してみました。

結果スマホで自身を映しPCでプログラムを行う事が望ましいとの結論。

顔出しなしでは、一方的な授業になってしまう事から、Z o o mを2アカウントで進める事でうまくいくのではとなった。

【澤坂氏】

企業では全く問題はない。

S l a c kでチャットや連絡を行い、G o o g l e M e e tで予定管理をしている。

【松田】

企業でのセキュリティ面ではどうか。

【澤坂氏】

仕事を請け負っている会社は、クライアントからPCを発送してもらい作業しているため問題なし。

2. 前年度の卒業制作報告

【松田】

前年度の会議で、澤坂委員からでは「ゲームを真剣に作ってはどうか」との意見により既存の2DゲームをFPS風で作成しました。

全9作品を完成させ年度末に発表会も行いました。

「THE DONKY / ボンバーマン / フワ鬼 / ハイラル無双 / ACECOMBAT / ピクミン / AssassinCreed / にゃんこ大戦争 / RAIDING_MONSTES」

【澤坂氏】

全体的によくできているが、操作性がコンシューマゲームに近く、スマホ用にしないといけない。

【松田】

今後の制作では改善していきます。

【松田】

今回の制作もAndroidは問題なく対応できたが、iPhoneの対応が出来なかった。

【澤坂氏】

iPhoneの対応は、「PC ⇒ Mac ⇒ ビルド ⇒ 転送」で進めるが、ビルドからiPhoneに転送するときの認証が毎年アップルが更新しているため、企業でも選任を置いて対応している。

【松田】

何とか今年度はiPhoneでも進めたいので、第四期のRJP授業で是非ともお手伝いをして欲しい。

【澤坂氏】

仕事の進み具合では対応します。

3. 本年度の就職活動報告

【松田】

在宅での制作が二か月続いたことにより、作品を完成できた学生が少なかった。毎年であれば、放課後などにチェックやアドバイスを細かくできたが、今回はオンラインで行った事により学生のモチベーションが低下したためと思われる。

【澤坂氏】

企業人であれば問題はないが、学生には大変な日々だったと気持ちがわかります。

【松田】

ただゲームを完成させた学生のレベルは高く、今後ゲーム会社へ受験させていただきます。

4. 今後のゲーム会社への就職意識

【松田】

ゲーム会社への就職者を増やすための何か秘策はないでしょうか。
他校では複数で作品制作をしているが、本科はやはり一人で作品を作成させたい。

【澤坂氏】

ゲーム会社は厳しいとの話を避け、楽しさを伝えては。
今はツールの進歩で、数学物理などの知識が低くても問題ない。

【松田】

プログラム力を強くするために厳しく伝えていたことを、少し変えていきます。

【松田】

作品制作で、何かアイデアをもらいたい。

【澤坂氏】

1週間で出来るゲームを作成してみてもどうか。
大規模なゲームではなく、小規模なゲームでも企業は見てくれる。

【松田】

1週間であれば学生も企画を出せるのではないかと思います。
今後進めてみます。

【松田】

最後に何かありますでしょうか。

【澤坂氏】

今いるゲーム業界のプランナーでも、ゲームをやらない知らない人たちが多くいて
困っている。学生たちにはいろいろなゲームをいっぱいプレイしてもらいたい。

【松田】

ありがとうございます。
今回の件は今後の授業運営に活かしていきます。

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）

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）

秋田 隆輝（豊作プロジェクト株式会社）

＜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状況報告を行った。時間の都合、委員には後日（または次回に意見を頂く事とした）

■202 年度在籍状況

1 年生：29 名（うち 2 名退学） 理由：別の道を目指す（女優）、メンタル不調

2 年生：16 名

退学者が既に出ているものの、大幅増となりました。

増加要因（想定されること）

- ・大学諦め組が増えた
- ・ネット出願開始で駆け込みで出願しやすい環境ができたこと
- ・東京都専門人材育成訓練生（大人）3 名受け入れ（24, 27, 30 歳）

資料請求などの反応数は相変わらず他科と比べて低いため、上半期に進路を決める高校 3 年生（メインターゲット）のニーズは捉えられていません。

■オンライン授業の実施

6/1 に授業を再開。2 割程度の授業をオンラインで対応中です。

当科は入学時からグループチャット（オンライン）での連絡を徹底していること

4, 5 月の休校期間中もオンライン授業を進行していたため、スムーズに導入できています。

遠方の学生は歓迎していますが、大半の学生は登校を望んでいます。

感染を恐れる保護者からオンラインを増やしてほしいという要望も個別に來ています。

このような意見もある程度配慮しながら、対面、オンライン混ぜながら進行中です。

■新しい取り組み

吉祥寺ハロウィンフェスタ 2020

昨年はWeb サイト制作と運営を担当しましたが、今年はオンラインできる企画を考えてほしいということで、企画から入っています。

吉祥寺ハロウィンフェスタ 2020

<http://kichi.joji-halloween.net>

当科で担当している企画は以下です。

- 1) 吉祥寺店舗 CM (40店舗弱のCM撮影、制作を進行中)
- 2) オンラインパレード (Zoomで子供たちが仮装で参加 学生から出た企画です)
- 3) Web サイト制作・運用
- 4) PR 動画制作

10/31に当科の教室からオンラインパレードをZoomで配信します。

今年は学園祭も長野研修も中止となり、非日常的な体験からの学びの機会が少ないためかなり無理なスケジュールではありますが強引に進めています。

以上