

会 議 議 事 録 (抄)

会 議 名	2022 年度専門学校東京テクニカルカレッジ 第二回 Web 系教育課程編成委員会																																																														
開 催 日 時	2022 年 11 月 25 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 505 教室																																																														
参 加 者	<外部委員：2 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） 叶 修吾（株式会社博報堂プロダクツ） <内部委員：1 名> 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）																																																														
	<系別分科会>（第二部） 1. 議長挨拶 川辺より挨拶 2. 前回（系別分科会）議事録の確認 3. 意見交換 学科の近況報告、新技術&分野横断の取り組みについて意見交換を実施。																																																														
討 議 内 容	■2022 年度在籍状況について 議長より学科の現況について、在籍状況を中心に委員に報告した。 <table><tr><td></td><td>男</td><td>女</td><td>計</td><td>▶</td><td>内 訳</td><td>高校</td><td>既卒</td><td>職有</td><td>留学生</td><td>計</td></tr><tr><td>2 年</td><td>10 名</td><td>12 名</td><td>22 名</td><td></td><td>2 年</td><td>18 名</td><td>1 名</td><td>3 名</td><td>名</td><td>22 名</td></tr><tr><td>1 年</td><td>9 名</td><td>15 名</td><td>24 名</td><td></td><td>1 年</td><td>13 名（▲1 名）</td><td>2 名</td><td>8 名</td><td>2 名</td><td>24 名</td></tr></table> 既卒：浪人、大学卒業、中退者 職有：職務経験有 【川辺】 1 年退学者 1 名発生。勉強について行けず、当分野への意欲低下。 e スポーツの学校へ再進学を決意。 来年度の募集状況については、昨年同時期より 2、3 名少ない出願者数。専門人材育成訓練の受入人数を増やし本年度の同数である 25 名以上を確保したい。 ■就職活動状況について 議長より現在の2年生の就活状況について委員に報告。就職先の方向性についての意見を収集した。 <table><tr><td rowspan="5">内 定</td><td rowspan="5">18 名</td><td>Web 制作企業</td><td>3 名</td></tr><tr><td>ユーザー企業（ウェディング、教育研修、人事コンサル等）</td><td>4 名</td></tr><tr><td>システム開発企業</td><td>2 名</td></tr><tr><td>映像技術者アウトソーシング企業</td><td>3 名</td></tr><tr><td>アウトソーシング企業（※1）</td><td>6 名</td></tr><tr><td>未決定（活動中</td><td>2 名</td><td colspan="2">東京都訓練生（※2）</td></tr><tr><td>進学・進路検討中</td><td>2 名</td><td colspan="2">別分野へ進学検討中、準備不足（行動が伴わない）</td></tr></table>											男	女	計	▶	内 訳	高校	既卒	職有	留学生	計	2 年	10 名	12 名	22 名		2 年	18 名	1 名	3 名	名	22 名	1 年	9 名	15 名	24 名		1 年	13 名（▲1 名）	2 名	8 名	2 名	24 名	内 定	18 名	Web 制作企業	3 名	ユーザー企業（ウェディング、教育研修、人事コンサル等）	4 名	システム開発企業	2 名	映像技術者アウトソーシング企業	3 名	アウトソーシング企業（※1）	6 名	未決定（活動中	2 名	東京都訓練生（※2）		進学・進路検討中	2 名	別分野へ進学検討中、準備不足（行動が伴わない）	
	男	女	計	▶	内 訳	高校	既卒	職有	留学生	計																																																					
2 年	10 名	12 名	22 名		2 年	18 名	1 名	3 名	名	22 名																																																					
1 年	9 名	15 名	24 名		1 年	13 名（▲1 名）	2 名	8 名	2 名	24 名																																																					
内 定	18 名	Web 制作企業	3 名																																																												
		ユーザー企業（ウェディング、教育研修、人事コンサル等）	4 名																																																												
		システム開発企業	2 名																																																												
		映像技術者アウトソーシング企業	3 名																																																												
		アウトソーシング企業（※1）	6 名																																																												
未決定（活動中	2 名	東京都訓練生（※2）																																																													
進学・進路検討中	2 名	別分野へ進学検討中、準備不足（行動が伴わない）																																																													

【川辺】

アウトソーシング企業で早期内定を確保した。
内定を獲得したアウトソーシング企業では、システム開発プロジェクトの補助業務が主な予定作業内容。
採用枠の多い、アウトソーシング企業で内定をとりつつ、本命の Web、映像系の制作会社にトライ中。
Web 制作企業の選考は例年通り厳しい。中々内定が取れない。

未決定の 2 名は専門人材育成訓練生。就業経験あり（非正規）の女子 2 名（29 歳、33 歳）
年明けに、中途市場で本格的に活動させる予定。現在はそれぞれ 1 社ずつ選考中。
Web 未経験＋就業経験有の応募者がどこまで通用するか？の見定める機会。来年は訓練生 8 名が就活に臨む。

【叶委員】

制作会社ではなく、企業の Web 担当者（広報部など）などはニーズがあるのでは。どこも、足りなくて困っている。一般事務であっても、Web が少し分かるというのは大きな強みになる。

【川辺】

毎年、1、2 名がそのようなポジションに就職を決めている。但し、企業の Web 担当者の募集は、中途採用が中心であること、そもそも募集人数が少ないこともあり、新卒募集情報（求人サイトなど）の中で顕在化してこないのが現状。

Web デザイン、コーディングのアウトソーシング企業があると良いが、そのような形態をとる企業の求人が出てこない。

【叶委員】

応募先企業の開拓が必要。

【川辺】

まさにそうで、来年へ向けた優先度の高い課題だと認識している。
特に来年は年齢が高く、新卒扱いできない専門人材育成訓練生が 8 名いるので。

■学科活動トピックス 2022/8～

議長より前回の編成委員会以降の学科活動のトピックスを報告。

【川辺】

前回、7 月の編成委員会では
「今年度はメタパース的なもの（XR を使った何か。。）にチャレンジしたい。」とお話しし
委員の方から次のようなご意見を頂きました。

杉山委員からのご意見

メタパース関連の企業の株価がどこも上昇している。
Web3 の世界に一番近い領域に取り組んでいるのは Web 動画クリエイター科。
とにかく、関連技術に一つでも取り組んでいくことが必要。

中山委員からのご意見

Web 動画クリエイター科は UI デザインがメイン領域なので
アバターのデザインやアバターの動きのギミックなどに注力するのが良い。
Kinnect のような動態認証を入力装置した技術は面白いかもしれない。人間の動きに合わせてアバターが動くとか。

8～10月（4期）での取り組み

【川辺】

委員の方々からの意見を参考に次の取り組みを行なっています。

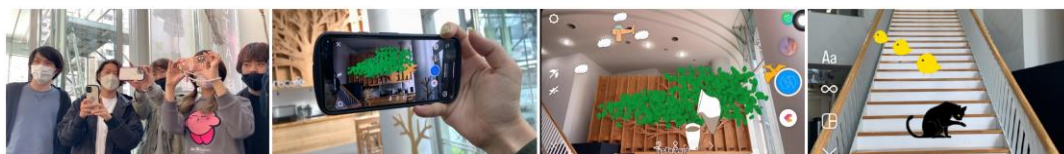
1) メタバース構築

Web3 の概要についての授業を行い、制作実習ではメタバースを構築。
Web 動画クリエイター科の教室をグループワークでメタバース上に構築しました。
アバターも各自オリジナルのデザインを作成しメタバースに参加。
まずはオンライン授業を行うことを最初のゴールとして構築を継続しています。



2) AR アトラクション構築

XR コンテンツ&プロモーションの研究として AR を活用したアトラクションを構築。
学校エントランスにあるカフェ teracafé の各所にスマホをかざすとデジタルアートが浮かび上がります。
このアトラクションは今後、teracafé に常設し、賑やかな場所になるよう季節ごとの演出を仕掛けてゆく予定です。



新技術&分野横断の取り組みについて（ご意見伺い）

Web3 関連技術をはじめとする新技術、他分野（建築系、バイオ・環境系）と横断の取り組みについても検討してゆきたいと考えています。アイデア、ご意見をいただければと思います。

【叶委員】

ドローンは取り組んでいる？

【川辺】

機体は持っていて、2年生は簡単な操縦は授業で習得済み。

【叶委員】

学科横断の取組みとして、ドローンを使って建築系などとコラボレーションが考えられる。

【中山委員】

バイオ分野であれば遺伝子改変ツールのクリスパー・キャスナイン（CRISPR-Cas9）を題材にビジュアルでみせることを Web 動画クリエイター科が受け持つとか。
アメリカでは高校生でも扱える編集技術と言われている。

【川辺】

調べてみます。

	【中山委員】 このように授業以外の課題に取り組む際に目的を明示してあげることが重要。文化祭でお化け屋敷をつくるのも「来場者を怖がらせる」という明確な目的があるから、みんな一所懸命つくる。 【川辺】 メタバースでも「自分たちの教室をつくる」「オンライン授業をやる」という目的があったかできた。 【中山委員】 初台にある NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]に行くと、インタラクティブとは何かを具現化する展示があり、ヒントになるかもしれない。 我々の分野はUI なので、そこを軸に他分野との協業領域を探ってゆくのが良いと思う。 【川辺】 頂いた意見を参考に検討します。 初台の ICC には見学に行つてゆきます。 以上
--	---