

会 議 議 事 録

会 議 名	専門学校東京テクニカルカレッジ 第二回 情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会
開 催 日 時	平成 28 年 11 月 29 日 (火) 15 時 00 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：10 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) 川勝 誠治 (株式会社ゲーテク) 高橋 忍 (株式会社アルカディアソフト開発) 松嶋 守仁 (サイド・ビィ株式会社) 田中 裕一 (リコージャパン株式会社) 高橋 秀明 (ネクサート株式会社) 後藤 英明 (ドコモ・データコム株式会社) 下山 貴子 (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) 雨宮 悟郎 (ヤフー株式会社) <内部委員：6 名> 高瀬 恵悟 (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) 白井 雅哲 (同 副校長、第一部司会、第一部のみ) 井坂 昭司 (同 情報処理科科长) 松田 達夫 (同 ゲームプログラミング科科长) 宮川 進悟 (同 Web デザイナー科科长、記録) 川辺 伸司 (同 Web 動画クリエイター科科长)
会 議 録	<系別分科会> (第二部) 1. 議長挨拶 井坂より挨拶 2. 前回(系別分科会)議事録の確認 3. 意見交換 テーマ： 応用力・提案力等がある人、とんがっている人などを養成するには？ 委員： ・応用力はその人の経験にもとづいて発揮するものなので、いろんなことをやってもらえない。やってもらって実際にやれたら応用力がついていく。 ・とんがっている人はその人次第で決まっている。 ・提案力については、提案させて褒めてあげる、悪ければ指摘してあげる、提案できる場、提案してもいいんだという場を作る。それによって提案できるようになる。 委員： ・優秀な生徒を紹介してもらってたいへん感謝している。 ・応用力・提案力が出るようになるのは 10 年程度経ってからなので、無理強いしない方がいい。 委員： ・当社の業務では企画力が必要なので、テーマを決めて登竜門的なアイデア会議をやって、

いいものには報酬を与えてモチベーションを上げている。

- ・上司に評論家・批評家が多いと上から否定されてしまうことが多く、提案しずらくなってしまうことが多いが、われわれはとにかく打席に立つことが大事ということでやっている。
- ・応用力は基礎を付けることから。
- ・相手が 100 を知っているという前提で話すのはよくない。部署が変わった場合、異動先で「わかっている」という前提で話されてしまうことがある。教える側も相手がわかっていないという目線で話をすべき。相手の立場に立つことが大事。

委員：

- ・応用力は経験値なので、経験させてやる。こいつ無理だと思っても経験させてやる。
- ・また提案もさせる。無理だと思ってもやらせてみる。
- ・失敗してもいいという前提でやらせてみる。お客さんのところで謝る事態になっても怒らないというかたちのプレッシャーを与える。
- ・とんがっているのは素養で決まる。

委員

- ・当校の学生はプログラミング力があるし、コミュニケーションもやっているうちについてくる。
- ・とがっている人材を作るには、個人の性格を伸ばしていくのがいい。
- ・応用力はまず基本が大事。その意味でも経験が必要。
- ・提案力は環境が重要。上から押さえつけるようでは成長しない。上司の指導を向上させ、環境を作るのが重要。また社会情勢に興味を持って新聞を読むなど本人の努力も必要。

委員：

- ・メンタルが弱い人は、勉強していないとか人的な力が弱い。
- ・他より自分ががんばっている点というのがないと弱い。
- ・その意味で学校はスパルタでいい。
- ・提案力については、現場レベルであればベースがしっかりしていてどれだけ努力してきたか。お客さんにたいする提案であれば、提案というのは冒険でもあるのでキャラクターにもよってくる。
- ・保守など仕事をしっかりできていても提案になると弱くなったりする人もいる。

委員：

- ・基礎がないと応用・提案できない。ロジカルシンキングとかを使って教育するとよいのでは。

委員：

- ・とんがっている人に対しては、スケジュールに上限を設けないといい。10 日かかるところを 5 日でやれる人には残りの 5 日で別のことをやってもらえる。
- ・グループ実習とかではできる人にはディレクションをやらせて、できない人に実装をやらせると良い。
- ・学校では一人で設計から実装・試験までやったりすると思うが、人の作った物やコードを見させると勉強になる。

委員：

- ・ここの卒業生は技術的な面で即戦力であり、第一線で活躍している。
- ・業務としてパッケージの販売・セールスへと転身していく場合があり、そのためには顧客の風にならせるしかないのだからその方向でやっている。
- ・オフショアでも、ここの卒業生が教育等を担っている。その場合は他人が作ったものをどう評価し品質を保っていくかが大切。

委員：

- ・作る・クリエイティブを教えるという点でいうと、制作をさせて講評・評価を繰り返すということになる。
- ・実務的には千本ノックをやる。企画書を書く時間はあほらしいので、アイデア出しとして、

コアの部分で百本ださせるとか。

- ・罵り合えるくらいの環境を持つのが大事。オブラートに包んでやり取りするとつまらないものになる。つまらないものをつまらないと言えるのがいい。
- ・提案力とかを幅広くするためには、美術展とかイベントを多く見て体験すること。
- ・好きで面白がれる状況を作ってやる。ほんとにやりたいかを問うていく。
- ・座禅とかで自分の中を見ることも大事。
- ・学校では体育やってもいい。体力が大事。考えるにも体力が大事。

委員：

- ・この学校で学んでいるかぎり技術力はついていくが、社会では作るだけではない。とくに何かに秀でている点を先生が見つけてやる、その道筋のアイデアを与えてやれるような授業がいいのでは。
- ・その人の得意分野を拾ってあげる、導いてやれるような授業。そこからとがっている、エキスパートになれるような道筋ができる。

松田：

- ・企業さんから依頼されて、iPhone のリリースするゲームを制作開始している。
- ・その中で提案させようとしても出てこない。いままでそこそこのことしかしてこない、飛び抜けたことをするという経験がない。
- ・いろいろと工夫してチーム編成を繰り返してもよいなかなか提案が出てこない。

委員：

- ・リリースされたチームには卒業後もなにか報酬があるとかがあったほうがいいのでは。

松田：

- ・賞金を出そうという話がある。

委員：

- ・手を上げてファシリテーターになろうという人がいない。リーダーとしての面倒くささを引き受けたくない。社会人でも同じだけど。

川辺：

- ・全員がリーダーになれるのではなく、まじめにそこそこなそうという学生が多い。
- ・制作や創作活動の時間とかの機会を与えても、能動的に何か出てきたりしない。
- ・インセンティブなどのしかけをしても乗ってくるかわからない。
- ・メンタルが強いかわ弱いかわからないくらいの学生が多い。そこそこできるようになればいいかなとなってしまう。

委員：

- ・プロジェクトの前に心理テストをやって、心理パターンが同じにならないようにチームを編成するなど、個性を見極めてグルーピングするといい。

川辺：

- ・全員をとんがらせるのは無理。

委員：

- ・やる気まんまんで自分でやる学生はそのままやる。
- ・そうでない学生はうまく導いていく必要がある。

松田：

- ・ゲーム制作会社に行きたいという学生の割合が少ない。
- ・仕事でゲームを作りたいという人が少ない。プログラミングはできるのに。

委員：

- ・トライアンドエラーの繰り返しで、深く突っ込めるかどうかは時間の概念と関係なく、や

る人はやる。

川辺：

- ・IT系はそれをやりたくて入ってくる人が多い。資格中心の学科より比較的多いと思われる。

委員：

- ・案を無記名で出させたらどうか。なんでもいいから出してもらおう。
- ・案がでないチームは、他のチームを案をやらせるとか。

松田：

- ・課題を多く課してきたが、課題は終わったら終わりになるのでそのことに慣れてしまい、今回のリリースするものについても出したら終わりの気持ちになってしまっていて、それより先に行かなくなっている。

委員：

- ・どこが面白くないということを客観的に説明してやればいい。

松田：

- ・その通りだが、チーム数が多いと全てに行き届かないことがおきているので、やり方を変え取り組みます。

委員：

- ・SEで大事なことは、先のほうに「客」がいるということ。客・ユーザーの位置に立たせるという経験をさせるとよい。

委員：

- ・他の生徒に値段をつけさせたらどうか。

委員：

- ・Xさん（委員）のところで、学生のゲームを買ってもらったらどうか。

委員（Xさん）：

- ・おもしろそうだね。

委員：

- ・作っているモノにたいしてのこだわりがないと。
- ・とがっていない人は、楽しんでどうか終わらせようとする。何をこだわらせるか。

委員：

- ・やらされ感があるとやらない。

委員：

- ・大半のクソゲーはこだわり過ぎてクソゲーになっているのでそれはそれでいい。
- ・リアルなものをそのまま表現してもつまらないので、脚色、そのこだわりをどう学生に持たせるか。

松田：

- ・スマホゲームのアイデアは学生からたくさん出て来る。

委員：

- ・ゲームの勝負でのしり合ったりするのかな。

委員：

- ・私の学生時代は格闘ゲームでほんとの殴り合いになったりした。

	・品質向上のこだわりという点は学校教育で教えられるのか。お金をもらうプロとしてのものが作れるのかということを追求していけるといい。 ・お金をもらうということがどういうことを意識させることは学生でもある程度できるんじゃないか。 川辺： ・トラブルを起こして顧客に謝りに行くという体験がないと難しい。 委員： ・厳しくやってくさってしまった学生がでたらどうするか。 松田： ・2年間の中にはくさる場面もでてくることがあるが、全体として技術を身に着け満足して卒業できるようにしている。 井坂： ・次回は、企業が考える産学連携やインターンシップ等について教えていただきたい。 以上
--	---