

会 議 議 事 録

会 議 名	平成 29 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 29 年 7 月 21 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	<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 パートナーズ株式会社) 澤坂 智之 (株式会社スケアクロウ) 川勝 誠治 (株式会社ゲーテック) 國谷 誠 (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) 沖野 仁美 (株式会社テクニカル・ジィ) 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) 秋田 隆輝 (豊作プロジェクト株式会社) <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) 呉石 義明 (同 情報処理科 第二部のみ) 松田 達夫 (同 ゲームプログラミング科科长) 川辺 伸司 (同 Web 動画クリエイター科科长)
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：カリキュラムについて、リアルジョブプロジェクトについて 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、各科の現況をもとにカリキュラム、リアルジョブプロジェクトをテーマに実施。 ■情報処理科 分科会 参加者 <外部委員> 國谷 誠 (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) 沖野 仁美 (株式会社テクニカル・ジィ) 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) <内部委員> 井坂 昭司 (専門学校東京テクニカルカレッジ 情報処理科科长) 呉石 義明 (同 情報処理科 第二部のみ) 【井坂】今後カリキュラムの見直しを考えていくに当たって、IT 業界の動向や AI、IoT など、新しい動きや大学生、専門学校生の変化、採用の変化など意見を頂きたい。

【國谷】昨年は大学生だけ採用した。コンピュータ知識がないので、2 か月間研修に出した。専門学校生は、プログラムの組み立てもでき、言葉が通じるが大学生は、研修でも用語が通じなかったり、キーボードが使えなかったりする。今年は、内定を出したのち、キータイピングの練習をさせている。またコンピュータの入門書も渡している。

【井坂】キータイピングのソフトウェアは、どうしているか？

【國谷】ゲーム感覚でできるフリーのソフトを用意し、やらせている。日本語のローマ字入力だけではなく、英単語入力の練習もさせている。

【呉石】日本語入力は、母音が中心となり、使わないキーもでるので良い練習になりますね。

【松嶋】当社では、出版業界のシステムもやっていて、その中の懸賞システムで、AI の案件もあったが、実際にはAI 技術を使わなくても行える仕事であった。まだ AI 技術に直面した仕事はない。

プログラム言語の中心は、Java、C#、Vb.NET で特に大きな変化はない。運用系の仕事は減ってきている。

【沖野】AI の仕事はまだ入ってきていない。採用に関しては、専門学校の学生さんが大学生と同じように複数内定を取るようになり、採用で苦労している。

【後藤】当社は、専門学校生は、入社するケースが多いが、大学生は、たくさん受けているようである。

【高橋】OB・OG がいる企業を受ける傾向があるようだ。

【井坂】当校は、2 社くらい同時並行で進め、不合格であった場合に次のエントリーを考えさせるようにしている。

【後藤】「他にもたくさん企業を受けていて貴社はグイ候補だ」と平然と言う学生もいる。

【井坂】このご時世、1 社しか受けてないのという就職活動に積極的でない学生を取らない企業もあるので、他にも受けているということは言っても良いと指導している。今の学生は素直なので、言わなくても良いことを面接で言う学生も多い。

【沖野】大卒、専門学校卒の違いは、院卒は、何も言わなくても考えてくる。大卒や4年制専門学校は、考えてくる。2年制専門学校生は、考えてきても報告しない。大卒や院卒は、企業連携で企業とタイアップしているので、コミュニケーション力も社会人基礎力もある。専門学校生は聞き方もわからない。

【松嶋】調べさせてわからなくても「わかりませんでした」で終わってしまい、どう調べたか何を調べたかなど報告できない。

【國谷】検索してわからなければ、放っておく体質がある。大学生もいるが。

【高橋】AI はほとんどない。現在はまだ IoT 絡みの案件の方が AI の需要が高いのではない。AI システムは、確実な約束【判断】ができる訳ではないので、SIer では AI を活用していくのは、まだまだと思われる。でも Web サービスの業界では、必要とさせる部分もあるのでは。

【高橋】開発環境の変化では、言語は Java 等が中心である。Git を使う場面が増えてきている。複数拠点でどうやって効率よく仕事をしていくかという場面が重要となっている。どうツールが使いこなせるかが必要である。

【呉石】当校でも Git を活用している。

【井坂】Git 等はどういう教育が良いか？

【高橋】現場では、管理システム等の使い方を実感的に持っているといい。遊び感覚で使ってみて、使えるようになっていくのが理想である。

【松嶋】ツールは、サブバージョンなども何でも良い。

【高橋】あと専門学校生は、社会に対して無知である。もっと新聞を読んでも良いのでは。この頃の大学生にも当てはまる人がある。研究室の大学生とかは、教授の質により、研究の一環の中で、社会を知るチャンスがあるので、そこそこ、できている。

【松嶋】レポートが書けない専門学校生も多い。大学生は論文等で鍛えられているが。

【井坂】そういうのが嫌いで、専門学校に来る人もいる。

【高橋】コンピュータリテラシーよりも国語が必要ではないか。

【國谷】大学生もレポートがかけない人も多い。

【呉石】当校では、IT のイベントなどに行った際、レポートを書かせる。ただ書けと言ってもかけないので、項目を決めたり、比較をさせて表現させたりしている。

【松嶋】当社にいる卒業生から、「学生時代に作ったゲームを後輩に引き継がせたが、うまくできなかった。」と聞いている。コメント等の書き方が悪いのか？

【井坂】それはゲームプログラミング科ではないので、把握していない。

【高橋】当学科は、コンピュータ技術と国語力のどちらを優先するか？

【井坂】専門学校であり、2年間の教育なので、コンピュータ技術を優先する。その学習の中で、国語力も養えれば。

【井坂】当校の RJP で、日報を書かせるようにするのもよいかも。

【後藤】当社は、7割が上流工程、3割が下流工程である。専門学校卒は、関連会社から会議準備で、コミュニケーションがうまく取れず、指摘を受ける人も多い。お客様に声をかけずに勝手に帰ってしまったりする人もいます。

【高橋】可読性などの教育は？

【呉石】2年生になると辞書で、変数名を作らせたりという教育もしている。またそれらを授業の中で、学生と共有させている。

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）

川勝 誠治（株式会社ゲーテク）

＜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）

リアルジョブプロジェクトの流れや内容について、現在までの授業内容を見てもらい意見交換を実施。

【澤坂】 G i t の授業は、今後行うべきでは。

【松田】 継続して授業を担当してもらいたい。

【松田】 G i t 使用は企業でどうなのか。

【澤坂】 ゲーム会社では必須になるのでは。

【松田】 授業内で G i t の使用方法を学んだが実際に使えないか。

【澤坂】 二年生の二期に G i t を使って企業連携課題を行うのは良いのでは。

【松田】 企業がプログラムチェックなどで負担にならないか。

【澤坂】 そのためプルリクエストでソースチェックをする。

【松田】 U n i t y を強化していきたい。

【川勝】 企業から先生になる人材を派遣できればしていきたい。

【松田】 無理のないようにお願いしたい。

【松田】 卒業生で U n i t y を使って仕事をしている人がいればとても良い。

【川勝】 卒業して 1 年以上の人であれば技術もあり良いのでは。

【松田】 ゲーム会社へ行く学生の作品が完成しない。

一年次からの R J P で何か対策を練れないか。

【澤坂】 U n r e a l E n g i n e で 3 D を体験させ、興味を引かせる。

【川勝】 拘りがあれば完成していなくても良い事を理解させる。

【川勝】 入社してきた学生も作品は完成していなかったが、拘りがあった。

【松田】 川勝委員に R J P で授業をしてもらえないか検討をお願いした。

【川勝】 シート・カルテの内容を見て検討する。

【松田】 今後の R J P の流れを作り、委員に見せて行く。

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）

1) カリキュラム構成について

最初に【川辺】より、Web 動画クリエイター科のカリキュラム表をもとに、その概要を説明。

【川辺】コマ数の割合としては、HTML/CSS,JavaScript を中心としたフロントエンドプログラミングの授業が全体の約4割。（1年：44%、2年：36%）

Web 業界で現在需要が多いフロントエンドエンジニアにつながる技術に多くの時間を割いている。

科名に入っている「動画」の授業は全体の約1割と授業コマ数は少ないが、課題制作の時間を動画制作に多く割いている。（動画は制作に時間がかかるため、講義より実習中心となる。）

【杉山】動画はどのような領域を教えているのか？

【川辺】Web に載せる動画を中心に、撮影・編集の技術を教える。撮影もスマホ中心ではあるが、カメラワークも指導する。

配信技術は教えないので、リニア編集のようなTV放送をターゲットにした領域は対象外。そこは東放学園さんの世界。映像制作だけやりたい子が来る学科ではない。

Web 動画クリエイター科は「Web と Web 動画の制作」を教える学科。

2) RJP の取り組み及び実践的な教育内容について

【川辺】東中野を動画・SNS でPRする企画を検討中。

【杉山】東中野はエッジの効いた場所が多い。マンホールカードの出版社の「スモール出版」映画館の「ポレポレ東中野」ごはん2キロ盛りのお弁当屋さん「ランチボックス」などなど。題材として面白いと思う。

【川辺】撮影・編集という動画制作技術というより、ネタ探し、取材依頼、取材、そして「どのように面白く切り取るか」などを考えることを通して学生がコンテンツ企画力を鍛える機会としたい。

【秋田】「どのように面白く切り取るか」という観点では、学生に同じ映像素材を与えて「面白い動画10本作れ」という課題を与えるのも有効だと思う。

「10本ノック！」そして10人いれば100本できる。

【杉山】YouTube で広告収入を発生させる動画をアップさせ、1円でも収益が出る体験をさせることが必要だと思う。学生のモチベーションアップにもつながる。

【川辺】収益を発生させるのはハードルが高く、全員1円も無理だと思うが、再生回数の数字が示されるだけでも、学生にとっては刺激になる。

【杉山】学生が YouTube にどんどん動画をアップし、視聴者からの評価を受ける機会を作った方が良い。

【川辺】東中野 PR 企画を通じて動画チャンネル運営を实践させてゆきたい。また、学生作品についても、積極的にアップさせるようなことを考えてゆく。

【中山】コンテスト（コンクール）に出るような事は考えられないか？
大学生は大学生の映像コンテストがあり、その場で競い合って刺激しあえる場になっている。
他校や大学生の作品を見て、差を感じて実感するということを積極的にやった方がいい。

大学生が OB の支援を受けながら企業から発注を受け、クオリティーの高い動画を作っていたりする。
そうすると、プロとアマチュアの違いはミッションクリティカルな状況で作って納められるかどうか。学校の授業で教えるには無理だとは思いますが、コンテストのように納期が優劣がつく機会を多く作った方が良い。

【川辺】現在、課題制作の作本はコンテストエントリーにつながるものになっている。
夏休みの課題制作は全てコンテストエントリー用。
ただし、全てオープンコンテストなのでプロも一般（学生以外）も混ざっている。
大学生や他校が出ていて、他校の作品も見られて、違いや差を実感できるようなコンテストに出る事は是非検討したい。

言われてみると、学校全体として他校との交流が少ないと感じる。当科は隣の久保にある日本電子専門学校さんの Web デザイン科の卒業・進級制作展に毎年学生を連れて行っている。そこで他校の同い年の学生の作品レベルを実感し、学生同士のコミュニケーションができる機会を設けている。でも 1 年に 1 回の機会なので、もっと増やす必要がある。

【杉山】中野は専門学校も多いので色々な学校（別分野）と動画を切り口に交流できると思う。

3) 学科運営の課題

1 年生の課題：コーディング苦手（アレルギー）な学生への指導

【川辺】動画・グラフィックス系への興味で入学した学生共通の傾向として、フロントエンドプログラミング（HTML コーディング、JavaScript など）の授業は苦手。
オープンキャンパスで当科で学ぶ内容を説明しているので「Web 動画だけ」「YouTuber になれるかも」といったような誤解を持っている学生はいないが。

【秋田】右脳系/左脳系といわれるように苦手な人はいるし、苦手な人に苦手なことを教えても限界がある。特にプログラミングなどは。

【中山】選択制のカリキュラム構成だと良い。

【川辺】現状の仕組みでは難しい。
デザイン・プログラミング・動画それぞれ得意/不得意が出ることをいっぺんに教える学科なので、学生やオープンキャンパスの来場者（高校生）には、どれか一つ得意なことを見つければいいと言っている。社会に出れば分業制なので。

【秋田】グループ制作などは、役割分担させて得意なパートをそれぞれやれれば良い。自分が苦手なところを得意な人を見つけてやってもらう知恵も必要。

【川辺】2年次では、一通り基礎を学んだ後なので、そのような分担でグループ制作できると思うので、その考え方を取り入れてゆきたい。

プログラミングについては小・中学生向けの初歩的な教育の内容を取り入れ、アレルギーを緩和させる仕掛けを担当教員にて検討してもらっているので、改善を進めてゆきたい。

2年生の課題：制作意欲を掻き立てる仕掛け

【川辺】真面目だが総じて制作意欲が低い。
授業で学んだことを消化することで精一杯。授業で出た課題はしっかりやる。でも、そこまで。
就活において作品でアピールできない状況に直面している。

【杉山】自分達の作品を露出する機会を増やしていくことが大事。
例えばMXテレビのある時期限定の枠を抑えて学校のCMを流す、そのCM動画を作るとか。
学校のCMは是非、Web動画クリエイター科に作って欲しい。作るべき。

【川辺】コンテストの参加や動画チャンネル運営など、他者からの評価を受けて刺激を受ける機会をより多く作っていくようにする。

【中山】先ほどの大学生の動画制作の例で言うと、普段は法学の勉強をしていて、サークル活動で動画を作っている。動画制作もできるが結局は法学の道に進むんでしょう。でも、それはその人の「選択肢が増えている」ということ。

デザイン・プログラミング・動画とそれぞれ好き嫌いはあって、嫌いなことは勉強したくないと思うけれど、色々なことを勉強するのは「自分の選択肢を広げてゆくということ」を言葉だけで言い聞かせるのではなく実践を通して理解させることが必要。

以上