

会議議事録（抄）

会議名	2019年度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	2019年11月22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：7名> (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照) 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 Artisan) 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) 高橋 秀明 (ネクサート株式会社) <内部委員：5名> 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) 井坂 昭司 (同 副校長 兼 情報処理科科長) 呉石 義明 (同 情報処理科主任 第二部のみ) 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：各学科の学生状況、課題について 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、各科の状況報告、課題について議論実施。 ■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) 高橋 秀明 (ネクサート株式会社) <内部委員> 井坂 昭司 (専門学校東京テクニカルカレッジ 副校長 兼 情報処理科科長) - 教育カリキュラムについて - 今年度無償化の手続きもあり、ディプロマポリシー、カリキュラム表、教育フローチャート、シラバス一覧をまとめた。今日目を通すのは無理だと思うので、次回までに見て頂きご意見を頂きたい。(井坂) - IT 業界の動向 - 現在、消費税の値上げ、五輪、キャッシュレスなど新しい話題も出てきているが、それに伴い何か変化があるか伺いたい。(井坂) - Python などを使ったシステムもやっていきたいという機運も社内で出てきている。(沖野) - Java ができれば Python の言語自身は簡単。(高橋) - 重要なのは、統計学であり、AI の前に数学ができるのかが問題となる。(高橋)

- ・やはり Java ができる人の方が、良い。(松嶋)
- ・キャッシュレスも多くなってきたが、システム的には大きな変化はない。(松嶋)
- ・AI にしろ既存システムにしろ、そこから外部連携させる細かいシステムの仕事が多くなっている。(高橋)
- ・AWS は外せない状況にある。開発者でも AWS の基本は知っておくと良い。なので、AWS アソシエイト試験等を取得させるのも良いのでは。(高橋)
- ・「アマゾンを使ったことがあるか？」と聞かれることも多くなってくるのでは？(高橋)
- ・基盤技術を中心にやっている企業は、AWS の代理店にならないと食べていけない時代になっている。(高橋)
- ・IIJ も自社ものではなく、AWS に動いている。(高橋)
- ・私の知り合いの商社は、EC サイトとしてアマゾンがライバルになるので、社員は AWS に手を出したいが、会社的に出せず、マイクロソフトで勝負していると言っていた。クライアントが AWS を望むので大変らしい。(井坂)
- ・当社は、開発実装の仕事は全体の 3 割であるが、Java が中心である。(後藤)

3. 現在主流の環境（ツールなど）は？

- ・現在主流の環境（ツールなど）は？(井坂)
- ・ガントチャート系は、Redmine を使っている (高橋、松嶋)
- ・WBS を使っている。(松嶋)
- ・GitHub も使っている。(全員)
- ・コミュニケーションツールとしては、Slack を使う人も多い。(全員)
- ・会社で公式に使っているのか？(井坂)
- ・公式ではないが、クライアント等のやり取りで。当社の公式は、Slack の改良版のような Mattermost を使っている。設定を自分たちでやらないといけないが。(高橋)
- ・開発環境としては、Visual Studio Code などを使う。(高橋)
- ・Visual Studio Code は重たくないか？(松嶋)
- ・Java では、やはり Eclipse が中心。(松嶋)

4. その他

- ・今後の求人はどうなっていくか？(井坂)
- ・まだまだ人は足りない状況。まだまだしばらく続く。(全員)
- ・PM、PL が圧倒的に足りない。(高橋)
- ・ピラミット構造ではなく、PM は点の状態である。(松嶋)
- ・その人事教育が足りないのか？(井坂)
- ・そうではなく仕事量が多すぎる。(高橋)
- ・離職率も高いのか？(井坂)
- ・それもある。(全員)
- ・残業しながらない。(沖野)
- ・B2B はつまらないらしく B2C 開発の会社に移れる傾向も。B2C の方がやっている内容が見えやすくやりがいを感じるようだ。(高橋)
- ・昔は、銀行系のシステム開発は、外国人を嫌ったが、今は、中国、韓国の人が多くなった。(高橋)
- ・AI 分野では、画像解析系から自然言語系が多くなってきた。特に自然言語処理では、BERT が多く使われている。(高橋)
- ・AI ロボットの需要も多い。言語解析ができる。(松嶋)
- ・UI 部分に AI を使う傾向もある。アマゾンコネク트가日本のコールセンターですごいことになっている。(高橋)
- ・あとヤフーと LINE の統合など、色々な企業や異業種が統合しており、外部連携システムが多くなってきている。セキュリティも重要である。セブンペイみたいにならないためにも。(高橋)
- ・そういうものに対応ができる人が必要である。(全員)

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）

＜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. グループ制作（卒業制）についての報告
2. 2020年度カリキュラム
3. 企業に必要な学生像

1. グループ制作（卒業制）についての報告

【松田】

前回の会議で出た「グループ制作（卒業制）」が決定した。

澤坂委員から出た、「最近はゲームに特化していない」との意見を元に、
既存のゲームをFPS風に制作する事で学生と話し合いをし決定しました。

【澤坂氏】

良い方向性だと思う。

【松田】

第四期で3Dモデルをチーム全員で制作し、第五期でプログラムを組む流れ
で進めます。

2. 2020年度カリキュラム

【松田】

ディプロマポリシーの確認と、科目履修時間表・カリキュラムフロー・
シラバスの説明を行った。

【澤坂氏】

ディプロマポリシーは本科の内容とマッチしている。

カリキュラムフローは見やすくとても良くまとまっている。

シラバスも「何々が出来る」でまとまっていいて良い。

【松田】

カリキュラムフローを作成することで、私的にも全体の見直しになって良かった。

【澤坂氏】

科目の中で、データベースが昔より多くなっているのは何故か。

【松田】

何年か前のカリキュラム変更で、情報系でまとめた事がありそのための時間数。

【澤坂氏】

データベースは、M y S Q Lが今は多く使用されているが、O r a c l eの意味は。

【松田】

基本S Q Lを学んで欲しいので、拘りはない。

【澤坂氏】

データベースと何かの組み合わせを行うと良いのでは。

【松田】

昔はV Bとの組み合わせを行っていたが、今は行っていないので検討します。

3. 企業に必要な学生像

【澤坂氏】

学生時代に、チームでゲームを1本制作することが将来に役に立つ。

企業に入るとゲーム全体にかかわる事が最初は少なく、部分部分の制作に

なるので、将来のために最初から最後までゲームの全体を作成する事が重要。

【松田】

二年生になるとチームでゲーム制作を行うので、完成度を上げ意識を持たせます。

【澤坂氏】

企業で必要な人材として、仕事をする上で一生勉強なので勉強意欲がある人材。

自ら調べる事が出来る（時間を決めて）など。

【松田】

調べる事に関しては一年生は出来ないが、二年生の時に学科も目標でもある、

「習っていない事でも調べて作り上げる」と掲げているので、自ら調べ制作する習慣は出来ていると思う。

【澤坂氏】

エラーを読まない・同じ失敗を繰り返すプログラマーがいる。

【松田】

エラーを読まない学生が多く、一年生の時にキツク指導はしている。

【澤坂氏】

現在はライブラリを使うが主流であるが、ない機能を作成する能力は身に付けて

おいたほうが良いので、学生時代にプログラムをいっぱい組む事が大事。

また、ライブラリを組む事もあり。

【松田】

今後の指導に入れていきます。

以上

■Web 動画クリエイター科 分科会

参加者

<外部委員>

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）

<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在学生の状況、就職活動状況、授業及び RJP 活動状況について報告し、学科運営の方向性について確認、意見収集を行った。

■次年度入学生の募集進捗について

【杉山】

来年度の学生募集はどんな状況か？

【川辺】

来年度の A0 エントリー、出願状況は配布資料の通り。

以下、配布資料より。

A0 エントリー	19 名	エントリーで合格した者が出願→入学 (留学生は出願→試験→入学)
出願者	11 名	(日本人：10 名、留学生：1 名)

A0 エントリー者が全員出願とは限らない。他校と検討中の者もエントリーするので。現時点の予測では本年度と同様の 18 名前後になる見込み。

【杉山】

来年は 1、2 年合わせると 30 名近くなる。クラス運営の仕方も今までとは変わってくるのでは？

【川辺】

今まで 1、2 年合わせても、20 名未満。個別指導に割く時間の比率はこれまでより下げなければならない。学生のフォローアップの質を落とさない様、クラスマネジメントで新たな努力が必要となると考えてはいるが、この人数規模が普通の姿であり、今まで少人数でも 20 名規模を想定した運営を行ってきた。

■在校生の状況について

【杉山】

入学後のミスマッチは起きていないか？

【川辺】

起きていない。「動画がやりたい」という学生が男子に多く、入学してみるとコーディングの授業が多いという声が毎年あがる。但し、「動画しかやりたくない」という意識を持っている学生は居ない。

オープンキャンパスの説明で Web と動画の授業時間比率は 7:3 であることを伝えている。そして、就活において映像制作会社から見たときに「動画だけ勉強してました。だから動画の仕事を目指します。」という学生と「Web と動画を勉強してました。その中で動画が一番好きなので、動画の仕事を目指します。」という学生、どちらが求められるのか？という事も伝えている。

動画志向の強い来場者には「映像を深く勉強したいのであれば、東放学園のような映像専門の学校に行った方がいいよ。」と、伝えている。

実際のところ、「動画がやりたい」という学生も勉強として作って評価され、ダメ出しが続くと、その難しさを感じて、コーディングに意識が向いてゆくケースが多い。コーディングは勉強した量がクオリティにストレートに反映される分野のため。(動画やグラフィックデザインはどうしても感性の影響が大きい)

■ 2 年生の就職活動状況

【川辺】

3 名とも内定獲得。

男子	内定	Web 制作会社	優秀だが 14 社エントリーし全て不合格。OB/OG 在籍の会社を紹介し内定。
男子	内定	IT 系エンジニア派遣会社	Web 制作会社では厳しいと判断し、紹介。初期研修で適正を判断し派遣先を決めてくれる。
女子	内定	映像制作企業(編集中心)	グッズデザインの仕事を希望し SP 会社を中心に受けるも不採用。映像のポストプロダクション系企業にターゲットを切り替えさせ、学校紹介の企業に内定。

【杉山】

優秀だが不採用が続いた学生は何が課題だったのか？

【川辺】

技術は身につけているし、学習姿勢も積極的。

但し、面接での自己 PR が全て自分中心の語り。人間的に幼い部分が面接で見透かされてしまったと推測。

【杉山】

面接の指導を始め、就活に対する心構えを持たせる指導の時間を授業としても設けてはどうか？

【川辺】

月に 1 回、就職プログラムという就活指導の日を設けている。学校全体でのガイダンス、学科ごとのプログラムでは面接練習、SPI 対策、履歴書&作文の対策などを実施している。

但し、高校を卒業して 1 年程度の学生なので、幼い部分は多く、日々の指導で成長を促す努力はもっと必要であると感じている。

■来年度の就職活動について

【川辺】

人数が16名なので、今年のような手厚い個別フォローが難しい。企業ピックアップ、チャネルづくりが今まで以上に必要と認識している。
また、コミュニケーションに問題を抱えている学生もいる。

【杉山】

そのような学生には本人が好きな分野に1点勝負させるのも良いのでは。
ミリタリーが趣味であれば、その商品を楽しむ気持ちをミリタリー商品のメーカーにぶつけてみるようなアプローチをとってもいい。新卒採用しているかどうかとか関係なくアタックさせる。

専門学校生はゼネラリストではなくスペシャリストを目指すので、マイナビなどのエントリー以外の就活アプローチを考えてみることも必要。

■活動状況報告（RJP 中心）

【川辺】

1) 吉祥寺ママコミュニティ（NPO 法人）Web サイト構築・運営

吉祥寺ハロウィンフェスタ（サイト運営）

毎年10月に開催されている吉祥寺ハロウィンフェスタのWeb サイト更新（2019 版）、告知期間中の情報更新を実施し完遂。

バラバラなサイズの写真素材、文字数オーバーのテキスト素材を受けての更新作業。提供スケジュールも遅延が多い中、イベント当日までの更新を完遂。
授業では整理された素材が提供され、組み立てる技術を学んでいる学生には貴重な学習機会だった。

2) 建築模型作成テクニック YouTube チャンネル運営（画材販売会社）

建築系学科に資材を販売している画材販売会社からの依頼。
建築模型を作るテクニックをシリーズで紹介してゆく企画。
企画、撮影、編集、YouTube アップまでを請け負う予定。

【杉山】

このような活動や学生の作品（成果）を公開できるようにしてほしい。

【川辺】

全体の説明で紹介されたキャリアマップで各自の制作実績を公開できるようにしている。但し、これは就活向け。
学生募集という観点では別の仕組みが必要なので、可能な限り早期に公開できるようにする。

以上