

## 職業実践専門課程 教育課程編成委員会 議事録

議事録まとめ 中田一範

開催日：2017年6月9日

メンバー

大岩 元	国立大学法人お茶の水大学学長特命補佐
大磯 洋明	コーデソリューション株式会社大表取締役社長
松本 恭輔	株式会社リンクエフ大表取締役 当日欠席
平岡 憲人	清風情報工科学院 校長
山田 茂	清風情報工科学院 副校長
中田 一範	清風情報工科学院 学科長
土井 佳己	清風情報工科学院 教員

### ■ 2016年度デザイン・コンピュータ学科の取り組み説明

#### ・ シリコンバレー研修の成果

2016年9月1日よりアメリカ・シリコンバレーにて研修

Google,Inc NEC Corporation of America ,Inc 他 10社より講義

#### ・ 企業連携の授業や作品制作の展開

株式会社メンバーズ教員セミナーからの授業展開

ウェブマーケティング手法を活用した製品開発

スタンフォード大学講義からの授業展開

アイデア発想法から価値創造への展開

学生作品に対する企業アドバイス

合計 15社より学生作品に対するアドバイス

### ■ 2016年度授業展開に対する意見交換

・プロジェクトを動かす人材の育成として、本校での仮想 OJT や小さなプロジェクトの展開は非常に有意義である。

・ユーザー満足を第一に考え、自分達で作ったものを、相手の意見を聞くことにより効果的な教育が成り立つ。

(プロジェクトマネジメントを企業にやってもらうことも今後はよいことでは…)

・プログラムが書けない学生が増加しているため、アジャイル開発の考えを持った人達と学生とが一丸となって、開発能力を身につける。

(顧客の要件をすばやく反映しながらプロダクトを開発することの大切さ)

・必要に応じて常に作り変えるといったソフトウェア開発ではなく、使い続けられるソフトウェア開発を行なっていかなければならない。

・データ構造などの必要なことを学んだ後、問題解決するには効率のよい処理手順を用いることが重要である。(「順次」「分岐」「繰り返し」の「制御構造」。入り口は1つ、出口も1つだが、その途中過程をどのようにでも組み合わせられることができ、そして複雑なプログラムが完成している。)

・コンピュータが自分で創造的に考え出すことは、一切無い。人間が、手取り足取り丁寧にあらゆる場合の条件に配慮して、事前にプログラムしておくなければならない。プログラム(ソフトウェア)の基本は、

1. 何が入力として与えられたか
2. そのとき何をしなければならないか
3. 出力は何か。以上三点の明確化。

・ソフトウェアの設計に必要なことは、ユーザが望んでいるものが何であるかを、ハッキリとしたイメージで描けているか否かがその後の製造に影響する。

・企業連携や講義により学んだ展開している「考える」能力の育成授業は大学でも展開できているところは少ない。

・相愛学園における実践成功事例

偏差値の低い学生であっても、教授の指導方法により「学習のやり方」と「実務」にて、3年後には日経BPのコンテストにて優勝を勝ち取った。

・デジタルハリウッドがロサンゼルスに進出をして成功した。(特化した部分を伸ばす指導)

・フルスタックエンジニアの考え方と必要性。

・ユーザーありきであり、ユーザの言い分を意識した教育が必要。

・段階的詳細化の必要性

多くのアドバイス、意見交換が行え後期カリキュラムへの展開を7月中に行う。

以上