

CASE ICT領域 コンピュータ総合学園

時代の変化に対応し、 創造性や課題解決に情報技術を 活用できる職業人を育成

神戸電子専門学校と神戸情報大学院大学を運営する学校法人コンピュータ総合学園は、50年を超える伝統を持ち、国内で最も長い歴史を持つコンピュータ技術の教育機関として専門的職業人の養成に取り組んでいる学校法人である。技術革新や社会の変化の影響を受けやすい情報技術を通じて職業人を育成する教育機関として、その取り組みにはどのような特徴があるのだろうか。神戸電子専門学校と神戸情報大学院大学の実践は、変化が大きい職業教育のあり方を考えるヒントになるだろう。

起源は高度成長期を支える技術者養成

神戸電子専門学校は、「人間力と品位を有する専門職業人を育成する」という教育理念のもとに、情報処理学科・情報ビジネス学科・デジタルアニメ学科・サウンドクリエイト学科等、7分野15学科(工業専門課程、文化・教養専門課程)を設置する専門学校である。在籍学生は1600名、専任教職員は90名を超える規模を持つ(2015年)。15学科全てが職業実践専門課程の認定を受けるとともに、高度専門士を授与する4年制学科(ITエキスパート学科)も設置しており、ICT技術を幅広く教育している。

神戸電子専門学校は、福岡富雄理事長が1958年に神戸市で各種学校として創設した神戸電子学園を淵源とする。創設当初、教員は福岡氏1名、生徒数十名からスタートした学校は、テレビ・ラジオ、各種家電等の電子機器の大量生産・大量販売が始まる高度経済成長のなかで生じた修理技術者・電気工事技術者の人材需要に対応することで規模を拡張した。時代が求める技術教育を提供することで、職業人養成の学校としての社会的地位を確立していったの



神戸電子専門学校 福岡壯治 校長
神戸情報大学院大学 炭谷俊樹 学長
神戸情報大学院大学 福岡賢二 副学長

である。

1年制課程からスタートした同校は、1965年に現校名に改称するとともに2年制課程を開設し、創設者が有していたコンピュータへの関心をもとに、電子工学からソフトウェア、プログラミングにその対象範囲を広げてきた。学校の発展過程で注目すべきことは、電子計算機と称されていたコンピュータへの関心から、最先端の電子計算機を導入し、その構造と設計を自ら研究し、その成果を国内初のコンピュータ技術の体系的教科書としてまとめ、1971年に出版したことにある。当初、自校の教材として想定して作成したが、電子計算機とプログラミングの基本原則を概説する先駆的な書物として、松下電器や三菱重工業等の企業の社内技術教育、大阪大学や関西大学等の大学の工学系学部の教材として活用されたという。ここに、時代が求める技術教育を受容的に提供するだけでなく、先駆的な取り組みに挑戦しようとする同校の特徴を見ることが出来る。その後、1975年に創設された専修学校制度のもと、76年に専修学校として認可を受け、1977年には学校法人化を進めた。日本社会全体のオートメーション化が進み、高度情報処理技術を持つプログラマーが必要とされるなかで、その技術者を養成する専門学校として発展していく。現在、デ

ジタル技術は、コンピュータアート等の直接関係する分野から、マルチメディア、3次元造形、360度サラウンドの音響技術等、応用・活用分野まで、あらゆる領域に広がっている。IT技術には安定的に入学希望者があり、ゲームソフト、3DCG等に人気があるが、学校としては、社会と企業のニーズの変化に対応していくため成長分野として、IT技術、グラフィックス、ビジネス分野の3つが連携したウェブビジネスへの対応を強化している、と福岡壯治校長は話す。

「基礎」「専門」「実務経験」3段階の教育課程

神戸電子専門学校では、全学科に共通したカリキュラムの特徴として、現場実践力を育てることを目的に、「基礎」「専門」「実務経験」の3段階の階層化された教育課程を組み立てている。「基礎」とは、専門職業人としての基礎力とともに職業人(社会人)としての基礎力を修得するものであり、「専門」とは、専門科目の学習と実習を通じて各分野の即戦力となる専門技術を修得することであり、「実務経験」は企業等と連携した課題解決力等を養う経験を得ることである。技術は、それを活用できることが重要であり、問題解決能力は手足を動かしながら身につけていく。そうでなければ身につかないという考えがそこにはある。そして、職業教育として実務経験を全ての学科に含めていることに加え、職業実践専門課程の認定を受けることで、企業・産業界の声を聴く仕組みが導入され、企業にカリキュラムを開示することでパートナーシップとしてやっていこうという感じになっているという。そのことが、これからどういう方向に進んでいくかというチャレンジにつながっており、それが大切だと福岡校長は話す。

さらに、職業教育としてICT技術を教える専門学校としての特徴は、社会の変化のなかで積極的に新しい取り組みを進めていることにある。現在の社会では、産業界、クリエイター、エンジニア、どの領域でもICT機器、ICT技術を扱っている。しかし、社会や生活のあり方を技術により変えていく、生活を面白くしていく、クリエイティブエンジニアの育成が日本では弱いのではないかと、福岡校長は感じていた。そこで、2015年に、神戸電子専門学校の学校全体のミッションを再定義する検討を行い、「Creative Engineering」をキーコンセプトに位置づけ、「技術教育」を

図表1 グループ全体図

<神戸電子専門学校> 文部科学大臣認定「職業実践専門課程」設置

学科	修業年限	入学定員
ITエキスパート学科	4年	40名
ITスペシャリスト学科	3年	70名
情報処理学科	2年	70名
情報工学科	2年	35名
情報ビジネス学科	2年	35名
建築インテリアデザイン学科	2年	50名
インダストリアルデザイン学科	2年	30名
エンターテインメントソフト学科	3年	70名
ゲームソフト学科	2年	105名
グラフィックデザイン学科	2年	30名
3DCGアニメーション学科	2年	30名
デジタルアニメ学科	2年	30名
声優タレント学科	2年	30名
サウンドクリエイト学科	2年	30名
サウンドテクニク学科	2年	30名
総合研究科 ^(※)	1年	40名

※「総合研究科」については、本校の「3DCGアニメーション学科」または、「グラフィックデザイン学科」「デジタルアニメ学科」を卒業した者を対象とした「CGコース」、 「建築インテリアデザイン学科」を卒業した者を対象とした「建築コース」を設置。

<神戸情報大学院大学>

研究科	修業年限	入学定員
情報技術研究科 -ICTプロフェッショナルコース -ICTイノベーターコース	2年	55名

HPより編集部にて作成

基盤にしながら、アイデアを触発し、かたちにする力を育成することを重視する教育に取り組むという方向性を定めた。この方向性を具体化する一例として、2016年4月にWebエンジニアコースとして、資格取得よりも新しいものをつくることに主眼をおいたコースを新設し、試験的に取り組んでいる。3カ月ごとの成果発表会やハッカソン(プログラマーやデザイナーがチームを組んで、数時間から数日の与えられた期間のなかでソフトウェア開発に取り組みアイデアや成果を競い合う開発イベント)を行う等、答えのないことに取り組むことで突破力のあるエンジニアを育てる試みである。このような学校の方向性を実現するためには、教員が重要である。先進的取り組みを行っている他校の取り組みを見学する研修や、地元を含め、ステークホルダーを訪問すること等、個々の教員に社会変化のなかで考える教育を提供できる力をつけてもらうことに取り組んでいる。変化の激しい未来を主体的に生きるための技術教育を提供するために、学校のミッションを再定義したう

