

腹を割って話そう！

JO:BI 教員

×
在校生対談

【エンジニア系学科編】

プロに
聞こう！

—— 志望した動機 ——

工藤先生 2人がそれぞれの学科を志望した動機は？

藪さん 私がAIシステム学科(現DXエンジニア学科)を目指したのは、以前からICT系の仕事に就きたいと思っていたので、AIという最新の技術を身につければ強みになると考えたからです。

安達さん 高校1年のとき、初めて受けたプログラミング授業がとても面白くて、興味を持ったのがきっかけです。プログラマーにもいろいろありますが、Jo:Biの情報システム学科なら、自分の希望する仕事に関するプログラムが学べると思いました。

工藤先生 実際に入学してどうでしたか？

藪さん AIがあれば何でもできるわけではなく、生み出す人間の役割が欠かせないことを知りました。そのために必要とされる数学などの理論的な知識を身につけられたことも良かったです。



教員 工藤 健吾

工藤先生 担当者としても、ただ使えるようになるだけでは、AIに使われる人間になってしまうという印象があります。ある程度高度な知識も含め、学生が納得できるような授業を展開することが、AIを作ることも含めて使う側の人材育成につながると考えています。

安達さん 僕の場合、パソコンにあまり詳しくなかったのですが、授業で丁寧に教えてもらったので不安はありませんでした。授業内容に関してもチーム制作が多く、そこで学ぶことは多かったですね。自ら進んで勉強できる環境も良かったです。

舞島先生 一方的に教えられてもつまらないと感じるでしょうし、チーム制作では



教員 舞島 龍矢

事に欠かせないコミュニケーション力も養える。加えて、2年間という時間で習得できる知識は限られるので、一つでも有意義なスキルを身につけてもらうため、実践に重点を置いて指導しています。

安達さん 教科書以外に先生自身の経験から「これは重要」と教えてくれる事柄も多々あって、学生の将来を考えてくれていると感じます。

工藤先生 AIシステム学科(現DXエンジニア学科)の授業でも、一方的に何かを教えるのではなく、学生の自主性を尊重しています。好きなものを好きな仲間とつくるなかで、知識でも経験でも毎回、何か一つ持ち帰ってほしい。AIを通じて成功体験をしてもらうことが目標です。

ところで、最終的に就職というゴールに向かうわけですが、希望する企業に就職が決まった藪君と、就活が始まったばかりの安達君それぞれ、どんな努力が必要だと思いますか？

—— どんな努力が必要？ ——

藪さん 積極的に先生に質問に行くなど、受け身にならず行動すること。私は自作のプログラムを先生にほめてもらいたくて度々見せに行ったのですが、「試しにAIを作ってみないか」と先生からアクションがあったときは、自ら行動して良かったと思いました。

藪 涼太さん
(江差高等学校出身)安達 奏良さん
(芽室高等学校出身)

安達さん 向上心を持ち続けること。ICT業界は年々進化しているので、学生時代から常に意識してスキルアップを図ることが重要だと思います。

逆に先生にお聞きしたいのですが、学生時代にやっておけば良かったと思うことは何ですか？

舞島先生 ズバリ国語力の強化です。新卒1年目のとき、私は自分が書いたメールの文章構成がもともとで上司に5時間も説教をされました(笑)。ICT業界は理数系のイメージですが、資料の一つ作るにしても文系の知識が不可欠です。

工藤先生 勉強も遊びも楽しんで、失敗も含めて成功体験をたくさん積むこと。例えば会社の上司に「学生時代、何をやってたの？」と聞かれ、答えられなければコミュニケーションは成立しません。失敗しても許されるのが学生時代。とにかく楽しんでほしいですね。



それでは最後に、どんな人がJo:Biに向いていると思いますか？ 進学を考えている皆さんに向けて一人ずつお願いします。

藪さん パソコンが好きで、将来仕事にしたいと考えている人ですね。

安達さん プログラミングが好きで、深く学びたい人は向いていると思います。

舞島先生 好きなことを聞かれたとき、テンションがワンランク上がって熱く語る人。そういう人は勉強にも意欲的ですから。

工藤先生 ゲームが好きだからゲームを作りたい、アニメが好きだからアニメーターになりたいなど、自分の好きなことが明確な人。熱意を持って努力できるし、将来の仕事にもつながると思います。