



# システム開発

# 授業概要

- 各自の開発力向上と就職活動に向けた作品づくり
- IT業界で活躍していく人材に成長するとともに、企業に向けた最大のアピールになる
- +E展での展示およびECC EXPO入賞を目指す。

## 個人制作

+ E展

# +E展とは？



アシタニプラス良イ  
+E展

IT カレッジで年2回開催される作品展示会「+E展」。

『世の中にあったら良いコト』をコンセプトに、便利になるとは何か、役に立つとは何かを学生達が真正面から向き合いカタチにしました。

皆さまお誘い合わせのうえ、ぜひご来場いただきますようよろしくお願いいたします。

# 目的

ECCコンピュータ専門学校ITカレッジの作品展示会。

世の中にあったらもっと良くなるをコンセプトに、各授業や自主制作した作品を、先輩・後輩や企業の方々に見ていただく年2回ある展示イベントです。

自身の成果を企業の方へ存分にPRできる機会としてください。

上位受賞者に関しては、成績証明書に記載。

# 企業展示の目的

## 【学生側】

年間で260日。 1日8時間。毎日システム開発を実務としている人や、皆さんを採用する人事担当まで、社会人から評価をしてもらえる機会。

制作物を通して、作品の評価だけでなく、インターンや採用エントリーのお誘い、もしかしたら早期内定も？

リクルートに繋がる可能性。

# 企業展示の目的

## 【企業側】

制作物を通して、製作者の人柄や考え方を配慮した上で、採用エントリーのお誘いをメインとした求人活動ができる。

ただ、エントリーしてくる学生ではなく、学業において制作物を作り上げることのできる学生のみにアプローチすることができる。

青田買いと呼ばれるまだ就職活動を始めていない優秀学生にアプローチできる。



# 企業様からの声（学校や+E展に対して）

- 皆様の熱意が感じられる、ポジティブなオペレーションでした。
- 皆さん、とてもお話が上手くて驚きました。
- 一生懸命さが伝わって気持ち良い説明でした
- **自己PRシートに内定済を明記してほしい**
- 各階の状況がわかるのはよかった。全フロアに導入してほしい
- **プレゼン担当者は名前を名乗るなどをした方がよかった**
- ここまでできるのかと優秀な人が多い印象
- 商用化出来るものと感じました。企業として協力させて頂きたい。
- ブース数が多く周りきれないほどでした。楽しかったです。学生と直接会話できるイベントは良いですね
- 学生の方々の成果の質が、過去よりも非常に高く、おどろきました。時間がなく、全部を見れないため、1日枠でお願いしたいです。

# 企業様からの声（学校や+E展に対して）

- **卒業前年次のチーム作品に集中してしまうのは仕方がないことでしょうか・・・**
- システム仕様書、設計書、テスト仕様書などのドキュメント作成に力をいれると、業務の時に役立つと思います。また、GITや差分ソフトも扱えるとさらに良くなると思います。
- **学生に発想やアイデア出し方を教えて欲しい。**
- メンバー紹介があればいいと思います。
- チーム作品については**全員でプレゼン**してほしい
- 大変参考になりました。**御学の優秀な学生様を積極的に採用したいところです。**
- 初めて参加させていただき、学生様と直接お話ができ、作品を直接見ることができて良かったです。ありがとうございました。

# 企業様からの声（学校や+E展に対して）

- **チーム制作のためか不在の学生（休憩に行く学生）が多い。**
- 社会に出てコミュニケーション能力が大切だと思うのでコミュニケーション能力を上げる授業を増やしたらいいと思う
- 説明はわかりやすかったですが、もっとポイントを押さえて一番伝えたいところを決めて説明すればいいのではないかと思いました。
- コミュニケーションを学べる時間があると更に作品のプレゼンが上手くなるどころ
- お一人ずつお話を聞くには時間が足りない点が心苦しかったです。
- ぜひ今後も学生作品を拝見できるイベントがありましたら参加させていただきたいです。
- 今回から**学生の自己PRシートがありとても良かった**です。次回のコミュニケーションにもつながります。ありがとうございます！

# 今後の+E展について

- 良い意見が非常に多い
  - 満足することなく、向上心を忘れない展示会
- 不在が多い。敬語ができない。自己紹介がない。メンバー紹介がない。
  - 思いやり、礼儀、誠意を徹底した学生での展示会
- 全部見れない。プレゼン時間が長い。触りながら説明して欲しい。
  - 展示時間を長く？ 作品数を更に厳選？
  - 3分以内での概要説明。
  - 一方的なプレゼンを少なく、質疑応答など会話をメインとする
- **求人目的とした作品が見たい。**
  - 卒業前年時は就職に繋がる作品として個人作品**があってもいい
  - 就職作品展示会として、別途展示会する？

下級生とは違う就職対象学年

下級生が作った作品とは違う、圧倒的な差。

# 就職作品

# 目標

- ・就職活動で自身が目指す業界・業種にアピールが出来る作品を目指す。

自己PR

企画内容を思いついたきっかけから、完成までのストーリー

技術の証明

最後まで作り上げることができる。やりきる力。

将来どのようなことがしたいか。

学外評価に伴う達成感。

自身の作品があることでより良い就職。

「あなた個人の作品はありますか？」という質問に後ろめたさがなくなる。

# 目標（内定済み）

- 就職後に使える力を身につける
  - 新入社員研修用のアイデア
  - 内定先業務内容で使用する技術
  - 自己紹介用作品
  - 内定先から提示されている課題
  - サマーインターンで作成した制作物のブラッシュアップ
  - 内定者インターンの準備



# 就職作品

概要：

システム開発の科目内で、「これが僕の作品です！」と話せる作品を1つ以上作成する。

技術系科目の課題の延長でもOK。

他者から共感でき、企画として成立させる。

企画、設計、製作、運用準備、レビューを実施。

なぜその作品を作ろうと思ったのか。

どのような世界観（市場調査）や、使用感を想定しているのかをはっきりとトークできるようにする。

# ①就職作品の意識づけ

- ・ 作品が就職活動において大切である
- ・ プログラムに自信を無くしている学生でも、作品は作れる
- ・ 題材探しが重要
- ・ 今ある技術で共感する作品に仕上げる
- ・ 使ってみたいと思わせたら勝ち。
- ・ その学生だからこそできた作品
- ・ 最終的には作品をアピールするのではなく、自分自身をアピールする。
- ・ 展示会に出展するかどうかに関わらず、業界就職において作品制作は必須。

## ②企画（題材探し）

自身の体験などから企画を考える

過去の体験から企画を考えることで、「自分にしか考えることのできない作品」をアピールすることができる。

アルバイト、学校生活、趣味などから、社会人が共感できそうな題材を探す。

世界観を説明することで、共感を促す説明ができれば、オーディエンスが体感していなさそうな内容でもOK。

新規サービスが望ましいが、既存サービスの再現をすることで、技術証明でも可。

## ②企画（題材探し）

一般的な話題やニュースなどから探してもいいが、  
「学生らしさ」が消えてしまうことを配慮。

生活定点やSDGs、最新技術など

### ③技術検証

- ・ 企画に必要な技術を検証する
- ・ APIやサンプルソースを調べる、実行してみて動作可能か検証する。
- ・ 技術的な不明点はこの段階で解消しておく

## ④設計・開発・テスト

- ・実制作
- ・授業内でも作成するが、授業時間は講師への質問などに時間を有効活用する。

## ⑤プレゼン資料の作成

- ・プレゼンのポイント

自己紹介

世界観を説明し、共感を促す

なぜ、その作品になったのか自身の体験を踏まえて説明

作品制作でどのような体験を得たか

- ・作品発表を自身のアピールにつなげる。

仕様書もあります！



# GitHub

Git Hub :

<https://github.com/<ユーザー名>/<リポジトリ名>.git>

URL :

<https://pakanavi.xii/>





## ⑥レビュー

- ・レビューを実施

目的にあったレビューになっているかをフィードバック

## ⑦展示に該当できる作品か判断

- ・ 学外に出せる作品は、展示会に出展できるレベルの作品かどうかを判断。
- ・ 出展学生には、出展までの段取りを説明。

## ⑧展示会へ出展準備

- ・ 作品概要データ入力
- ・ 名刺
- ・ 自己PRシート
- ・ キャプションボード
- ・ ブース 作品に関する小物など
- ・ 評価シート
- ・ 作品紹介画像

## ⑨ブラッシュアップ

- ・できる限り完成度を高める

# 企画例

# 企画例 1

学生：2年制1年 漫画が好きな学生

企画概要：

コミック管理システム。

自分の買った漫画、欲しい又は購入したいコミックなどをデータベースとして管理できるシステム。

時間があれば、ユーザー管理などを入れて一般公開できる仕組みまで作ってもいい。

利用技術：

PHP、HTML、CSS、DBができれば作成できる。

## 企画例 2

学生：2年制1年 アイドルが好き。競馬場でバイトしている学生

企画概要：

ギャンブル、おじさん、汚いなど、競馬に対してのマイナスなイメージを改善したい。

馬が好き。馬がかわいい。走る姿がかっこいい。など、馬にファンをつける。

馬をアイドルに見立てて、馬応援サイトを作成。

利用技術：

PHP、HTML、CSS、DBができれば作成できる。

# 企画例 3

学生：バイトしている学生

企画概要：

シフト自動生成＆管理システム。

バイトの勤務希望をアンケートで収集。

勤務希望から、自動でシフト調整ができる。

制作者によって機能は多岐にわたる。

利用技術：

様々。



# 企画例 4

学生：ECCの学生

企画概要：

先輩の就職活動レポートをデータベース化。

目指す企業に先輩がどのように就職活動をして内定に至ったかを参照できるWebシステムを作成する

同時に学内の就職活動レポートをデジタル化

拡張性も高い。

利用技術：

PHP、HTML、CSS、DBができれば作成できる。

# 企画例 5

学生：ECCの学生

企画概要：

個室トイレの空き状況の確認

どのトイレが空室か確認できるため空いているトイレを探し周ることがなくなる。

時間の有効活用

トイレの利用率が参照できるように拡張してもいい。

利用技術：

IoT、PHP、HTML、CSSができれば作成できる。

作品について

# 作品について

## 7. 作品

ゲーム・CG業界、Web業界については作品選考がある企業が8割以上です。

学内求人半数は2〜4月に集中しています。

この時期に応募できるように早い時期から作品(ポートフォリオ)を完成させておきましょう。

企業によっては面接時に別の作品の提出を指示するところもあるので、作品数は多い程良いです。

また、提出する前に必ず担当の先生にアドバイスや助言を受けましょう。

【データでの作品応募方法について】

ゲーム・CG会社の場合、郵送ではなく、データ応募にて選考を受け付けている会社が近年増加しています。その場合は、「履歴書」「作品」「各種証明書」を1つのフォルダにまとめ、ギガファイル便などのオンラインストレージに応募書類をアップロードして、企業にURLを送付してください。

ITでも作品は重要です。

近年はコロナの影響もあり、オンラインで選考を完結させる企業が多く、正確な選考をするために作品を求められる企業も多くなっています。

「作品のある学生」「作品の無い学生」あなたならどちらを採用しますか？

作品の提出は、GitHubを使用することが多くなっています。

# 作品について

エンジニア志望で就活を終えた学生たちが就活を振り返り、最も"やっておいて良かった"と思っていることは何だと思いますか？

paiza新卒が実施したアンケート調査（2017年8月実施）によると1位は「アピールできる成果物を作ること」でした。そして実は、"やっておけば良かった"と後悔していることの1位も「アピールできる成果物を作ること」でした。

自身の技術や意欲をさらにアピールするために用意しておくといいのが、自分で作ったシステムやアプリなどをまとめたポートフォリオです。

ここでいうポートフォリオとは自分の能力を周囲に伝えるための自己作品集のことです。

# 作品について 企業が評価する成果物

ITエンジニアの採用現場では、就活生に対して、今まで作成してきたプログラムでのPRを求める企業が多くなっています。

新卒の就活では必ずしも完成度の高いものを作らなければいけないわけではなく、まずは形にするという姿勢が評価されています。

# 作品について 企業が評価する成果物



- 「自分で作ったものを選考時に実際に見せていただけると、高く評価できますね。」株式会社ミクシィ様
- 「高く評価するのは「ものづくりに真摯に向き合っている人」です。」株式会社Visional様
- 「自分磨きより「ものづくり」に熱中しちゃった人にこそ応募してほしい。」株式会社コロプラ様
- 「（内定した学生が）完成品を作っていたというのは大いに評価すべきポイントでした。ものすごく面白いものを作ってきたかという、そういうわけではなかったんですけどね（笑）それでも、自分の頭の中にあるものを具現化して、人に見せられる形にして提出できるのは素晴らしいことです。」芸者東京エンターテインメント株式会社様
- 「自分で作った成果物を見せてもらえればさらに良いです。やはり100の言葉を語られるよりも、1つの形あるものを見せてくれるほうが早いからです。」一般社団法人全日本ピアノ指導者協会様

# 個人制作の重要ポイント



# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

- ①企画のキックケ
- ②何をアピールするのか
- ③ 1 →企画までのストーリー
- ④企画内容
- ⑤技術検証
- ⑥制作に進んでいる
- ⑦年末チェック
- ⑧年始チェック

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ①企画のキッカケ

趣味、アルバイト、学校生活など  
自身の体験を元にした企画

出展学生の体験談も同時にトークすることで、  
個人の生活や性格が垣間見え、採用側の安心感に  
もつながります。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ②何をアピールするのか

技術・企画・運用など、自分がアピールしたいポイントを明確にする。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ②何をアピールするのか

### 技術（gitに全てをアップロード）

- 授業では実施していない技術を用いて、自身で調べる、理解する、応用することができるをアピールできます。
- ソースコードに関しても、リモートリポジトリなどに公開。完成後のリファクタリングなどが必要となります。
- 機能を複数盛り込んだり、フロント側ではUIや、デザインについて説明するなど見せ方に工夫。
- 設計書などは、簡易設計を含めて全てアップロード（手書きはpdf化する）

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ②何をアピールするのか

### 企画（企画立案までの経験を含めたストーリー）

企画のきっかけから、なぜそのような企画が思いついたのかまでのストーリーが大切です。

世界観をしっかりと説明し、共感を得れるようなストーリー作りができているかが重要です。

自身の経験トークが入るため、親近感が湧きやすい。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ②何をアピールするのか

### **運用（実稼働させる。）**

外部向けのサーバーにアップロードされており、既に動作できる。

アクセスするとすぐに使える。

ダミーデータなどが必要であれば、格納されており、既に運用中であることがわかる。

運用した上で、メンテナンスで困った点などトークできれば更に良い。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ②何をアピールするのか

**技術・企画・運用**の全てが出来ていることが望ましい。

## 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

### ③企画のきっかけ → 企画までのストーリー

「私は〇〇でアルバイトをしています」「学生生活の中で・・・」など、他者とは違う立場で考えた世界観をしっかりと伝えて、自分が生きている世界観に相手を引き込むことが重要です。



## 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

③企画のきっかけ → 企画までのストーリー

例1) ○○でアルバイトをしているのですが、アルバイト先で○○○の経験があり、○○○の時に○○のようなトラブルがあった。

## 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

③企画のきっかけ → 企画までのストーリー

例3）妹がいつも〇〇しているのを見て、どうにかして〇〇できないかと思った。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ④企画内容

出来るだけ簡潔にまとめる。  
プレゼン時間を意識する。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ⑤技術検証

企画の中で、こんなAPI使えбаできそう。

ここからデータをもらおう。

など、実現するために必要で、今まで使用したことが無いものの技術検証をこの段階でしっかりとしてから、制作に入る。

（後戻りは期間的に致命傷です。）

サンプルソースを動作させて、パラメータの換え方などがマスターできているレベルでもいいので、「不明点は先に潰しておく」を心がける

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ⑥制作に進む

スケジュール管理がとても重要です。

作品制作のスケジュールだけでなく、アルバイトや息抜き、家事などを考慮してスケジュールを計画してください。

予備工程も含める。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ⑦年末チェック

「冬休み中にブラッシュアップするだけで、出展に持っていけるか？」をチェック。

年明けぐらいに完成目処となっているか。

# 個人制作の重要ポイント（企業アピールに向けて）

## ⑧年始チェック

出展候補 → 出展作品。

今後、出展準備へ。