

# 教育現場と制作現場を結ぶ『情報交換会』

---

## アンケート集計 【学校編】

---

アンケート回収社数 8校。

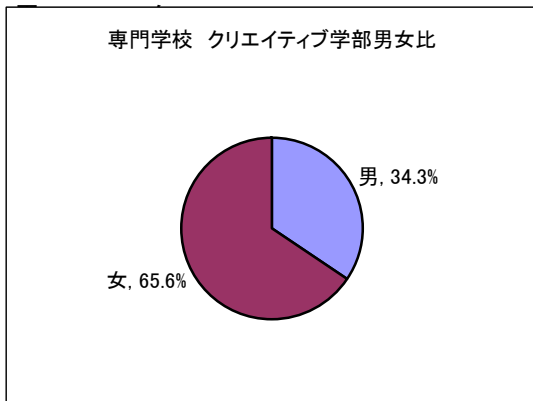
社団法人 日本広告制作協会

2010年9月16日

●クリエイティブ系学部、学課ごとの男女の学生比率を教えてください。

■専門学校

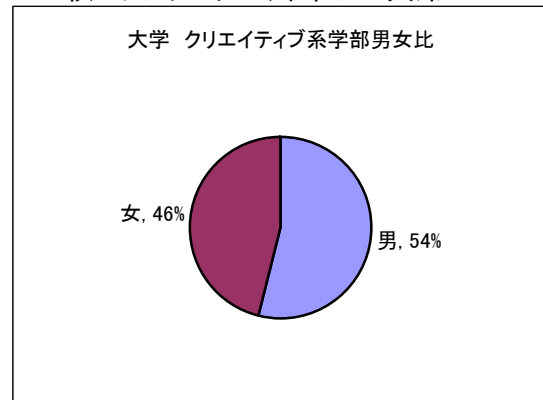
(8校:有効回答3校の平均)



■大学

(5校:有効回答4校の平均)

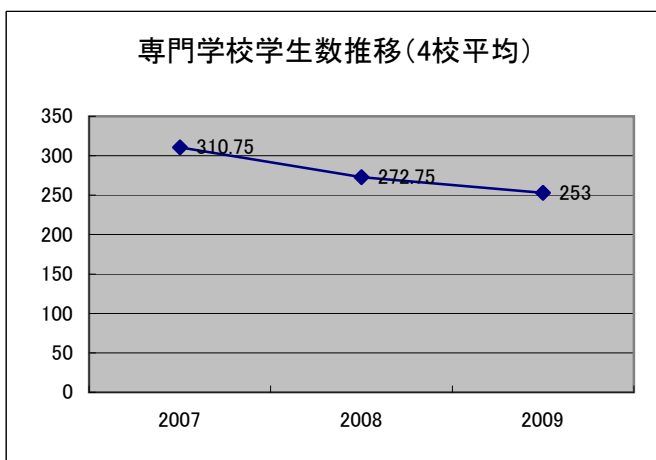
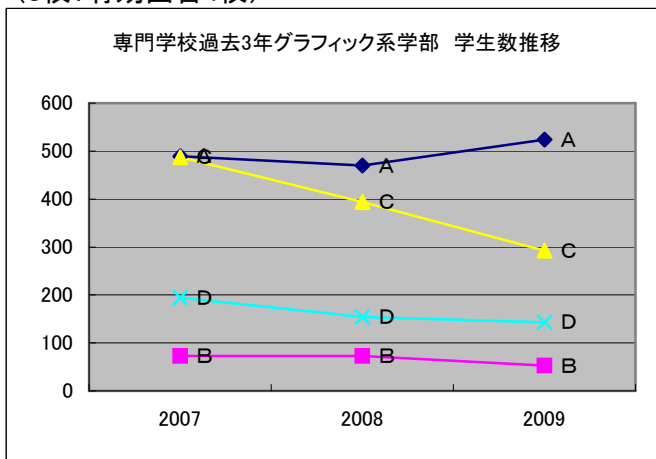
\* 1校はアンケートのみ、本日は欠席



●グラフィックデザイン系学部の学生の過去3年間の学生数の推移を教えてください。

■専門学校

(8校:有効回答4校)



\* 大学はほぼ横ばい傾向

**Q. デジタル化、産業構造の変化にともない、クリエイティブ系学課の学科教育に取り入れていることは？**

**【専門学校】**

○PhotoShopや、IllustratorといったPCソフトの習熟に重点を置かざるを得なくなっている。その一方で、パソコンに向かって作業することだけが仕事だと誤解する学生も増えている。

○デザイン力(PCスキル)の向上と並行して『知・創』の教育に力を注いでいる。

\*『知・創』⇒マーケティングの側面から企画・提案するプレゼンテーション能力も含む。

○最も顕著なのはパソコン関連の授業を増やしていること。グラフィック系ソフトが操作できなければ就職活動の土壌にも上がれない。また、WebやGUIなどの画面上のデザインが出来る人材の需要も増えているため。

**【大学】**

○学部ではプログラミング(ビジュアルイズ中心)を行っている。大学院ではサービスプランニングを実施。

○CGやアニメーションなど、デジタルコンテンツを利用した作品制作の機会が増えたように思います。

○クリエイティブスキルと共に、ビジネス化のチカラが不可欠になっていると認識し、より強化を図るべきと考えている。

**Q. OACの会員社は、現在キャリア教育を学校サイドで何が行われているか十分理解していない会社も多いのが現実です。学校のキャリア教育プログラムで何が行われているのか、具体的に教えてください。**

### 【専門学校】

- 就職セミナー:現場で活躍している卒業生や採用実績のある企業の担当者を招いての講演
- クリエイターによる講演
- 授業内指導:授業時間内にキャリアセンターのスタッフが履歴書の書き方や、模擬面接といった指導を行う。
  - ・就職ガイダンス:求人票の見方・履歴書の書き方・電話やメール、手紙の書き方・簡単なSPI問題等
  - ・面接セミナー
  - ・キャリアガイダンス:世の中のこと・自分を知る、自己分析・自分発見検査等。
- インターンシップ:企業に協力をいただき、学生に制作の現場を経験させる。採用を前提とするケース、採用活動とは切り離されているケースがあり、期間も2週間から半年と多岐に及ぶ。
- 企業とのコラボレーションで企画・提案力を養う。
  - \* コラボレーション:学生のアイディアを募っている企業とのもの。
- 会社説明会や会社情報の告知
- デザイン業界全体像の紹介や、ワークフローの中でのデザイナーの役割、企業-広告代理店-制作会社-印刷会社といった仕事の流れの紹介など、デザイナーが関わる場面について講義。
- 企業課題への取り組みでデザイナーとしての意識を持たせる。

### 【大学】

- 現役デザイナーを招いての講演会やワークショップを通してデザインの現場を体験させ、職業理解を深めています。
- 学部では演習授業全てに非常勤講師を入れて実践的に行っている。大学院の授業も一部を実践ベースのプログラムにしている。
- セルフディベロップメント科目にて以下の3つの科目を実施。
  - 1) 社会人基礎力講座(実務家の講演とディスカッション、社会問題の解決実践)
  - 2) キャリアガイダンス(キャリア形成のための自己分析、業界研究、面接力向上)
  - 3) インターンシップ(制作系企業を中心とした就業体験)

**Q. 新卒募集が少ない昨今ですが、学校サイドで学科教育、キャリア教育、職業訓練教育等で現状を打破するために取り組んでいることはありますか。**

### **【専門学校】**

- 過去に卒業生の採用実績のある企業を中心に企業訪問を行う。
- インターネット上の求人を学生に紹介する。
- 非常勤講師やOB・OGに求人情報の提供を依頼する。
- 卒業生が勤めている企業にアルバイト(在学時)就業させ、デザイン会社に慣れるよう指導しています
- 一般常識やマナー教育にチカラを入れていることと、企業実習を取り入れています。
- 求人募集を掛けているところへは対象が新卒・中途に関わらず積極的にアプローチをかけています。教育部としては一人でも多くの学生をデザイン業界に入れるため、パソコン関連の授業を強化し学生のスキルを上げる一方、制作以外に適正を見出せればデザイン関連職への就職を勧めています。
- 特別な教育プログラムは実施していないが、広告デザイン賞や各種デザイン賞へ応募・入賞を目指すことで作品の質を上げ、会員社にアプローチできる学生の育成を行っている。

### **【大学】**

- 即戦力と成れるよう、制作会社でのアルバイトやインターンシップを勧めています。
- 企業とのデザインプロジェクトを年間3テーマ経験させ、実践教育を身に付けさせている。
- どのようなスキルが必要なのか、キャリアセンター職員、教員が情報入手しカリキュラム検討を行う委員会でそれを反映させる流れを構築中。

**Q. 最近の若者の傾向が変わってきていると思いますか？その傾向とそれについて学校での指導を具体的に教えてください。**

**【専門学校】**

○コミュニケーション能力の低い学生が増えている。

⇒ グループワークを導入。クラスメイトとチームで制作することによってコミュニケーションスキルを高めるトレーニングを行っている。

○学生の傾向は変わっていない。むしろ世の中が急速に変わってきているため、その流れの中でどのようなクリエイターを目指せばよいか答えを出せない学生は増加している。

○特に感じない。毎年入学してくる学生個人の資質の違いはある。

○以前に比べると素直で真面目な学生が多い。昔と同じく優秀な学生もいれば不器用な学生もいます。ただ、全体的には平均的な学生が多くなりました。また、精神的に弱い学生もいるので厳しい指導がしにくいです。⇒ どちらかと言えば短所を改善するより長所を伸ばすようにしています。

○自分お考えを紙の上では書けるが、声を掛けても反応が薄いため自分の口を通してのコミュニケーションが苦手ではないかと感じます。

**【大学】**

○積極性や主体性が欠如した学生が多いように思います。そのような学生には特に厳しく接し、社会的なルールや社会人としての基礎を身に付けて欲しいと考えています。

○カリキュラムを詳細に構築している。トップクラスは昔も今も変わらないが、普通の学生はレベルアップのためにカリキュラムを厳しくしている。

○主体性、コミュニケーション能力に主眼をおいた教育手法や、実践性・有用性の高い教育内容の充実が必要になっていると思われます。

**Q. 少子化、クリエイティブ系学生が減少傾向といわれていますが、その状況と、学校サイドの施策等、現状をお聞かせください。**

### 【専門学校】

○クリエイティブ系の専門学校であるため、少子化の影響なのか、クリエイティブ系の進路を希望する学生が減少傾向にあるのか、判断がつかかねる部分もある。

○本校に関しては、デザイン系の学科(グラフィック、ファッション、プロダクト、インテリア)よりもクリエイター系の学科(ゲーム、イラストレーション、マンガなど)に人気が集まる傾向がある。

○施策としては、クリエイティブ業界で活躍している卒業生(卒業して10年未満)を学校に招き、『業界の魅力』について具体例を交え気軽に話し合える場を設けている。

○当校では現在のところ実感は無いが、危機感を持っている。施策としては文部科学省産学連携による実践型人材育成事業への参加。

○本校の場合、学生数は全体的に増加しています。

○論理的に解決策から物事を考える人材が少ない。小学生の図工の時間などを削り、新しいものを創り上げる面白さを与える機会を逃していると聞きます。人格もそうですが、身の周りにあるあるマンガやアニメ、ゲームの世界に触れる機会のほうが多く、当然目指す目標はインダストリアルやグラフィックではなくイラスト系に進みたい学生が増える状況なのではないでしょうか。もっと発想を重視した授業を小学校から導入し、積み上げなければ潜在する能力も出ず機会が減ってくると思います。

### 【大学】

○特にクリエイティブ系を志望する学生が減っているようには感じていません。逆に興味を持つ学生が増えているように思います。

○大学での入試における志望倍率は減少していない。しかし、過去5年でプログラムを大きく実践型にシフトし、企業への就職率を上げることに成功し、その情報が高校生に響いている。

○(前提として)本学はクリエイティブを希望する学生は多いが、特化しているわけではない。開学から5年経つが減少しているという感覚は無い。少子化対策としては政府が打ち出している留学生30万人計画にもあるが海外(現状はアジア圏、今後は欧州エリア)から優秀な学生を呼び、育成する計画はある。

**Q. 小学校、中学校、高校の生徒をクリエイティブ系進学をより勧めるために、どんな具体的施策をしているか教えて下さい。**

**【専門学校】**

○中学・高校等の総合学習(職場体験)の受入をしている。  
\*このプログラムを経て、本校に入学してきた学生もいる。

○サマーキャンパス、1日体験としてのOnedayキャンパスなど。教育部として直接的に何かをやっていることはありません。ただ、授業としては現場で必要なことを出来るだけ楽しく、面白くできれば良いと考えています。必ずしも入学予定者を意識して授業を組んでいる訳ではありませんが、面白さが伝わればその授業を見た人には興味を持ってもらえると思います。

○高校生対象のコンテストの実施(Tシャツデザイン・椅子デザイン・写真コンテスト)

**【大学】**

○高校での進学説明会などに積極的に参加し、興味をもってもらえるよう、クリエイティブな仕事について説明しています

○大学では卒業生の高校訪問、教育による出張講義を行っている。大学院、学部共に大学説明会を行っている。

○実際の制作を体験するイベントを各所で実施することにより、制作する楽しさを啓蒙しています。

小学生 : こども向けの体験講座を実施。クレイアニメなどの映像を創る。

中学生 : 地方学校を対象に、修学旅行を大学に誘致。体験授業を実施。

高校生 : 都内近郊の学校に出張授業を実施。オープンキャンパスにて制作体験。