

## 1. デジタルコンテンツ分野における「専修学校版デュアル教育」ガイドラインの概要

### 1.1. デジタルコンテンツ分野における専修学校教育の課題認識

#### ■成長を続けるデジタルコンテンツ業界における人材育成の脆弱さ

インターネットの商用利用の開始は1995（平成7）年だが、周知の通り、それ以降加速的に普及拡大し、Webを中心とするインターネットテクノロジーの応用・利用範囲は、あらゆる産業分野に及んでいる。同時に、一般の人々の日常生活にも欠くことのできないツールへと進化を遂げており、今やWeb・インターネットは現代グローバル社会を支えるインフラであり、ライフラインとして機能している。

市場規模という点でも、通信系デジタルコンテンツの金額は2兆9,633億円（2015年）で、2011年の約1.6倍の規模に成長している<sup>1</sup>。特に近年ではスマートフォンやタブレット端末の普及に伴い、モバイルコンテンツ市場が急速に拡大し続けている。以下の図1-1に示されるように、この10年間で4,272億円（2007年）から1兆8,757億円（2016年）と、4倍以上の規模となっている<sup>2</sup>。

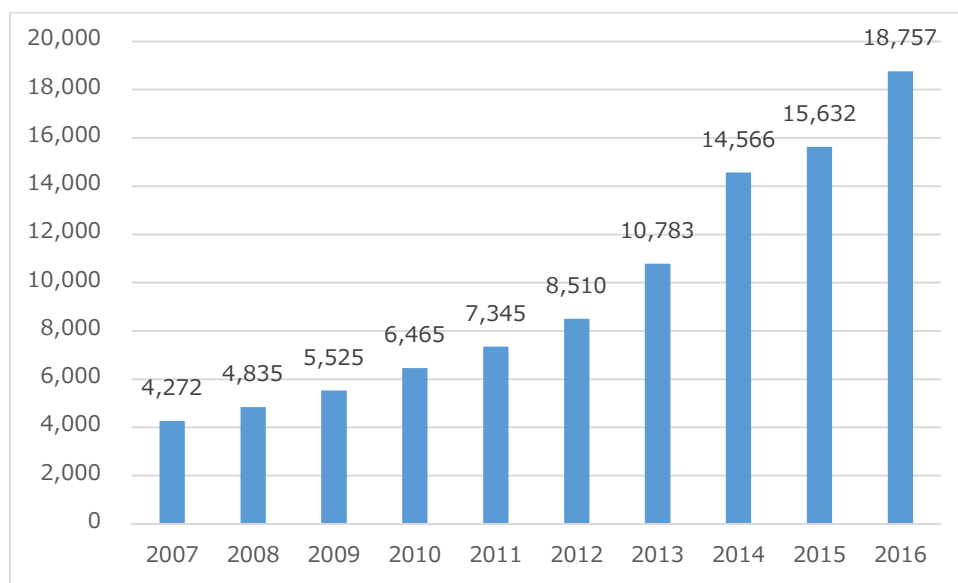


図 1-1 モバイルコンテンツ市場規模の推移（単位：億円）

このような現状の中、Webを中心とするデジタルコンテンツ業界では、技術革新と社会の急速な変化に対応できる質の高いコンテンツ・クリエイターが求められ、専修学校はその要請に応えていく社会的な責務を負っている。

<sup>1</sup> 総務省情報通信政策研究所：『メディア・ソフトの制作及び流通の実態に関する調査』（平成29年）

<sup>2</sup> 総務省：『平成29年度版情報通信白書』（平成29年）

産業界ではバブル経済崩壊以降、人材育成コストの削減等により、新卒者に対しても実践力を求める傾向が強まっているが、デジタルコンテンツ業界においても、この傾向は強い。その背景には、わずか20年余りという比較的歴史の浅い中で急速に発展した業界であることから、社内での人材育成のしくみや組織的な取り組みが整備できていない中小規模の企業も少なくないことも一因である。したがって、専修学校としては、可能な限り「即戦力」となり得るクリエイタの育成・輩出に向けた職業教育の充実化を推し進めていかなければならない。

### ■ デジタルコンテンツ業界が求める実践力

業界が求める実践力とは、デジタルコンテンツ制作に係る専門知識・技術だけをさしているわけではなく、コンテンツ制作のプロジェクトメンバーとして、リーダーや他のメンバーと共に実務を協働できる総合的な力である。そこで重視されるのは、専門知識・技術はもとより、コミュニケーションやチームワークのスキル、協調性や自主性、積極性などの姿勢・態度である。平成29年度に本事業活動の一環として実施した企業対象の実態調査において、新卒のクリエイタに求める能力に関して回答を求めたところ、最もが多かったのは以下の図1-2に示されるように、「コミュニケーションのスキル」「マナー、ルールの遵守」「やる気・積極性」であり、「デザイン」や「コーディング」といったコンテンツ制作のスキルを求める意見を大きく引き離す結果となっている。

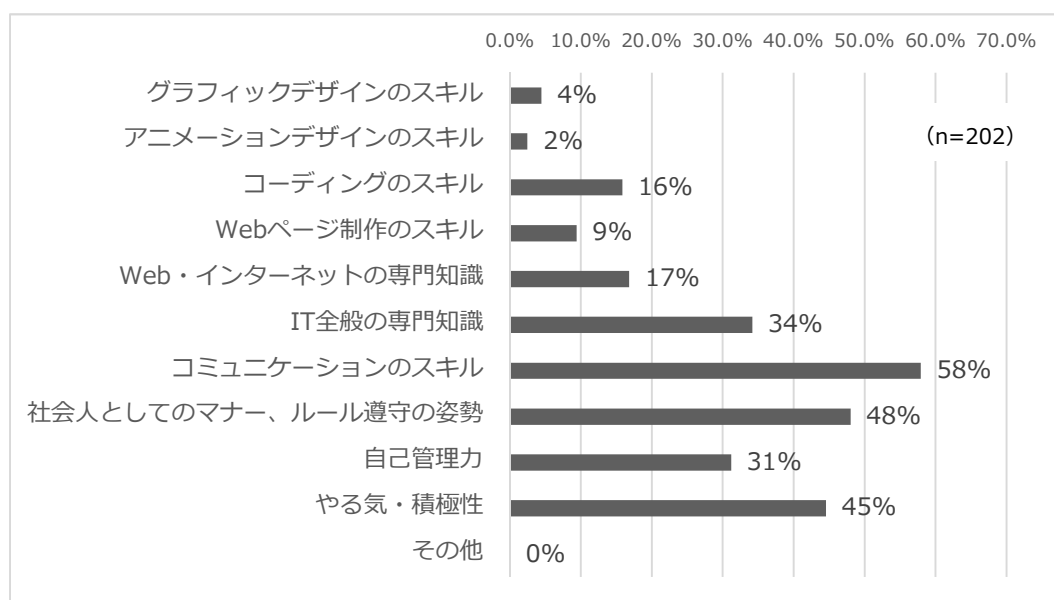


図 1-2 新卒 Web クリエイタに求める能力<sup>3</sup>

<sup>3</sup> 特定非営利活動法人デジタルコンテンツ制作者育成協会：『平成29年度デジタルコンテンツ分野におけるデュアル教育のためのガイドライン作成事業 事業成果報告書』（平成30年3月）

また、インターネットテクノロジーは今なお発展途上にあり、デジタルコンテンツ分野のクリエイター・エンジニアは絶え間ない技術革新にキャッチアップし続けていくことが要求されることから、自ら学び続けていく「自己研鑽の態度」や「自己学習のスキル（スタディスキル）」も不可欠である。

### ■実践力育成に向けた従来の教育手法・内容の見直しと導入

従来の教育においても、コミュニケーションやチームワークといった能力の育成が実施されていなかったわけではなく、コミュニケーションをテーマとする科目などをカリキュラムに組み込んでいる学校もある。しかしながら、専門知識・技術の教育に対して、その教育的な位置づけは二義的であった感は否めない。

上述のような業界の求める実践力の育成を図っていくためには、従来の手法・内容を大幅に見直し、専門知識・技術の学びと「連動」させながら、チームワークやコミュニケーションのスキル、自主性・積極性といった姿勢・態度、自己学習のスキルの習得・向上を狙いとする教育的な取り組みを具体化し、導入・推進していく必要がある。そのアプローチとしては、手法としては学習者主体の学びである「アクティブラーニング」、内容では「産学連携による実務性の高いカリキュラム」の導入・展開が有効と考えられる。業界が求める質の高い人材の育成・輩出に向け、産学連携体制の下で、これをどう具体化していくかが喫緊の教育課題である。

## 1.2. 本ガイドラインの趣旨・目的

本ガイドラインは、上述の「1.1 デジタルコンテンツ分野における専修学校教育の課題認識」で明示した当該分野における専修学校の教育課題に対する解決方策として、企業等と連携した「専修学校版デュアル教育」の具体的な内容、構築・実施方法等に係る指針を取りまとめたものである。その目的とするところは、デジタルコンテンツ分野の「専修学校版デュアル教育」の質確保と全国的な展開・普及、さらにはその結果として社会に有用な専門人材を輩出していくことである。

したがって、本ガイドラインは、特定の学校・企業等のためのものではなく、全国のデジタルコンテンツ分野の職業教育を実施している専修学校、及び当該分野の専門人材を必要とする企業等が、質の高い「専修学校版デュアル教育」を実践する上での指針となる内容で構成している。

### **1.3. 本ガイドラインの適用範囲**

本ガイドラインが指針を示す範囲は、二年制専門課程の卒業年次前期もしくは後期の実施を想定とするデュアル教育「産学連携型の学内 PBL 実習」(PBL: Project/Problem based Learning)、及びそれに関連する専門科目群によるカリキュラムモデルの内容、実施方法等である。本事業では、学外で実施するデュアル教育については対象としていない。