

2. 本ガイドラインが定めるデュアル教育の要点

2.1. デュアル教育の要点

表 2-1 本ガイドラインが定めるデュアル教育の要点

項目		本ガイドラインが定めるデュアル教育の内容
教育分野		デジタルコンテンツ分野
対象となる学生の年次		①2 年前期（2 年制課程） ②2 年後期（2 年制課程）
教育の特徴		学生によるプロジェクトチームを編成し、企画から設計、制作、テスト、成果発表・評価までの一連の制作プロセスを実習形式で学習する。この体験を通して、コンテンツ制作という仕事に対する理解を深めると共に、既存の専門知識・技術の適切な選択・適用やチームによる協働の実施といったコンテンツ制作の実践力の獲得を図っていく。
実施内容	実施形態	産学連携による学内 PBL 実習
	実施時期・期間	4 カ月（計 15 週） 実施時期は 2 年制課程では 2 年前期または後期を想定とする。「事例シナリオ型 PBL」は 2 年前期、「実プロジェクト案件型 PBL」は 2 年後期の実施を推奨。（事例シナリオ型 PBL・実プロジェクト案件型 PBL については「3 デュアル教育の具体的な内容及び構築方法」にて説明） 各校・学科がカリキュラムに応じて適切なタイミングを判断し実施することを妨げるものではない。
	時間数	45 時間以上
	学生の処遇	必修科目もしくは選択科目として実施し、単位を認定。 原則として必修科目での実施を推奨。

2.2. デュアル教育の定義と教育目標

2.2.1. 本ガイドラインにおけるデュアル教育の定義

2.2.1.1. デュアル教育とは

デュアル教育とは、通常の授業科目における座学・演習・実習での学びと、「産学連携による学内演習や実習」やインターンシップ等の「企業内実習」等の実践での学びを組み合わせ

2. 本ガイドラインが定めるデュアル教育の要点

せて展開する総合的な教育プログラムである。学校で学ぶ専門知識・技術が実際の仕事の中でどのように活かされるのかといった**学校での学びと実務のつながりや、めざしている職種・職務や仕事の進め方等への理解**を深めることにより、**専門職業人としての実践力の向上**を図ることが狙いである。

デュアル教育の実施形態・内容は多様であるが、以下の図 2-1 にその類型化の一例を示す。

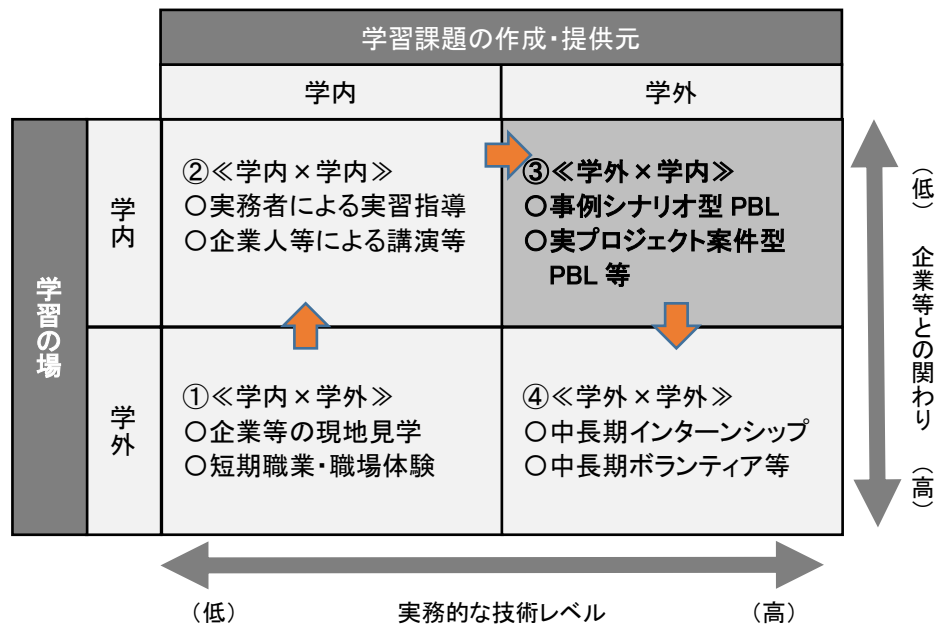


図 2-1 デュアル教育の類型化 (例)

この図式の縦軸は「学習者が学習する場」で、「学内」と「学外」に分けられている。横軸は「学習課題の作成・提供元」で、ここでの「学内」とは、学内の教員が学習課題を作成・設定するケースをさし、「学外」とは企業等が学習課題を提供・設定する場合をさしている。但し、これは「学習の場」のように明確に区分するのは難しい面もある。例えば、特別授業の講師依頼では、教員の大まかな要望に沿って企業人等が講演の内容を詳細化し、その細部は講師に任されるのが通例である。その意味で、ここでの 4 区分は大まかな目安としての便宜的な面もある。

また、この図式では縦方向に「企業等との関わり」、横方向に「実務的な技術レベル」という軸も配置している。図中の①～④の各セグメントを縦軸と横軸に着目したとき、その典型的な教育のフロー・組み立ては、「①→②→③→④」となる。すなわち、実務的な技術のレベルを上げながら、企業等との関わりを徐々に深めていくという展開である。

表 2-2 デュアル教育の類型化（補足説明）

※以下のうち③については第3章にて別途詳述とする。

※以下の「A×B」は「学習課題の作成・提供者×学習の場」。

①学内×学外	□ 企業等の制作現場見学や半日程度の職場・体験等。場所は学外だが見学内容や流れ等は学校が要望するのが基本。 □ 制作現場の様子やクリエイタとの対話などから仕事の実際に触れ、その後の授業での学びにつなげていくことなどが狙いとなる。 □ 実施の例 ● 企業訪問・職場見学 ● 訪問先企業で実施するコンテンツ・クリエイタとの座談会・交流会 ● 1日職場体験 など
②学内×学内	□ 学校が策定したシラバスに沿って実施する授業の講師派遣や、卒業制作発表会の審査・講評、学校が設定するテーマに即した講演等。授業・講演の内容や進め方等は基本的に学校側が主導する。 □ 実習授業や成果発表会等の場で、制作に従事する実務者から技術的な指導を受けたり、制作技術の最新動向等に関する知識に触れたりできることにより、学びの意欲の喚起や技術の実践的な活用の理解につながる。 □ 実施の例 ● 企業等からの授業担当講師の派遣 ● 卒業制作成果発表会の講評 ● 実務者との学内座談会・交流会 など
③学外×学内	□ 企業等の実務者による制作手法やノウハウ、事例研究などの特別出張授業や、産学連携による学内 PBL（Problem/Project Based Learning）等。基本的に授業の内容は企業等から提供してもらい、授業計画・進め方等は産学の協議で決定していく。実務者等の指導の下で学内業務を遂行する学内インターンシップもこれに該当する。 □ 上記②と同じく、実務者からの技術的な指導を受けたり、制作技術の最新動向等の知識が得られたりするなどのメリットがある。 □ 学内 PBL では、企業等有している現場のノウハウや制作の実践を事例に取り組む体験などを通して学習することができ

	る。
	☐ 実施の例
	● 学内 PBL ● コンテンツ・クリエイタによる学内講演会 ● 企業等による特別出張授業 ● 学内インターンシップ など

④学外×学外	☐ 中長期インターンシップ(企業内実習)や中長期ボランティア活動等。
	☐ 学校の授業とは異なる環境で実務実習を経験することで、職種・職務の理解や社会人意識の喚起・涵養が図られる。
	☐ 実施の例
	● 中長期インターンシップ ● 中長期ボランティア など

2.2.1.2. 本ガイドラインが対象とするデュアル教育

本ガイドラインでは、デュアル教育の実施形態のうち図中のセグメント「**③学習の場＝学内×学習課題の作成・提供元＝学外**」に焦点を当て、実施内容や構築方法、教育支援ツールについて取りまとめている。その具体的な想定は、学生をメンバーとするプロジェクトチームが、企業等の提供するプロジェクト案件等に取り組み、教員や実務者等からの支援や助言を受けながら、**チームとして課題解決を遂行する「産学連携による学内 PBL」**である。PBL は多くの教育機関で実施されているが、本ガイドラインでは「事例シナリオ型 PBL」と「実プロジェクト案件型 PBL」のふたつの類型を提示し、それらを学内で効果的に実施していくための指針をまとめている。

産学連携型学内 PBL の教育を通して、Web コンテンツ制作という仕事への理解を体験的に深めると同時に、それまでの課程で学習した専門知識・技術を的確に選択・適用し、必要な知識をその都度獲得しながら課題解決につなげていくことのできる総合的な実践力の習得を図ることが狙いである。

2.2.2. 育成する人材像

産学連携型学内 PBL を実践することで、以下のような要件を備えた人材を育成・輩出する。

表 2-3 育成する人材像

同一職種上位者の指導の下で、Web コンテンツ制作プロジェクトの他のメンバーと共に
して、以下の業務を遂行する。

- Web コンテンツの企画立案をすることができる。
- Web コンテンツをデザイン（設計）することができる。
- Web コンテンツを制作することができる。
- 制作した Web コンテンツのテスト・修正をすることができる。

2.2.3. 教育目標

このような人材を育成・輩出するための具体的な教育目標は以下の通りである。

なお、ここで示す教育目標は本プログラムを実践することで最低限・共通的に育成されるべき専門知識・スキルを示したものであり、教育主体となる専修学校が教育目標を適宜、追加・拡大することを妨げるものではない。

2.2.3.1. 一般目標

教育目標は、一連の学習活動を通して、Web コンテンツ制作という仕事への理解を深めると共に、それまでに学習した Web コンテンツ制作に係る専門知識・技術を発展させ、実践力を養うことと、制作プロジェクトのメンバーとして貢献できるチームワーク力を培うことである。

○制作という仕事への理解と実践力の習得

企画、デザイン、素材制作、プログラミング、テストといった一連の制作工程を実行し、制作実務への理解を深め、Web コンテンツ制作で求められる実践力を身につける。

○チームワーク力の習得

Web コンテンツ制作プロジェクトを通して、他のメンバーと協働しながら自身の役割を実行できるチームワーク力を身につける。

2.2.3.2. 行動目標（到達目標）

上記の教育目標に基づく行動目標（到達目標）は以下の通りである。

2. 本ガイドラインが定めるデュアル教育の要点

表 2-4 行動目標（到達目標）

専門知識・スキル	概要	到達水準
企画	顧客の要望や現行の Web コンテンツの現状・課題の分析等に基づいて、制作する Web コンテンツの企画を検討し、「企画提案書」を作成する。 ○ニーズ分析・課題分析 ○要件定義 ○デザインコンセプト策定 ○企画立案・企画提案書の作成	L2
デザイン（設計）	「企画提案書」に基づいて、Web コンテンツのビジュアルデザイン、画面レイアウト、画面遷移、操作方法等のユーザインタフェースのデザインを行う。 ○ビジュアル設計 ○画面遷移設計 ○情報提示方法設計 ○操作機能設計	L2
素材制作	Web コンテンツに掲載するイラスト、写真、文章、動画、音源等の各種素材の制作、調達、加工を行う。 ○画像・写真制作 ○映像制作 ○文章制作	L3
プログラミング	策定されたデザインに基づいて Web コンテンツを動作させるためのプログラムを作成する。 ○HTML/CSS コーディング ○プログラミング ○セキュリティ対策	L3
テスト	策定されたデザインに基づいて、Web コンテンツの動作の不具合や問題の有無、使いやすさなどの品質をテストし、修正を行う。 ○動作テスト ○総合テスト ○ユーザビリティテスト	L2
ヒューマンスキル	Web コンテンツ制作プロジェクトのメンバーとして、他のメンバーとの情報共有・意見交換をしながら、協同作業を進める。 ○コミュニケーション（メンバーとの情報交換・情報共	L2

	有を適切に実行する。上位者に対する報告・連絡・相談等を適切に実行する。) ○チームワーク・メンバーシップ(自己のなすべきこと、メンバーと協力すべきことを判断し、実行する。) ○チームワーク・リーダーシップ(メンバーのとりべき行動を判断し、働きかける。)	
プロジェクト マネジメント	プロジェクトを遂行するメンバーが備えるべき基礎知識として、プロジェクトマネジメントの知識エリアの概要について説明することができる。 ○統合マネジメント ○スコープマネジメント ○時間マネジメント ○コミュニケーションマネジメント ○品質マネジメント ○リスクマネジメント ○人的資源マネジメント ○コストマネジメント ○調達マネジメント ○ステークホルダーマネジメント	L1
	Web コンテンツ制作プロジェクトの実行プロセスで必要となる「企画書」「進捗報告書」などのドキュメント作成、プレゼンテーションを行う。 ○ドキュメンテーション ○プレゼンテーション	L2

《到達水準》

レベル1 (L1) : 知識を有している。

レベル2 (L2) : 上位者の指示・指導の下で実施することができる。

レベル3 (L3) : 独力で自律的に実施することができる。

2.3. デュアル教育の特徴・基本方針

2.3.1. 教育の実施主体及び対象となる学習者

産学連携型学内 PBL の実施では、専修学校が主導的な立場を担い、周辺地域の企業等の協力を得ながら進めていく。

企業等に対しては、プロジェクト案件の提供、実習指導、成果物の評価・講評などについて協力を求める。専修学校は企業等との連携を図りながら、プロジェクト案件の教材化・授業計画の立案、授業の実施、学習成果の評価といったプログラム実施の一連の活動を主導的に推進する。

2.3.2. 従来の教育手法・内容との違い及び解決・改善が見込まれる教育課題

2.3.2.1. 従来の教育手法・内容との違い

通常の学内実習との主たる違いは、以下に列記する 4 点である。これらは、コンテンツ制作の実務においてはいずれも日常的だが、これらを学校教育の中で実施していくためには、企業等との連携が不可欠となる。

①上流工程から下流工程までの制作プロセスの実践を学ぶ

従来の教育においても企画やテストなど、上流から下流の各工程に係る知識・スキルは学ぶが、それらは複数の異なる科目に振り分けられていることも多い。

ひとつの題材・テーマに対して企画からテストまでの制作プロセスを一連のものとして学習する授業によって、各工程で求められる知識・スキルの互いの関連が明確となり、それが実務能力の向上につながるものと期待できる。

②プロジェクト案件に基づくコンテンツ制作の実践を学ぶ

プロジェクト案件では、顧客の要望や抱えている課題の他、利用技術、運用環境など種々の要件や制約条件を総合的に勘案して、コンテンツを具体化することが要求される。そのため、具体化の道筋やアプローチは多様であり、一定の解があらかじめ想定されている従来教育の実習課題とは本質的な相違が内在している。このようなプロジェクト案件に基づく「リアルな課題」への取り組みを通して、それまでに学んだ専門知識・技術を的確に選択し適用していくことの実践を体験的に学習する。

③チームによる協働制作の実践を学ぶ

通常の実習では多くの場合、個人ワークが基本である。教員から提示された課題に学習者が個々に取り組み、制作技術を身につけていく。しかし、実際の制作現場では複数のクリエイターやプロジェクトリーダーらのチームによる協働作業が基本である。そこでは、メンバー同士が常に情報の共有・交換を密にしながら、各メンバーが同一の方向を目指し、チームとしてひとつの成果物を具体化していく。

学内教育において、このようなチームによる制作活動を体験することによって、個人ワークだけでは学ぶことのできない、制作プロジェクトにおけるチームワークの重要性やコミュニケーションの大切さなどに対する意識の変容、協働作業を実践するスキルの向上などが図られる。

④企業実務者等による実務的な視点からの評価に学ぶ

学校教育における教員の学生に対する評価（成績）では、その特質上、学習の成果物（アウトプット）だけでなく、授業の出席日数や日々の努力の姿勢など、取り組みの過程（プロセス）も重要なファクターとなる。学校教育では、アウトプット・プロセスのいずれも重要であり、成長の途上にある学習者に対しては、プロセスの評価に基づく支援・指導が不可欠となる。

一方、実務の場面における評価の対象は、成果（アウトプット）であり、そこに至るプロセスは基本的には評価対象の外にある。そこでは、顧客のニーズや要望、課題などに対して、どれだけ応えられたかがシビアに問われることになる。実務では顧客・利用者の目線から成果が評価され、学習者自身の興味・関心から取り組む「卒業制作」とは、この点に質的な相違がある。

プロジェクトの成果を企業実務者等に評価してもらうことで、実務の現場に近いシビアな視点からの助言や改善意見などを得ることができる。これにより、実務における制作者と顧客の関係性についての認識を深め、専門職業人としての意識の喚起を図っていく。

2.3.2.2. 解決・改善が見込まれる教育課題

産学連携型学内 PBL では、実務現場のリアリティを教育の中に持ち込むことで、コンテンツ制作の専門知識・技術の学習に留まらない、実務的な実践力の習得・向上を図ることができる。教育の場は従来の教育と同じく学内ではあるものの、プロジェクトに基づく学生の取り組みは実務さながらであり、企画から設計、プログラミング、テストといったデジタルコンテンツ制作の実際を体験的に学習していく。この一連の学習活動の中では、コミュニケーションやチームワークといったスキルの習得、自ら積極的に参画していくという姿勢・態度の涵養が図られるものと考えられる。さらに、既存の知識だけではプロジェクトの完遂は

2. 本ガイドラインが定めるデュアル教育の要点

難しい場面も想定され、そこでは学生自身が自ら必要な知識を学んでいくプロセスも含まれる。実務においては、授業で学習していなかった知識も進んで身につけていくことの必要性や重要性について認識が深まるはずである。

ここで錬成されるコミュニケーションやチームワークのスキル、自主性や積極性などの姿勢・態度、自己学習のスキルは、卒業・就職後もクリエイタとして成長し続ける上での基盤となるはずである。

2.3.3. デュアル教育に関わる各プレイヤーの役割とメリット

産学連携型学内 PBL に関与するプレイヤーとそれぞれの役割・メリットを整理したものを下表に示す。

表 2-5 各プレイヤーの役割とメリット

プレイヤー	役割	メリット
専修学校	□ 企業等との連携体制を構築。 □ プログラムの企画・設計、実装、実施、評価・改善の全般について統括・管理を担う責任者。	□ 業界が求める実践力を備えた人材の育成・輩出。 □ 自校他学科に対する実践的な教育の先導モデルの提供。
学生	□ プログラムに基づく授業の受講。 □ プログラムに対する学生評価の実施。	□ 実践的な教育の受講によるスキルアップ。 □ 専門職業人としての意識向上。
企業	□ 実プロジェクト案件の情報提供・教材化の協力。 □ プロジェクト指導・成果の講評等を担当する講師の派遣。 □ プログラム評価・改善への協力。	□ 自社が求める学生の育成・選定。 □ 社内研修・人材育成のためのノウハウ習得。 □ 実習指導者の後進育成能力の獲得・向上。

2.4. 標準的なカリキュラムモデル

2.4.1. 概要・目的

デュアル教育（産学連携型学内 PBL 実習）の前後に配置する科目群を「標準的なカリキュラムモデル」として提示する。このカリキュラムは、産学連携型学内 PBL を各校が導入する際に、他の科目との関連を精査・検討する際に活用するリファレンスモデルとなっている。すなわち、このカリキュラムモデルは産学連携型学内 PBL の導入におけるマストを規定するものではなく、各校がそれぞれに定めているカリキュラム・教育目標等との整合性を確保していくための参考資料という位置づけにある。

2.4.2. カリキュラムモデルの全体像

提示するカリキュラムモデルは、2 年制課程・前期後期の二期制の学科を想定としている。各学年・学期に配置されている科目群の概要は以下の通りである。

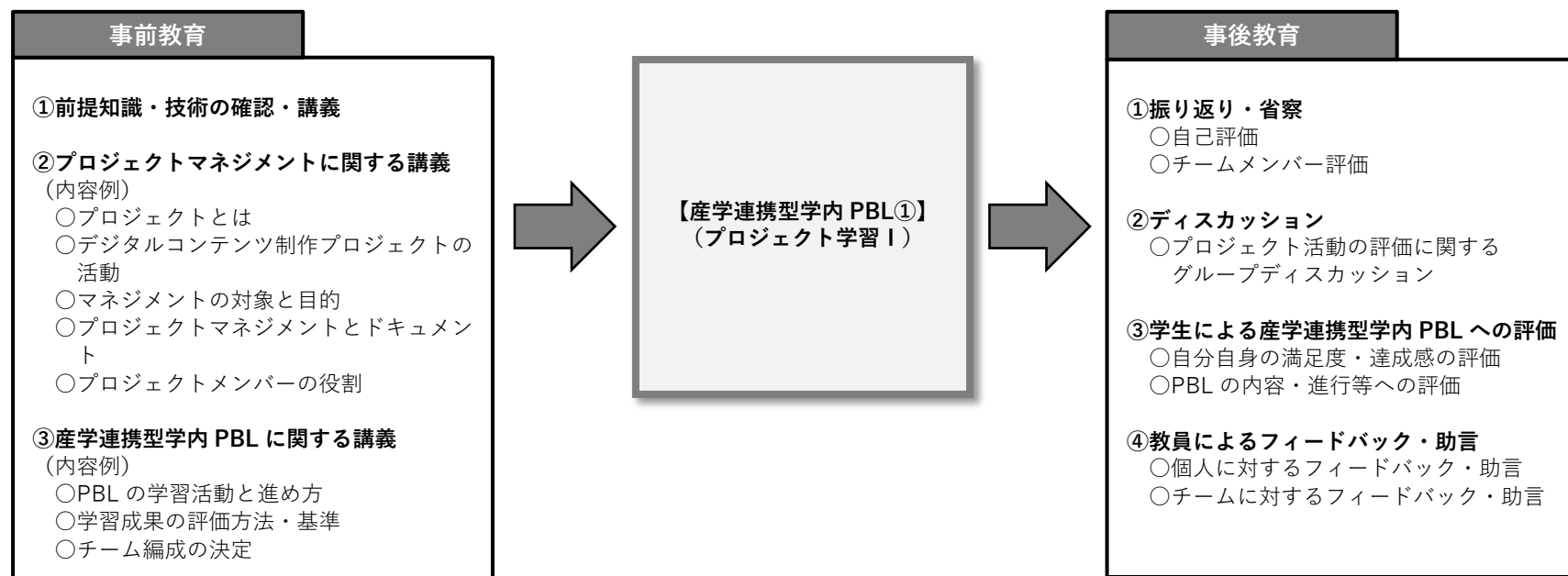
表 2-6 カリキュラムモデルの科目群の内容・構成

科目群	内容・構成
コンピュータ基礎	ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークの基本原理や基礎的な専門知識、オフィスソフトの基本操作等を学習する科目群
コンテンツ制作の基礎	コンテンツ制作の基礎知識、コンテンツ制作ツールの基本操作や制作実践の基礎を学習する科目群
コンテンツ企画・設計の基礎	コンテンツの企画、デザイン、評価等に関する専門知識と企画・デザインの実践方法を学習する科目群
コンテンツ実装の展開	実践的なグラフィックパーツの制作やプログラミングの方法を学習する科目群
コンテンツ業界と仕事・就職基礎力	就職活動や自身のキャリアデザインを考える上で必要となるコンテンツ業界やコンテンツ制作者とその仕事について学習する科目群。
コンテンツ制作の高度化技術・関連知識	コンテンツ制作の高度化に関する専門知識・技術、コンテンツ制作者に求められる関連知識について学習する科目群。
産学連携型学内 PBL① （デュアル教育）	事例シナリオ型 PBL にチームで取り組み、企画から実装・テストまでの実践力の向上を図る科目。
産学連携型学内 PBL② （デュアル教育）／ 卒業制作	産学連携型学内 PBL（実プロジェクト案件型）または卒業制作に取り組み、実践力の総仕上げをめざす。

1 年次		2 年次	
前期	後期	前期	後期
【コンピュータ専門基礎】 ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークの原理や技術の基礎知識、オフィスソフトの基本操作等を学習する。 ●コンピュータ入門 ●ネットワーク入門 ●オフィスソフト実習	【コンテンツ企画・設計の基礎】 コンテンツの企画、デザイン、評価に関する専門知識を学習し、演習・実習を通して企画・デザインの実践方法を学習する。 ●Web デザイン ●企画とプレゼンテーション ●Web サイト評価	【コンテンツ制作の高度化技術・関連知識】 コンテンツ制作の高度化に関する専門知識・技術、コンテンツ制作者に求められる関連知識等について学習する。 ●サーバサイドプログラミング ●UI / UX ●Web ディレクション ●Web プロモーション ●Web ライティング ●関連法規とコンプライアンス	【産学連携型学内 PBL①】 1 年次に学習したコンテンツ企画からデザイン、実装、評価の専門知識と技術を活用して、事例シナリオ型 PBL にチームで取り組み実践力の向上を図る。 ●プロジェクト学習Ⅰ
【コンテンツ制作の基礎】 デジタルコンテンツ制作の基礎知識、コンテンツ制作ツールの基本操作や制作実践の基礎を学習する。 ●デジタルコンテンツ概論 ●HTML/CSS 実習 ●色彩デザイン ●イラストレーション演習Ⅰ ●グラフィックス制作実習Ⅰ ●静止画・動画制作・演出技法	【コンテンツ実装の展開】 前期で学習した制作の知識とスキルをベースに、より実践的なグラフィックパーツの制作やプログラミングの方法を学習する。 ●JavaScript 実習 ●グラフィックス制作実習Ⅱ ●イラストレーション演習Ⅱ ●Web サイト制作実習	【産学連携型学内 PBL②】 前期の PBL での学びをベースに企業等の実案件にチームで取り組み実践力の総仕上げをめざす。 ●プロジェクト学習Ⅱ 【卒業制作】 オリジナルの制作テーマに取り組み、実践力の総仕上げをめざす。 ●卒業制作 ※上記のいずれかを実施。	【コンテンツ業界と仕事・就職基礎力】 進級後の就職活動や自身のキャリアデザインを考える上で必要となるコンテンツ業界やコンテンツ制作者とその仕事等について学習する。 ●デジタルコンテンツ産業概論 ●キャリアデザイン ●就職基礎力演習 ●企業見学 ●インターンシップ

※図中の「●・・・」は各科目群に該当する科目の例

PBL の円滑な進行や効果的・効率的な学習成果の実現を狙いとして、PBL の前後において事前教育・事後教育を実施する。
以下にその標準的なモデルのフローを例示する。事前教育・事後教育の進め方・内容等については、教育支援ツール「事前教育実施要綱」及び「事後教育実施要綱」を参照されたい。



- 事前教育の主な目的は、「受講前提の専門知識・技術の確認・習得」を図ると同時に、「PBL の目的・学習目標等の理解」「PBL の取り組み姿勢・心構え等の理解」「具体的な学習の進め方等の理解」「学習成果の評価方法・基準の理解」を促すことである。
- 事前教育の「①前提知識・技術の確認・講義」及び「②プロジェクトマネジメントに関する講義」は、各校のカリキュラムでこれに該当する科目等が事前に実施されている場合には、事前教育の実施内容から除外しても構わない。
- 事後教育の主な目的は、PBL 実施後に学生自身による振り返りを通して、それ以降の発展的な学びを促進すること、また教員による学習成果の多面的な評価を可能とする場として活用することである。

図 2-2 産学連携型学内 PBL（事例シナリオ型 PBL）の実施モデル