

## 2 本年度の重点目標と達成計画

令和3年度重点目標	達成計画・取組方法
<p>「攻め」と「守り」、7つの視点と、「業界が求める人材を業界とともに育成する」という産学連携教育としてのコンセプトのもと、一人ひとりの学生を大切にしながら、3・4年間で、創造力・アイデアを発揮し、職業人としてコミュニケーション能力とマネジメント能力を駆使し、売れるデザイン、勝てる商品を生み出すベストクリエイターの育成を目指す。</p> <p>クリエイティブデザイン科では、紙やTVなどマス広告が通じない時代となったことで、グラフィックデザイナーという職業は変化し、最近ではSNSによる口コミやYoutubeなどの映像媒体を活用した、幅広いデジタルメディア全体をデザインする人材。いわゆる「全部出来て、得意技がある人材」が求められている。そこで、基礎力の早期習得と企業プロジェクトによる強固な業界連携により、提案力、ディレクション力を兼ね備えた、複合的なコミュニケーションデザインが出来る人材を育成する。漫画・イラストなどデビューを目指している学生に対しては、連載・継続的な仕事取得など、在校中は当然として卒業後も支援するシステムを確立し、より編集部やゲーム会社との関係性を深めていく。ただし、デビュー系学生のゲーム会社への就職は、3D技術が必須となっているので、その点のフォローも重要になっている。</p> <p>eエンタテインメント科では特にゲーム業界や周辺業界でのeスポーツ・AI・VR・AR・MRの急速な発展に対応するため、Nuku/Houdiniなどのハリウッドの映画制作などで主流のソフトウェアも取り込んだカリキュラムの見直しと、それらの企業プロジェクトに取り組んでいく。</p> <p>自動車デザイン科・スーパークリエイター科では創造力とマネジメント力、オリジナリティを持った人材に加え、グローバルな業界で活躍が出来る総合的な力の習得を目指し、ベンチャー企業、トップランナー企業と連携しながら育成していくことが目標となる。特にゲーム系4年制が開設されるので、設備等も準備していく。</p>	<p>クリエイティブデザイン科では映像編集の授業を強化した。また業界ゼミとして、最終学年向けに、明治やピエールエルメなどのグローバル著名企業とのプロジェクトを絡めた企業ゼミ開講が定着し、マーケティング力やブランディング力を習得してコンセプト力を強化するとともに、企画のプレゼンテーションを行い指導受けることで、プレゼンテーション力だけでなく、トータルプロデュース力も習得出来てきた。</p> <p>デビューを目指す学生には、デビュー力を高めるため、イラスト向けには複数の一流作家による作家ゼミを強化し、マンガ編集部による編集部ゼミを継続設置。小説では現役のライトノベル作家を複数名講師として起用した。また、出版社から学校への直接コミカライズ連載募集を複数実現させ、デビュー企業プロジェクトも開催、より実践的な授業展開でデビュー・連載率アップを目指している。さらに、卒後支援も複数社からのコミカライズ連載の紹介など継続して行っている。</p> <p>eエンタテインメント科は改名し、AI・VR対応のカリキュラムを業界講師の協力で強化した。そして、スクウェア・エニックスとの業界企業ゼミを継続、プランナー向けにセガ・バンダイナムコをはじめとした著名ゲーム企業のプロデューサー十数名を集めたプレゼン大会を定期的に行うなど、日本トップクラス企業との産学連携を強化している。また、CG・アニメーション分野については、Nuku/Houdiniなどの業界最新ソフトウェアの授業や、デジタル作画の授業など、業界最新技術を積極的に授業で強化していく。</p> <p>自動車デザイン科では今年、個人研究の形式でプロジェクトを実施していき、業界講師から直接高いレベルの実践的な能力習得を行っている。スーパークリエイター科では、引き続きヤンマーやミズノなどのグローバル著名企業とのプロジェクトを実施。また、4年制学生共通授業として、グローバルコミュニケーション（英語授業）を強化し、海外デザイン教育機関との交換留学を実施する。</p>

最終更新日付	2021年1月31日	記載責任者	東 妥衣子
--------	------------	-------	-------

令和3年度重点目標	達成計画・取組方法
<p>各業界動きが早く、ここ数年更に IT・AI 化を見据えたデジタル化が進んでいる。企業としても学生とのマッチングに WEB を使ったり、仲介業者に頼るなど人材発掘に苦勞している部分は見受けられ、今後 WEB などを使って効率的に人材発掘を模索している動きもあり、今後学校側も対応を迫られる可能性がある。</p> <p>また、留学生をいかに就職させるかが今後 TCA の生命線になるといっても過言ではないため、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 日本語能力（特に会話力）</li> <li>2. 日本での就職システムの周知徹底</li> <li>3. プレゼンテーション能力</li> </ol> <p>今後、上記3つの課題の対応を強化する。</p> <p>学生募集においては以下の5点を重点目標とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① ガイダンスからSNSや動画、WEBサイトを使用したデジタル広報に移行</li> <li>② 4年制専攻の募集強化、コミックイラスト系4年制設置準備</li> <li>③ AOエントリーにて早期入学者の獲得</li> <li>④ 部活動支援や高専連携で高校との強い関係を確立</li> <li>⑤ 来校者満足度をあげマッチング率向上につとめる</li> <li>⑥ コロナ禍による留学生減少を前提とし、日本語学校訪問による早期O出願を促進</li> </ol> <p>留学生在校対策は、以下の点を重点目標とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 留学生サポートセンターによるサポートデスクの定期設置</li> <li>② 講師派遣会社を変更して日本語教育強化</li> <li>③ 教務・教務事務との連動による出席率監視体制の強化</li> <li>④ 問題の早期解決を目指した対個人対応方法の確立</li> <li>⑤ N1 取得のための模擬テストなどを滋慶グループのグループ力で準備する</li> </ol>	<p>就職支援ではポートフォリオ制作の早期化がある程度達成されてきたため、新たな取り組みとして、留学生就職先の拡大に力を入れていく。具体的には、既知企業へのビザ取得方法の企業へのフォローアップや、新規企業開拓などを行う。</p> <p>合同企業説明会と単独企業説明会では昨年以上の企業を招聘することが出来た。今後は、内定につながるよう引き続きフォローを丁寧に行っていく。</p> <p>学生募集においては、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 現状では高校生・留学生とも SNS による進学先情報収集が主流となっている。このため Web 広報に注力する。具体的には、ツイッターやブログ、LINE などに、継続的に学校の様々な情報を投下し、興味を惹いて来校数の維持・増進とコストカットを両立、Web からのデジタル AO エントリーを強化した。</li> <li>② 高校生の志望が3年制より4年制に移行しつつあり、業界からも TCA の教育内容で高度専門士としてのより高い内容を希求されている。このため、4年制専攻の増強を行い、より高い教育内容を目指す。</li> <li>③ 広報活動をキャリア教育の一環と捉え、クリエイターを目指す人たちのための新ジャンルを見据えた産学連携イベントを企画した。具体的には Youtuber やドローン、AI・VR などの新ジャンル業界トップクリエイターの講義などを複数回実施した。</li> <li>④ 高校の先生方に本校の教育内容や人材育成への取り組みの理解を得る。また、通学の便が良い首都圏からの来校者を増やすために高校への訪問を増やし「高校からの信頼」を得る。部活動支援にも力を入れている。</li> </ol> <p>留学生対策については、留学生サポートセンターのさらなる強化と、個人との交換日誌システム導入により、問題の早期発見・早期解決を強化している。また、日本語授業も講師派遣会社を変更してさらに強化し、留学生の日本国内就職に向けて、日本語力向上の施策を実施している。</p>

最終更新日付	2021年1月31日	記載責任者	東 妥衣子
--------	------------	-------	-------