

2 本年度の重点目標と達成計画

令和7年度重点目標	達成計画・取組方法
<p>「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、4・3年間で、創造力を発揮し、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。そのために、教育の「質の向上」を徹底的に強化していく。</p> <p>クリエイティブデザイン科では、IT技術進歩により職業は変化し、最近では SNS によるロコミや Youtube などの映像媒体を活用した、幅広いデジタルメディアを駆使し広告コミュニケーション全体をデザインする人材が求められるようになった。さらに、AI の急激な進歩と利用方法の浸透により、この新しいツールの活用が出来る人材も求められている。そこで、基礎力の早期習得と企業プロジェクトだけではなく、世界で活躍する AI クリエーターのゼミも開催することにより、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。eエンターテインメント科では特にゲーム業界や映像業界での AI・VR の急速な発展に対応するため 3DCG の高技術化対応としてゲームエンジンの活用が重要視されている。3DCG やゲームグラフィック系では、これらを取り込んだカリキュラムの見直しと企業プロジェクトに取り組んでいく。プログラム系では、ゲームエンジンの使用能力とツール開発の基礎となる C++ の重要性が増している。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、グローバル企業と連携しながら育成していくことが目標となる。全学生共通としては、SNS・IT・AI・ハラスメント関連を含めたリテラシー教育の充実と徹底が必須となっている。</p>	<p>クリエイティブデザイン科では、業界ゼミとして、最終学年向けに、キャノン、ロッテ、SONY などのグローバル著名企業とのプロジェクトが定着し、企業価値創造に向けた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いる。また、木之村美穂名誉教育顧問による AI ゼミも開始され、受講者は著名企業の戦略部門に就職するなど、実績を上げている。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。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 エンターテインメント科では、まずプログラム分野で C++ の重要性を鑑み、新たに専門家講師を増強した。マイクロソフト、セガなど、日本トップクラス企業との産学連携を強化していく。また CG・アニメーション分野についても、ゲームエンジンを活用した映像づくりを行う企業が増えており、業界最新技術を積極的に授業で強化していく。プロジェクトも、バンダイナムコフィルムワークスやキャノンを中心に行っていく。</p> <p>自動車デザイン科では今年、トヨタ自動車東日本との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く。スーパークリエイター科では、引き続きイナバなど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、海外クリエイターからの直接授業により、AI など最先端技術を学ぶ「フューチャーテクノロジープログラム」を強化し、さらに海外デザイン教育機関との交換留学を実施予定とする。合わせて IT リテラシーテスト及び HR 等通じ時代に即したリテラシー教育を強化する。</p>

最終更新日付	2025年6月17日	記載責任者	東 妥衣子
--------	------------	-------	-------

令和6年度重点目標	達成計画・取組方法
<p>各業界の動きが早く、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、DX 化を加速させる必要がある。また、留学生をいかに就職させるかが TCA の命題でもあるため、引き続き</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 日本語能力（特に会話力）・日本語資格取得 2. 日本での就職システムの周知徹底 3. プレゼンテーション能力 <p>上記3つの課題対応を強化させる。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"> 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 ②4年制専攻募集の更なる強化 ③AOエントリーにて早期入学者の獲得 ④部活動支援や高専連携で高校との強い関係を確立 ⑤来校者満足度をあげマッチング率向上につとめる ⑥高等課程設置に伴い入学定員充足率向上を目指す。 ⑦入学辞退の防止策強化と入学前教育の見直し <p>留学生在校生対策は、以下の点を重点目標とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 ②日本語教育強化 ③教務・教務事務との連動による出席率監視体制の強化 ④問題の早期解決を目指した対個人対応方法の確立 ⑤N1 取得のための授業充実と模擬テスト充実 	<p>留学生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。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。学生募集においては</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。具体的には既存のイラストレーターの枠に収まらない活動を行うトップクリエイターの講義などを複数回実施した。 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すとともに、高校の先生への説明会を企画、「高校からの信頼」を得る。部活動支援にも力を入れていく。 <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として授業強化と日本語試験対策を実施している。</p>

最終更新日付	2025年6月17日	記載責任者	東 妥衣子
--------	------------	-------	-------