

【平成16年度専修学校ITフロンティア教育推進事業】

事業名	コンテンツ制作者のスキル・技術のマップおよび教育プログラムの作成
学校法人名	学校法人 第一平田学園
学校名	中国デザイン専門学校
<p>&lt;事業の概要&gt;</p> <p>現在、専門学校におけるCGデザイナー、Webデザイナーなどを養成する教育プログラムは、各専門学校で実践的に行われている。しかし、多くの専門学校で実施されている2年間という短い課程の中では、それぞれの職種の仕事の内容や、基礎となるソフトウェアの操作スキルを習得しただけで業界に就職することが多く見受けられる。</p> <p>一方、業界側からの人材要求は、単にオペレーターにとどまる人材ではなく、視覚的なコミュニケーションに必要十分な、アートワークの基礎スキルを網羅的に習得している人材であり、マネージャー、ディレクター、プロデューサーとして、今後が期待できる人材が求められている。</p> <p>そこで本事業では、3～4年間で実施すべきミドルレベルの教育を想定し、教育機関に対するカリキュラム調査および企業への必要人材ヒアリング調査、アンケート等を行い、コンテンツ制作者の職種を客観的に分類・分析し、それぞれの部門で必要とされる知識、技術、技能などをスキルマップとして制作することを目標とした。</p> <p>&lt;成果&gt;</p> <p>1. 各種調査の実施</p> <p>企業における必要人材ヒアリング調査（調査時期：平成16年9月）</p> <p>開発現場で必要とされている人材像を明確化することを目的として、ゲーム開発、CG制作会社など14社を直接訪問し、意見聴取を行った。</p> <p>コンテンツ制作における人材ニーズ調査（調査時期：平成16年11月～12月）</p> <p>コンテンツ制作企業の雇用環境の現状、各職種で重要視されているスキルなどをさらに詳しく調査するために調査対象を広げ、郵送調査によるアンケート調査を実施。コンテンツ制作系企業1,038社へ調査票を送付、88社から回答を得た。</p> <p>これらの結果、学校教育に求められるのは以下のような点であることが明らかとなった。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・CG ツール等の操作方法に偏らず、より広範な基礎能力の育成や、実践的なプロジェクト実務を経験する機会を提供すること。             <ul style="list-style-type: none"> <li>一般的な事務処理能力の向上</li> </ul> </li> <li>・知的財産を表現していく上での常識的なモラル教育。             <ul style="list-style-type: none"> <li>法律、著作権に関する教育の強化</li> </ul> </li> <li>・ヒューマンスキル教育。             <ul style="list-style-type: none"> <li>コミュニケーション能力、個人の能力（いわゆる人間力）を伸ばす教育</li> </ul> </li> </ul> <p>2. 「デジタルコンテンツクリエイターのスキルマップ」の開発</p> <p>各調査の結果から、主にCG、Webデザイナーに求められるスキルを分析し、スキルマッ</p>	

プの開発を行った。手順としては、各職種のスキルレベルを「新卒・未経験者」「標準クラス」「リーダークラス」「ディレクター」の4段階に区分し、大分類、中分類のマップを制作した。また、各スキルの重要度レベルをポイント化して順位表にまとめ、レーダーチャートとともに確認できるように工夫した。

CG/Web デザイナーのスキルマップ（大分類）

職種	CG制作												Web制作			
	キャラクターモデリング				キャラクターアニメーション				背景モデリング				Webデザイナー			
	基礎能力	専門技能	実務能力	ヒューマンスキル	基礎能力	専門技能	実務能力	ヒューマンスキル	基礎能力	専門技能	実務能力	ヒューマンスキル	基礎能力	専門技能	実務能力	ヒューマンスキル
ディレクター	3	5	5	5	3	4	4	4	2	4	5	5	3	3	5	5
リーダークラス	3	5	5	5	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5
標準クラス	2	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4
未経験者	1	2	2	3	1	2	2	3	1	1	2	3	3	1	1	3

CG/Web デザイナーのスキルマップ（中分類）

職種	CG/Webデザイナー共通					CGデザイナー共通					Webデザイナー																					
	基礎能力	専門技能	実務能力		ヒューマンスキル	基礎能力		専門技能		実務能力	ヒューマンスキル	基礎能力		専門技能				実務能力		ヒューマンスキル												
専門分野	ドローイング	演出理論	意思決定	マネージメント	リーダーシップ	コミュニケーション能力	行動特性	ドローイング	アニメーション理論	色彩・質感	演出理論	映像編集	モデリング	意思決定	マネージメント	リーダーシップ	コミュニケーション能力	行動特性	ドローイング	デザイン	色彩・質感	通信・ネットワーク基礎知識	PC/インターネット基礎知識	HTML	演出理論	サイト構築・運用	プログラミング	意思決定	マネージメント	リーダーシップ	コミュニケーション能力	行動特性
ディレクター	3	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	2	3	2	3	4	3	4	5	1	5	5	5	5	5
リーダー	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	2	4	5	4	5	5	5	4	5	3	3	4	4	4	4	2	5	4	5	5	5
標準	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	1	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	1	3	3	4	4	4
未経験	2	1	2	1	2	3	3	2	1	2	1	0	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	0	0	2	0	1	3	4

### 3. 今後のデジタルクリエイターに必要な技術に関する説明会の実施

開発された「デジタルコンテンツクリエイターのスキルマップ」について、コンテンツ

制作関連企業ならびに学校関係者を対象とした説明会を、平成 17 年 2 月 14 日に東京にて開催した。参加者は企業関係者 26 名、学校関係者 21 名、計 47 名である。

各レベルのスキル充足度を聞いた参加者アンケートからは、おおむね 3 分の 2 の方に肯定的な感想を持っていただけたという結果となっている。なお、自由記述のコメントからは「ヒューマンスキル」が重要だという記述が多く見られたが、やはり、仕事に対する向上心や責任感、自発性、コミュニケーション能力等について、人材に対する企業サイドの不満が現れていると考える。

なお、これらの結果については先の企業ヒアリング、企業アンケートとともに報告書に取りまとめ、開発したスキルマップと合わせて、関連分野を持つ専門学校、調査にご協力いただいた企業など 944 か所に配付した。

#### 4. 将来展望

本来、この分野で今後が期待できる人材に必要なスキルは、これまでの産業界からの要求を考えても、企業の人材ニーズと学校側のモデル設定とに隔たりや無駄な取り組みがあってはならない。

本研究事業の方向から、社会が高度化された人材を求めていること、送り出す側である我々専門学校は早急な改善を迫られていることを感じている。今こそ、今回作成した「スキルマップ」に基づいたミドルレベルの教育形態を提案する必要がある。

つまり、今後取り組むべきことは、既に 3～4 年制のミドルレベル対応のカリキュラムを有する学校、および新設する学校において本研究の成果を導入し、産業界とのマッチングが円滑にできることを実証することである。

具体的には、次のステップとして以下の点を検討する。

- 1) 基礎教育からの着実な技術指導に加え、単なるビジネスマナーではなく、社会人として本当に必要な一般常識の理解から、マネジメント能力の向上までを最低必要なスキルと捉え、それに対応したカリキュラムを組み立てる。
- 2) そのカリキュラムに沿った教育を実践し、ニーズに適応した人材育成が実現できているかどうか、企業と共に評価し、必要に応じてカリキュラムを修正する。
- 3) 企業のニーズは、社会情勢や時間と共に常に変化することは十分予想される。それに対応するためには、継続的なニーズ調査を欠かすことはできない。これに基づき、スキルマップや教育プログラムの確認と改良、更新を行う。
- 4) 企業が求める基本的能力の一つでもあるが、CG、Web、DTP、アニメといったコンテンツ系ばかりでなく、本来の「手業」によるモノづくり（アナログ）の分野でも社会のニーズを調べ、同様にカリキュラムに反映させていく。

これらについて順次取り組むことにより、ミドルレベルにおける教育プログラムの開発を推進することとしたい。