

第3章 プログラムの普及方法について

1. 開発プログラムの普及方法について

プログラムの活用、普及時の注意点や改善点を挙げ、委員会で諮った。

(1) プログラムの活用

本プログラム内容が就職氷河期世代を中心に有益であることはアンケート結果からも明らかである。また、デザインを学びたくてもなかなか学べる場所がなかったという意見もあり、このようなプログラムは多くのニーズが見込まれる。

企業への就職だけでなく、個人で、自宅スペースでも活かせるスキルであるという点は、これからの時代にも適しており、活用いただけるものとする。

そして、開発したプログラムは、事業終了後もブラッシュアップしながらカリキュラムの実施を継続し、社会人、企業、専修学校間で好循環を拡大して普及していくことが重要である。開発したカリキュラムは Web 公開し、今後の導入事例や導入マニュアルも掲載したい。また、全専各連内や各企業間の交流等を通したり直接案内したりすることも検討したい。

(2) 導入や普及における注意点・改善点

◆時間数

短期リカレントという点では、2サイクル目実施の期間・時間数ベースでよいと考えるが（週 1 回 6 時間 通学 16 回 96 時間 4 か月）、実習の時間は適宜増やして設定することが望ましい。

◆カリキュラムの追加

このたびの開発カリキュラムをベースに、ニーズに応じて科目の追加も検討する。
（例：色彩、Web マーケティング等）

◆学ぶ側の環境

- ・Illustrator、Photoshop ソフトの有無
- ・自由に使えるパソコン、インターネット環境の有無

◆学校側の環境

- ・ソフトのアカウント共有可否
- ・パソコンの貸し出し可否
- ・自習環境の有無

◆学ぶ側のパソコンスキルの差

今回は「パソコンの基本操作ができる方対象」で募集をしたが、実際のところ、操作速度については授業進行の中でそれまでのパソコン・ソフト使用経験の差は出てしまった。ただし、授業時間外で利用できる環境があれば補え、大きな問題ではないと考える。

◆リモートでの実施可否

○対面の主なメリット：

講師がタイムリーにアドバイスができる、他の人の作品を直接目にする事で自身のスキルアップに繋がられる、同じ目的を持った仲間と学ぶことで学習・就職意欲が高まる、など。

○リモートでの実施：

可能ではあるが、ソフトや通信の環境が整っていることが前提となり、確認やアドバイスが対面と比べ時間を要してしまうほか、講師の伝授力や受講生の理解度が対面に比べ低下するデメリットを持つ。

(3) 普及方法について

- 就職だけがゴールではないこと、フリーランスやこれから自身で起業をする方など、色々な働き方があることから、本講座が役に立つのであればそういった方々に向けても展開していく。若者だけでなく、社会人の色々な方が参加できればよいのではないかな。

- 受講生の中には、就職するという一つの目的だけでなく、独立するなど、自分自身で何とかしたいと思われる方が多く、40代50代の方は特にそういった考えを持たれる方が多い年齢なのではないかと思われる。そのような方も対象にしてはどうか。

- グループ校でのプログラム活用のほか、全国のデザイン系専門学校でのプログラム活用、ポリテクカレッジ等でのプログラム活用。

- 外部研修でのプログラム活用

- 全国への普及という面では、デザイン学会などで「こうしたデザインでの再就職支援」をやってみたと発表されるのも、様々な教育関係者に伝わり良いのではないかな。

- 70歳まで定年が延長し、年齢関係なくレベルアップを考えていく方がこれからどんどん増えていくと感じている。何か勉強をする場があると、色々な形の可能性が出てくるのではないかな。

- 今回の受講生が何に引っかかって講座に参加されたかを分析して考えてみるのも、今後の普及に役立つのではないかな。

- デザイン以外に Illustrator や Photoshop のスキルが活かせる場(アニメーションなど)はあり、必ずしもショッパーやリーフレットを作るだけではなく、そちらの方面にも可能性があることも示してはどうか。

令和4年度文部科学省委託
「専修学校リカレント教育総合推進プロジェクト」
デザイン・ICT 人材育成のためのリスタートプログラム開発事業

令和4年度 事業成果報告書

令和5年3月

学校法人穴吹学園 穴吹ビジネス専門学校
〒720-0052 広島県福山市東町 2-3-6
<http://www.aef.anabuki.gr.jp/monka-d>