

## 第2章 今年度の活動


## 1. 短期リカレント教育プログラム人材育成委員会

令和3年3月2日(火)15:00～16:10に第1回委員会をオンラインで開催した。

### (1)短期リカレント教育プログラム人材育成委員会 委員名簿

	氏名	所属・役職
1	伊藤 慎二郎	学校法人穴吹学園 高松校 統括副校長
2	北原 聡	学校法人麻生塾 麻生情報ビジネス専門学校 校長代行
3	天野 博士	オフィスコンパス 代表 (サニーグラフィックスデザイン事務所)
4	高橋 宏之	ツー・プライ株式会社 代表取締役
5	前田 靖	広島県 商工労働局 商工労働総務課 東部産業支援担当 次長
6	橋本 晃司	広島県立総合技術研究所 西部工業技術センター 生産技術アカデミー 製品設計研究部 副部長
7	善浪 悟	福山公共職業安定所 業務部長
8	村上 美由紀	福山市 経済環境局 経済部 産業振興課 雇用労働担当課長
9	壽福 英尚	学校法人穴吹学園 穴吹情報デザイン専門学校 教務部長

## (2) 議事録

会議の名称	文部科学省 専修学校リカレント教育総合推進プロジェクト事業 【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】 第 1 回 短期リカレント教育プログラム人材育成委員会
開催日時	令和 3 年 3 月 2 日 (火) 15:00~16:10
開催場所	学校法人穴吹学園 穴吹カレッジキャリアアップスクール福山校 (福山市三之丸町 30-1 さんすて 3 階)
出席者	伊藤慎二郎委員長、北原聡委員、天野博士委員、高橋宏之委員、橋本晃司委員、善浪悟委員、村上美由紀委員、壽福英尚委員 欠席委員:前田靖委員 事務局員:2 名
(当日写真)	
議事録作成	先山清華
議事録作成方法	要点筆記
議題	(1) 令和 2 年度事業計画について (2) 非正規雇用とデザイン・ICT 人材ニーズアンケート調査について
会議資料	資料1 委員名簿(A4 資料 1 枚) 資料2 令和 2 年度事業計画書(A4 資料両面 10 枚) 資料3 非正規雇用とデザイン・ICT 人材ニーズアンケート調査(素案) (A4 資料 3 枚)
議事	事務局から、資料2を用いて事業計画を説明した後、委員が意見を述べた。  (北原聡委員) IT 分野でも UX やデザイン思考という言葉が使われるようになり、モノやサービスを売る時代からユーザーとの接点を大事にするビジネスモデルに変わりつつある。学習された方が実際に試せるような場、社会の方々との接点を持てる場があると受講者の自信に繋がって学習効果が上がるのではないかと。ICT も学ぶ量が増えており、「仕組み」の部分では捨て、「利用する」ところにフォーカスを当てて、可能な限り新しい便利なサービスを利用し、いかに IT を使ってユーザーとの接点を増やしていくかに着目してはどうか。

(天野博士委員)

デザイン講座を受講される方のほとんどが一般企業の方で、広報担当や社内の制作物担当者もいる。デザインを学ぶ場所が無くて困られている。これから就職を探す方をターゲットにしてという話もあったが、就職している方も希望者が多いかもしれず、開講日程を決める面でも、どこをターゲットにするかをはっきりさせたらよいのではないかと。

(高橋宏之委員)

ターゲットとしてどういった方が受講可能か、というのは必要。一番はデザインが好きだという気持ちが無いと、教えても役に立たない気がする。企業の中でデザインを作ることが非常に求められており、遠隔でできるのもデザインのよいところで、可能性のある幅広い方に受講いただくことは、就職している方でもレベルアップする場があってもよいと感じた。

(橋本晃司委員)

現状では専門学校で学んだ新卒の方が重宝されており、35歳～40歳になると主査やマネージャークラスになってくるが、デザインの技術だけ学んでも、企業経験がないとなかなか難しい。一方、20代でデザイン事務所に入り下積みをしてきた方は35歳くらいで独立、元の会社からクライアントを引っ張って来たりして自活され、そのような経験値はカリキュラムを経てもなかなかつかない。自動車のサプライヤーや製造業退職者が退職してデザインを引き継ぎたいという話は聞く。そういったところに技術を持った方が入っていけたらよいのではないかと。また、UX 体験価値や GUI、ヒューマンインターフェースがない、誰かいませんかとよく相談がある。Adobe XD あたりも講座の中で学べるとよいと思う。また、できるかは分からないが、例えば東京のデザインファームと提携してインターンさせてもらい、30代40代の方の経験値をフォローしてあげられたらどうだろうか。

(善浪悟委員)

資料 15 ページの実証講座対象者欄に、非正規雇用で働く者、求職者、とあるが、ターゲットをどちらに絞るかで開催日程が決まると思う。イメージとしては非正規雇用で働く人かと思っていたが、そうであれば、ハローワークが企業に対して講座周知をするとしたら、人材開発助成金やキャリアアップ助成金があるのでそれを絡めて案内するのかなと思った。求職者については選択肢が色々あり、公共職業訓練(雇用保険受給)、求職者支援訓練(訓練受講給付金)、と比較した際、求職者がこの講座を受けるとした時に何かメリットがあるのか、と思った。

(事務局)

助成金については、文科省事業で無料開催の為、助成金関係の利用は難しい。

(村上美由紀委員)

就職氷河期世代は幅広い年代で色々なパターンの方々がいる中、どこをターゲットにするかで日程や周知方法、広報も違い、少し絞ってみる必要もあるかと思う。紙からデジタルへ移っていく中でニーズは高くあると思うし、一方では EC サイトは割と簡単に作れるアプリがあり、若い方だったら吸収も速く簡単に作られる方もおり、少し専門のこういった技術を習得されるというのは強みになってよいかと思う。ただ、企業から話を聞く中では、若い人は定着をするにはコミュニケーション力や協調性、チームワークというのが

重視されているのかと思う。ある程度技術、ノウハウをお持ちの方でも、そこが欠けるとなかなか続かない、定着しないということで企業側もそういったところを見られているので、あわせて力を入れていかないといけない。

(壽福英尚委員)

非正規や求職者が即戦力として活躍できる人材を育成していくには時間数は少ないと感じた。カリキュラムでは、学術分野のものは今回のプログラムには不要かと思ったので、デザイン概論や色彩概論、ドローイングも無しにしてよいのでは。企業で求められているような知識や技術を優先して入れていく方がよいと思う。企業のおそらく一番大きいニーズは、HP制作系か印刷系かである。内容にDTP印刷系の演習と、イラストレータ・フォトショップから繋がるDTPに関連するような実習と、Webの基本と応用等入れてあげないと就職にすぐ繋がらないかもしれない。今回の事業がデザイン力とコミュニケーション力の二本柱と言われていたので、プログラム案のプレゼン実習、ビジネスコミュニケーションとをうまくリンクさせ、デザインならではの発信力やプレゼン力を持つ人材の内容を考えればよいと思う。

(事務局)

トータル195時間については、本当はもっと時間が欲しいが、働いている方が受ける教育になるので職業訓練という意味でこの時間にさせてもらっている。トータル時間に関しては、働いている方、求職中の方が参加しやすいように通信も考えていきたい。通信7割、通学3割でなるべく自宅で勉強できるようなものに考えている。また意見をまとめていきたい。

続いて、事務局から資料3を用いてアンケート調査素案について説明後、委員が意見を述べた。

(壽福英尚委員)

先ほどカリキュラムについて意見を述べたが、アンケートに企業の要望等聞く欄があったのでそちらの意見も聞きカリキュラムを検討してもらえればよい。アンケート内容としてはほぼこのようなものかと思う。調査対象が備後地域のデザイン系企業となっているが、企業によってはインハウスデザイナーを抱えている企業も多いと思うので、裾野をどこまで広げるかで600社程度というのが妥当かどうか検討いただきたい。

(村上美由紀委員)

コミュニケーションが気になるのと先ほど申し上げたが、それ以外にも協調性やチームワークなど技術以外のものを企業側が重視する部分があるので、その質問がもう少し入ってもいいのかなと思った。

(善浪悟委員)

「貴社が求める能力」のところで、コミュニケーション等基本的なところはどこも必要であろうから、デザインに関する部分でどういう能力がいるか、だけでよいのではないか。

(橋本晃司委員)

アプリ開発をやっているところも入れているのか。

(事務局) 入れていない

(橋本晃司委員)

ターゲットが、デザインの他ものづくり企業の営業企画の方もあってよいのではないかと。ものづくり企業の中で、チラシが作れない、ECサイトが作れないという相談が多い。備後にはユニフォーム、家具、シューズメーカー等素晴らしい企業があるので、デザイナーが必ずしもいっぱい欲しい、学生がみんな卒業してデザイナーにはなれないけれど、営業職に就いて企画営業しながらWebを構築、ECサイト構築しているうちに商品企画に関わったりする。そのあたりにも広げていくとよいのではないかと。

(事務局)

ものづくり企業、営業企画含めて参考にしたいと思う。

(高橋宏之委員)

非正規社員はアルバイト・パート社員の事か？

(事務局)

そうである。

(高橋宏之委員)

時間の制約があってパート・アルバイトの方は、勤務時間内では仕事が一日中ある。そういう部分で「非正規」というのがどうかと感じた。また、メーカーからデザインができる人が欲しいという声は多い。今デザイン部があるようなメーカーは人が足りておらず、デザイン会社に仕事がある。本当は社内でタイムリーにやりたいと思われているので、このアンケート送付先を幅広く取ることができればと思う。デザイナーは余っていると思う。

(事務局)

デザインおよび一般企業も含めたかたちで対象を広げていきたいと思う。

(天野博士委員)

どこにアンケートを依頼するのかというのが大事。デザインの会社に就職させるとしたら195時間では難しい。アンケート対象も幅広く一般企業からも聞いた方がよいと思う。薬局や学生服、建築会社、服飾系などからデザイン講座の依頼が来たりする。ものづくりの会社やデザインと絞るのでなく、広く一般的に自社内でデザインができたなら助かる場所があると思うので、そういうところから取ったらよいのではないかと。

(事務局)

ご意見いただいたように、デザインに絞らず広く一般企業にもアンケート調査を行う。

(北原聡委員)

企業の概要で業務内容、対象顧客はいらぬのかな、と思った。デザイン企業の中にもいろいろな業務内容があるのかなと思った。仕事内容を書くところもしくは選択欄があれば、後で役立つのではないかと。求める能力のところは、「Web」も一つのキーワードかと思う。Webの制作や運用、Webを作ったあとの保守についてコストがかかるので、そのあたりの質問を増やすのと、その他欄を増やすと色々な企業様に対応できるのでは。

(事務局)

いただいたご意見・ご提案をふまえて見直し、アンケート調査に入る。次年度の委員会でアンケート結果分析を報告したいと思う。議題が終了したのでこれで終了とする。

## 2. 調査(非正規雇用とデザイン・ICT 人材ニーズアンケート調査)

### (1) 調査概要

1) 調査名: 非正規雇用とデザイン・ICT 人材ニーズアンケート調査

2) 調査目的: デザイン・ICT 人材の必要度や、就職氷河期世代等の非正規雇用者に養成すべき能力を特定し、ニーズに応える人材を育成する。

3) 調査対象: 備後地域のデザイン、印刷、製造、小売等幅広く 600 社程度

4) 調査手法: 郵送

5) 調査項目: 企業概要、非正規雇用の現状、人材確保と人材育成、求める能力、就職氷河期世代等に期待する能力、デザイン・ICT の活用状況等(使用ソフトや技術など)  
※項目は事前に複数の委員等と相談

6) 分析内容:

充足度、非正規雇用の現状、求める能力、デザイン・ICT 人材やスキルの必要度等

7) 結果の反映:

グラフ化、短期リカレント教育プログラムに反映





問3 いわゆる就職氷河期世代（35～49歳）と人材確保についておたずねします。

①就職氷河期世代（35～49歳）のケース別採用意向について、当てはまるものに○を付けてください。

	大いに可能性 がある	場合によつて は可能性があ る	おそらく可能 性がない	可能性はない
①正規社員の在職期間が長い 就職希望者 （正規社員期間＞非正規社員＋無 職期間）				
②非正規社員の在職期間が長い 就職希望者 （非正規社員期間＞正規社員＋無 職期間）				
③無職の期間が長い就職希望者 （無職期間＞正規社員＋非正規社 員期間）				

②就職氷河期世代（35～49歳）に得に重要だと思われる技能・技術に関する能力を、3つ選ん  
で○を付けてください。

技能・技術に関する能力（一部除き厚生労働省職業能力証明 OJT 用シートより引用）	3つ○を付ける
1. ビジネス知識	
2. PCの基本操作 （基本的な文書や表・グラフを的確に作成する、電子メールの活用や情報検索ができる）	
3. コンプライアンス （業務上知りえた秘密や情報を開示・盗用しない、法令上の要請事項を遵守する）	
4. コミュニケーション （内・外部の多業種との連携がとれる、担当職務と関係のない依頼でも誠実に対応する）	
5. 成果の追求 （困難な状況に直面しても誠実な態度で仕事に取り組む、書類を期限内に提出する）	
6. 改善・効率化（仕事を進める環境整備ができる、ミスを繰り返さないよう注意する、 裁量の範囲内で改善をする）	
7. 業務の専門知識	

③人材確保の手段について、以下の選択肢から当てはまるもの全てに○を付けてください。

1. ハローワークへ求人掲載	2. 民間の有料求人媒体（紙）
3. 自社ホームページ	4. 民間の有料求人媒体（Web）
5. 人材派遣会社	6. 紹介
7. その他（	）ご記入ください

④現在の従業員の過不足感について該当するものに○を付けてください。

- |         |         |       |         |         |
|---------|---------|-------|---------|---------|
| 1. 大変不足 | 2. やや不足 | 3. 適正 | 4. やや過剰 | 5. 大変過剰 |
|---------|---------|-------|---------|---------|

⑤非正規雇用から正規雇用への転換について当てはまるものに○、およびご記入ください。

- |                           |
|---------------------------|
| 1. 転換したことがある（その理由： _____） |
| 2. 転換したことはないが、今後その可能性はある  |
| 3. 転換することはない（その理由： _____） |

⑥人材確保において、貴社が求める能力を以下の選択肢から当てはまるものに最大3つまで○を付けてください。

- |                            |                   |
|----------------------------|-------------------|
| 1. デザインに関する知識・技能           | 2. IT を活用できる知識・技能 |
| 3. マーケティングに関する知識管理・指導力     | 4. ネットワークに関する知識   |
| 5. イラストレータやフォトショップの操作技術    | 6. 表計算や文書作成能力     |
| 7. Web に関する知識・技能（制作・運用・保守） | 8. マナー・接客能力       |
| 9. 財務・会計の知識                | 10. プレゼンテーション能力   |
| 11. 営業力                    | 12. 管理・指導力        |
| 13. その他（ _____ ）           | ご記入ください           |
| 14. その他（ _____ ）           | ご記入ください           |

⑦中でも、就職氷河期世代（35～49歳）に求める能力について、上記④の選択肢の中から優先順位の高いものを4つ、ご記入ください。

優先順位	【1】（ _____ ）	【2】（ _____ ）	【3】（ _____ ）	【4】（ _____ ）
------	--------------	--------------	--------------	--------------

問4 今後必要性が増すと見込まれる「デザイン・ICT人材」について、貴社での必要性和、具体的にどのようなスキルがあることが望ましいかおたずねします。

①自社内にデザイン部またはデザイン担当者がいますか？

- |                       |                          |        |
|-----------------------|--------------------------|--------|
| 1. デザイン部がある（ _____ 人） | 2. 部は無いが担当者がいる（ _____ 人） | 3. いない |
|-----------------------|--------------------------|--------|

②デザイン・ICT人材について必要度合いを当てはまるものに○を付けてください。

- |         |           |          |         |       |
|---------|-----------|----------|---------|-------|
| 1. すぐ必要 | 2. 近い将来必要 | 3. 検討したい | 4. 既にいる | 5. 不要 |
|---------|-----------|----------|---------|-------|

「デザイン・ICT人材」ニーズアンケート調査（4/4ページ）

③「デザイン・ICT人材」を養成するにあたり、具体的にどのような教育カリキュラムが望ましいのか以下の選択肢から当てはまるものを最大5つまで○を付けてください

1. <b>デザイン概論・演習</b> デザイン概論、広告デザイン、レイアウト演習	2. <b>色彩概論</b> 色彩基礎、配色手法を学ぶ。	3. <b>Illustrator 実習</b> AdobeIllustrator の基本操作を学ぶ。
4. <b>Photoshop 実習</b> AdobePhotoshop の基本操作を学ぶ。	5. <b>ドローイング</b> 鉛筆によるデッサン表現を学び、ラフ画が描けるスキルを身に付ける	6. <b>ビジュアルコミュニケーションデザイン</b> 形や文字のデザイン、販売促進ツールについて理解する。
7. <b>企画・プレゼンテーション実習</b> 企画書の作り方、プレゼンテーション手法について学ぶ。	8. <b>ICT 基礎</b> ICT の基礎知識、Web 会議ツールやタブレットの使い方、SNS の効果的な活用方法を学ぶ。	9. <b>マーケティング・イノベーション概論</b> マーケティングの基礎、イノベーション事例など営業の具体的な活動・行動分析を学ぶ。
10. <b>クラウド概要・活用実習</b> クラウドの仕組みや、活用状況を学び、様々なサービスを実際に活用してみる。	11. <b>Web 制作基礎</b> Web サイトの仕組み、基本を学び、作成ソフトを使用してみる。	12. <b>EC サイト活用</b> Web 上で商品販売のできるサイトの活用方法を学ぶ。
13. <b>ビジネスコミュニケーション</b> コミュニケーションの基本、心構え、話し方、傾聴、電話・接客対応、ビジネスマナー等を学ぶ。	14. その他（ご要望等ご記入ください）	

④上記③のような無料講座が開講される場合、当てはまるものに○、およびご記入ください。

1. 従業員に参加させたい（ 人）※正規社員・非正規社員・どちらでも ←○を付けてください ◆参加可能時間（平日昼間・平日夜間（ 時以降）・土曜日・日曜日）←○を付けてください ◆どのような方に参加してもらいたいですか （ 営業職 ・ 事務職 ・ 管理職 ・ その他（ ） ） ◆特に興味のある講座内容をご記入ください （ ）
2. 参加しない（理由： ）
3. その他（ ）ご記入ください

⑤その他、デザイン・ICT人材に求めることや、理想の職員像などご自由にご記入ください。

アンケートは以上です。同封の返信用封筒にてご返送ください。ご協力ありがとうございました。