

- ・ **コンテンツ人材の育成
成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進**

【知的財産推進計画 2013（該当部分抜粋）】

（平成25年6月25日知的財産戦略本部決定）

（グローバル人財の育成）

- ・ 専修学校、大学及び業界団体による産学連携コンソーシアムを活用して、グローバルに活躍するクリエイター・プロデューサーの育成強化を図る。（短期・中期）（文部科学省）

成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進

(前年度予算額:1,103百万円)
平成26年度予算額:1,679百万円

(背景)

産業や社会構造の変化、グローバル化等が進む中で、経済社会の一層の発展を期するためには、経済再生の先導役となる産業分野の雇用拡大や人材移動を円滑に進めるとともに、個人の可能性が最大限発揮され、日本再生・地域再生を担う中核的専門人材や高度人材の養成が必要不可欠

「日本再興戦略－JAPAN is BACK－」(平成25年6月14日閣議決定)

大学、大学院、専門学校等が産業界と協働して、高度な人材や中核的な人材の養成等を行うオーダーメイド型の職業教育プログラムを新たに開発・実施するとともに、プログラム履修者への支援を行うなど、社会人の学び直しを推進する。

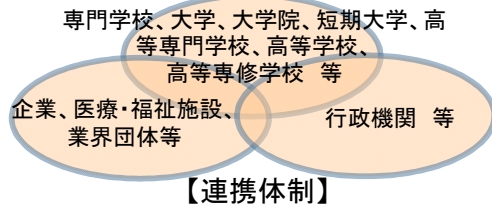
(事業の趣旨)

専修学校、大学、大学院、短期大学、高等専門学校、高等学校等と産業界等が産学官コンソーシアムを組織し、その下で具体的な職域プロジェクトを展開し、協働して、社会人、女性、生徒・学生の就労、キャリアアップ、キャリア転換に必要な実践的な知識・技術・技能を身につけるための学習システム等を構築する。そのような取組を通じて、成長分野等における中核的専門人材や高度人材の養成を図るとともに、特に、社会人や女性の学び直しを全国的に推進する。

(取組の概要)

産学官コンソーシアム(分野別)(平成23年度～)

・広域的な企業・業界団体等のニーズ調査・分析、人材養成のための目標設定・共有、職域プロジェクト毎の進捗状況把握・評価、成果の発信等



【成長分野の例】

「環境・エネルギー」「食・農林水産」「医療・福祉・健康」
「クリエイティブ」「観光」「IT」「グローバル」「社会基盤」
「経営基盤強化」「金融」「工業」等



連携

職域プロジェクト

全国的な標準モデルカリキュラム等の開発・実証 (平成24年度～)

中核的専門人材の養成に必要な

- ① 全国的な標準モデルカリキュラムの開発・実証
- ② 全国的な標準モデルカリキュラムに係る達成度評価手法の開発・実証 等

- 環境・エネルギー分野の「建築・土木・設備」
- 食・農林水産分野の「6次産業化プロデューサー」
- 医療・福祉・健康分野の「介護」「看護」
- クリエイティブ(ファッション)分野の「グローバルビジネス」
- クリエイティブ(アニメ・漫画)分野の「アニメ人材」「デザイン」
- 観光分野の「プランナー」
- IT分野の「クラウド」「スマホ」 等

「社会人や女性の学び直し教育プログラム」の全国展開 (平成26年度新規) (地域版学び直し教育プログラムの開発・実証等)

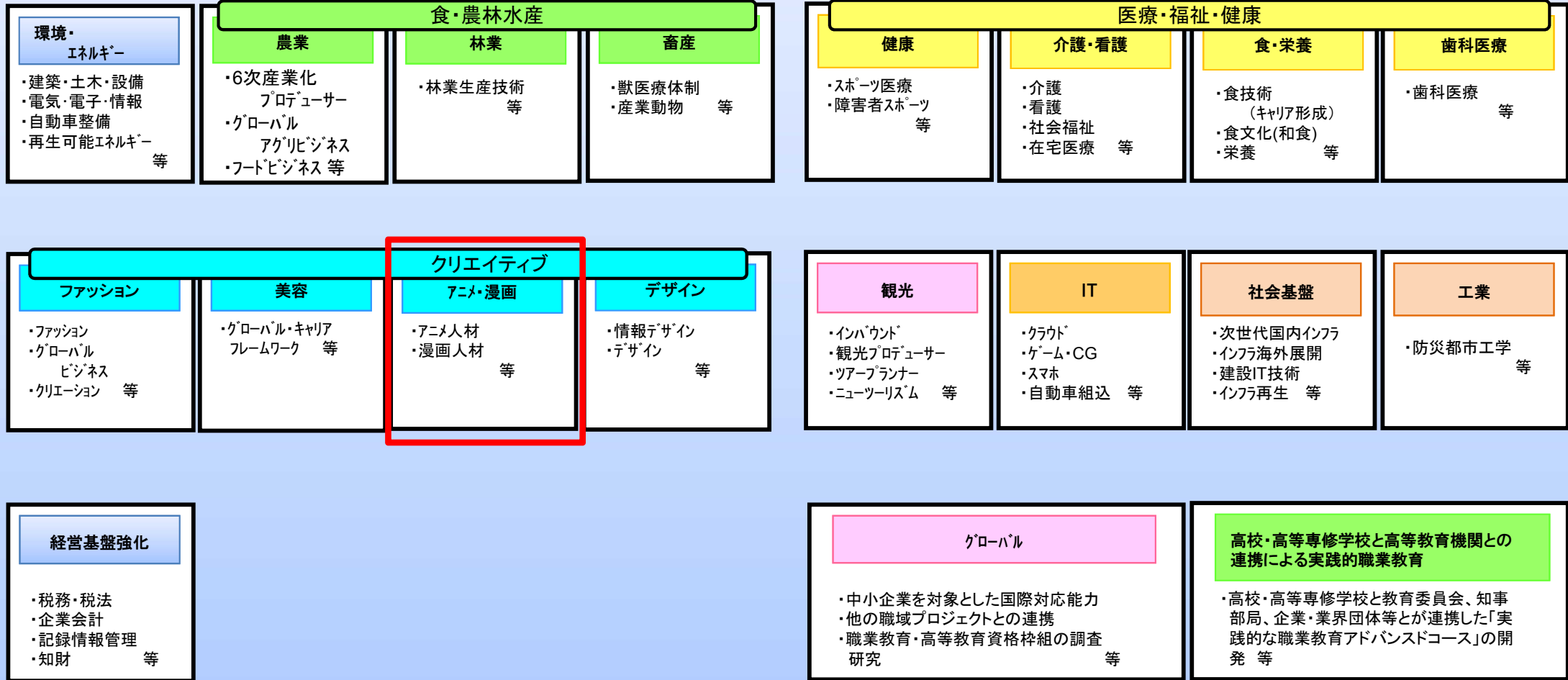
各地域の専修学校等において、地元の企業や業界団体等のニーズを踏まえた「オーダーメイド型教育プログラム」の開発・実証を行い、その課題とノウハウを蓄積し、とりまとめ、全国に提供(全国的な標準モデルカリキュラム等を活用し、2年間で開発・実証)

高度人材養成のための社会人学び直し大学院プログラムの開発・実証等 (平成26年度新規)

大学院と産業界等が協働して、社会人のキャリアアップに必要な高度かつ専門的な知識・技術・技能を身につけるための大学院プログラムを開発・実証し普及(最大3年間)

連携

(参考)平成26年度 産学官コンソーシアム(予定)



平成25年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進」取組成果概要
【クリエイティブ分野(コンソーシアム)】
「アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業」(日本工学院専門学校)

課題・ニーズ・背景等

- ◆アニメとマンガ分野は、今後の日本の成長戦略の先兵の役割を期待されているが、人材養成の体系化が未整備。
- ◆産業界におけるキャリアパスの整備や人材の評価が不足。
- ◆国際的視野に立って、専門人材養成のための新たな学習システムの基盤整備を推進し、将来、自立的な専門人材養成の基盤を形成することが必要。

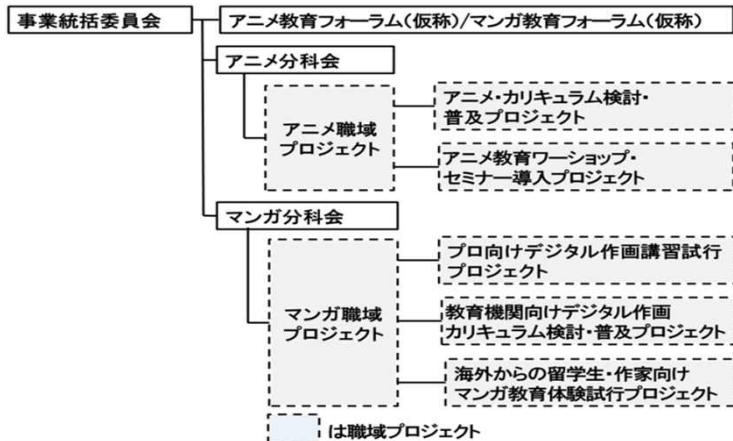
取組の概要

- ◆アニメ・マンガ両分野の情報交換を図り、共同で専門人材養成のための新たな学習システムの基盤整備を推進
- ◆広く産学の参加を募る「アニメ教育フォーラム」(仮称)・「マンガ教育フォーラム」(仮称)の設立を進め、将来、自立的な専門人材養成のための新たな学習システムの運営を行う準備を推進
- ◆アニメ・マンガそれぞれ、昨年度成果を踏まえ、専門人材養成のための新たな学習システムの基盤整備を推進
(両分野それぞれ、別に実践的な事業を行う、アニメ職域プロジェクト、マンガ職域プロジェクトが活動を行い、アニメ・マンガ各分科会がこれを管理・評価)

事業開始時点の成果目標

- 【アニメ分野】
- ・産業界のニーズにこたえる正規カリキュラムや、課外のワークショップ・セミナーを導入、修了者の認定をおこなう仕組みを構築
 - ・指導人材の育成ワークショップ・セミナーを実施、修了指導者を認定する仕組みを構築
 - ・既存就業向けキャリアアップや、高校生向け等のガイダンスなど、多様なワークショップ・セミナーを実施できる体制を構築
 - ・国際的な視野での日本のアニメの学習システムの普及を共有する体制を構築
 - ・デジタル化の進む制作工程・職種の特長・課題・優位性、将来の動向を共有できる体制を構築
- 【マンガ分野】
- ・プロの再教育の場に教育機関を活用する方法を検証
 - ・デジタル作画学習カリキュラムの導入・普及方法を検討
 - ・等級型認定試験制度を検討
 - ・デジタル作画の指示記号などを標準化と、その教育を産学が共有
 - ・デジタル化の進む制作・表現・公開の特長・課題・優位性、将来の動向を共有できる体制を構築
 - ・高校生向けの進学・進路のガイダンスや講座等プログラムのあり方を検討
 - ・海外からの留学生、日本でのマンガ家活動希望者に対し、デジタル作画講習体験や、日本のマンガ教育・マンガ出版の現状を体験するプログラムを試行

体制イメージ図



参加・協力機関等

慶應義塾大学大学院	トライデントデザイン専門学校
女子美術大学大学院	専門学校日本デザイナー学院
デジタルマンガ協会	東京コミュニケーションアート専門学校
日本工学院専門学校	専門学校 日本マンガ芸術学院
日本動画協会	小学館
東京工科大学メディア学部 大学院	講談社
東京藝術大学大学院	ピクシブ
デジタルハリウッド大学	セルシス
日本電子専門学校	ワコム
東京デザイナー学院	ボーンデジタル
大手前大学	CG-ARTS協会
宝塚大学	アーイメージ
文星芸術大学	マンガヴィジョン
大阪総合デザイン専門学校	アンドピクシーズ
日本アニメ・マンガ専門学校	ヒューマンメディア

平成25年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進」取組成果概要
【クリエイティブ分野(コンソーシアム)】
「アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業」(日本工学院専門学校)

取組内容

- ①会議
 - ◆統括委員会
 - ・アニメ・マンガ両分野の人材養成学習システム基盤整備・普及の広報
 - ・「アニメ人材育成フォーラム」(仮称)の設立、「デジタルマンガフォーラム」(仮称)の設立準備
 - 開催回数等:委員会2回(10月、2月)※マンガ分科会と同時開催
 - ◆アニメ分科会
 - ・アニメ人材養成学習システム基盤整備・普及
 - ・アニメ職域プロジェクトの管理・評価
 - ・「アニメ人材育成フォーラム」(仮称)の設立検討
 - 開催回数等:1回(2月)
 - ◆マンガ分科会
 - ・マンガ人材養成学習システム基盤整備・普及
 - ・マンガ職域プロジェクトの管理・評価
 - ・「デジタルマンガフォーラム」(仮称)の設立準備
 - 開催回数等:委員会2回(10月=2月)※統括委員会と同時開催
- ②調査
 - ・産業界の工程・職種に対応したキャリアパスの整備や人材の評価のため、デジタル化による将来像をふまえた アニメ制作の工程・職種・体制の調査研究
 - 対象:デジタル制作によるモデル的な製作プロジェクト事例を5事例程度ヒアリング調査
- ③モデルカリキュラム基準、達成度評価、教材等作成
 - 【アニメ分野】
 - ◆アニメ職域プロジェクトにおけるアニメ人材養成モデルカリキュラム検討の管理・評価、普及の検討
 - ◆アニメ職域プロジェクトにおける学習システム普及機会検討の管理・評価、普及の検討
 - 【マンガ分野】
 - ◆プロ向けデジタル作画講習のプログラム検討の管理・評価、普及の検討
 - ◆教育機関向けデジタル作画カリキュラムの検討の管理・評価、普及の検討
 - ◆海外からの留学生・作家向けマンガ学習システム検討の管理・評価、普及の検討
- ④実証等
 - 【統括委員会】
 - ◆「アニメ人材育成フォーラム」(仮称)・「デジタルマンガフォーラム」(仮称)の検討
 - 【アニメ分野】
 - ◆ワークショップ・セミナーの教育機関での実証実施の管理・評価、普及の検討
 - ◆デッサン技能養成ワークショップ実証実施の管理・評価、普及の検討
 - ◆知識習得セミナー実証実施の管理・評価、普及の検討
 - 【マンガ分野】
 - ◆プロ向けデジタル作画講習の実証の管理・評価、普及の検討
 - ◆教育機関向けデジタル作画カリキュラムによる講座の実証の管理・評価、普及の検討
 - ◆高校生へのデジタル作画学習ガイダンスの実証の管理・評価、普及の検討
 - ◆海外からの留学生・作家向けマンガ学習体験の実証の管理・評価、普及の検討

本年度の成果

- 統括委員会、アニメ分科会、マンガ分科会報告書
- 【アニメ分野】**
- ・アニメ制作デジタル化事例調査研究報告書
 - ・産業知識セミナー・プログラムとテキスト(産業知識セミナー実証実施報告レポート)
 - ・高校生向けアニメ進路指導ガイダンス
 - ・産業界のニーズにそった、制作基礎能力、制作工程・職種別能力(一部)、基礎的な産業知識からなる、理想的なカリキュラム案
 - ・制作工程・職種別能力養成要素の抽出
 - ・デッサン能力養成ワークショップ・プログラム(デッサン能力養成ワークショップ実証実施報告レポート)
 - ・アニメ分野の次年度以降の取組みの検討
- 【マンガ分野】**
- ・プロ向けデジタル作画講習の実施
 - ・教育機関向けデジタル作画講習の実施
 - ・高校生向けデジタル作画学習ガイダンスの実施
 - ・プロ向けデジタル作画講習のプログラムと、その実証実施の効果測定
 - ・教育機関向けデジタル作画のプログラムと、その実証実施の効果測定
 - ・海外からの留学生・作家向けマンガ学習システムのプログラム、その実証実施の効果測定
 - ・マンガ分野の次年度以降の取組みの検討

成果の活用・次年度の課題等

- 【アニメ分野】**
- ・「アニメ人材育成フォーラム」(仮称)を産学が共同で設立し、自立した事業を展開
- 【マンガ分野】**
- ・「デジタルマンガフォーラム」(仮称)を産学が共同で設立準備し、自立した事業を展開
- 【課題】**
- ・アニメ・マンガの各フォーラムが連携して、活動を産業界や社会全体に普及する方策の検討