

実学主義に基づく「Creative Activity Check List」の 運用と評価 ークリエイティブ産業就職希望学生支援ツールー

○大原延恵（東京工科大学）

三上浩司#（東京工科大学）

キーワード：大学生，進路決定，クリエイティブ職

問題と目的

東京工科大学メディア学部では，ゲーム，アニメ，映像，広告などのコンテンツ制作に従事する職を志望する学生が多い。好きなだけでは，専門職として，就職することができない。専門学校卒との差別化も必要。そこで，大学カリキュラムの学びの中で，目標を持って学習していく指標としてのチェックリストを作成（三上）し，それが，機能しているのかを検証したい。

方 法

「チェックリスト（右図）」をクリエイティブ職就職の希望者に対して 2017 年 1 月（3 年生後期：就職活動本格化の直前）に実施。2018 年 3 月の実際の進路決定先で検証した。回答人数：87 名

【結果と考察】

87 名中，就職決定学生数 73 名（2018.3 現在）
クリエイター職での進路決定者 20 名

点数	人数	クリエイター職
100以上	12名	7名
80以上100未満	8名	5名
79以下	47名	なし

80 以上の点を取得した学生のうち 60%がクリエイター職としての進路決定をしたことになる。

点数と基準については，学生に開示しているため，点の低かった学生は，クリエイター職から別の職種に転換するきっかけとしている。79 以下の学生の中には，クリエイティブ業界での別の職種，例えば，制作進行，営業などの職種で進路を決定しているものもある。

100 以上の学生の中で，インターンシップや職場見学に行ったことで，IT 業界のエンジニアなどを選んだ学生もいる。

未内定の学生の点数が総じて低かった。職種にこだわったためなのか，そもそも意欲が低かったのかは調べる必要がある。

「キャリアデザインⅢ」の授業内で実施したが，その授業では，「100 以上は，クリエイター職を目

指してよいが，50 以上は，他業種と平行して活動するように」指導している。3 年生のこの時点の点数で 80 点を取っていると，就職活動時期は，100 を超えていると予測できる。

効果としては，客観的な点を見て，低くければ，他の業種に早めに目を向けさせられたのではないかな。

今後の課題

キャリア支援という視点から見ると，3 年生の 1 月では遅かった。入学直後からリストを開示し，少しずつ点を加えていくと目標設定しやすいのではないかな。履修科目の見直し，ポートフォリオの作成，アニメ J A P A N，東京ゲームショーへの参加，作品の出品など，大学生生活の目標も立てやすい。

実際の進路指導では，キャリアセンターとの情報共有など授業以外の部分での連携の工夫が必要となる。

種別	実施項目	備考
活動経験	プロジェクト演習等への参加	単位取得した場合，各学期ごとに2点
	サークル等での創作活動	活動に参加した場合，各学期ごとに1点
	メディア専門演習での制作	コンテンツ系の演習に限り，各学期ごとに4点
	演習における指導（SA等）	各学期ごとに4点
	基礎技術の習得	使える制作ツール（ソフト，プログラム言語）に対して2点（授業で習った，使い方は知っている）（最大10点）
	専門技術の習得	習熟した制作ツール（ソフト，プログラム言語）に対して5点（制作や研究で実際に利用できる）（最大25点）
	制作会社でのアルバイト	各学期ごとに2点（就業期間に応じて減算）
	学内での作品の展示	展示作品ごとに2点（同じ作品を複数回展示してもカウントは1回）
	制作会社等へのインターンシップへの参加	1週間程度のインターンは10点（参加回数分加算），1dayは1点（参加回数分加算）
	業界セミナー等への参加	1セミナー（1日）あたり1点（参加回数分加算）
活動成果	ポートフォリオの作成	10点（作成したら10点）
	学会等での発表	作品・研究ごとに10点（同じ作品を複数回展示してもカウントは1回）
	学外での作品の展示・公開	展示作品ごとに10点（同じ作品を複数回展示してもカウントは1回）
	コンテストでの入賞	コンテストごとに10点（同じ作品を複数回展示してもカウントは1回）
一般能力	アルバイト，研究等での商用作品への参加	作品ごとに10点（最大30点）（同じ作品で複数回展示などを制作してもカウントは1回）
	通算GPA	各学期2.7以上の場合各2点
	取得単位	各学期20単位以上取得で各1点
	他業種での内定	10点（1社以上あれば何社でも10点のみ）