

2022年9月12日(月)

有識者会議発言メモ

開志専門職大学
学長 北畑 隆生**1、専門職大学(短大を含む)の新設、定員増は、23区大学生増加の主たる原因ではない。**

- 1) 23区内の学部等学生数 45万5,880人(2016年度) → 48万640人(2021年度) 2万4,760人増
○うち専門職大学 941人(2020年度) → 1,695人(2021年度) 754人増
- 2) 23区内の学部等入学定員 12万2,469人(2021年4月)
○うち専門職大学(専門職短期大学含む)の入学定員 760人(2022年4月)
- 3) 23区内の専門職大学(2023年度開学予定を含む)は、6校(短期大学を含む)であり、完成年度に各大学が収容定員を充足したとしても総収容定員(学生数)3,600人。
○23区内の学部等学生数48万640人(2021年度)のわずか1%にも満たない。

2、専門職大学の開設が期待される分野のうち、情報、クールジャパン分野(ファッション等)の先端企業は東京23区内に集中している。

専門職大学の特長である「質の高い実践的な職業教育(長期の臨地実務実習、実務家教員)」を実施するための臨地実務実習受入れ先、優れた実務家教員(特にみなし専任教員)を確保する上で、また卒業生の就職先として、東京23区は最適地である。

- 23区内の専門職大学のうち、開設が期待された分野に該当するもの
- 国際ファッション専門職大学
 - 情報経営イノベーション専門職大学
 - 東京情報デザイン専門職大学(2023年度 令和5年4月開学予定)

3、専門職大学のもう一つの特長である少人数教育(40人クラス)の教育効果は高いが、大学の財政負担は大きい。

地方に専門職大学の開設を促進するには、立地規制に依存することなく、国、自治体による支援の拡充が必要である。

(以上)

専門職大学の現状

1、設置審の厳格な審査方針により、専門職大学の開設は、期待されたほど多くはない。
 認可率は極めて低く、取下げ(開設延期)等による施設、教員採用予定の延期等申請者の負担は大きく、
 開設申請を躊躇させている。

申請年度	平成 29 年度 (2017)	平成 30 年度 (2018)	平成 31 年度 (令和元年度)	令和 2 年度 (2020)	令和 3 年度 (2021)	—
開設年度	平成 31 年度 (令和元年度)	令和 2 年度 (2020)	令和 3 年度 (2021)	令和 4 年度 (2022)	令和 5 年度 (2023)	のべ数
申請校数	17	21	10	2	5	55
認可校数	3	8	7	1	4 ※1	23
取下げ等	14	13	3	1	1	32
認可率	17.6%	38.1%	70.0%	50.0%	80.0%	41.8%

※ 1…認可校数は 2022 年(令和 4 年)8 月 31 日付

※ 2…申請から認可までの年数

年数	1 年	2 年	3 年	断念・不明
校数	13	4	6	19

○専門職大学総収容定員 (令和 5 年度設置予定校含む)

平成 31 年度～令和 5 年度までの設置校数・入学定員・収容定員(専門職大学、専門職短期大学のみ)

- ・ 専門職大学 19 校 (入学定員 2,506 名、収容定員 10,024 名)
- ・ 専門職短期大学 3 校 (入学定員 260 名、収容定員 680 名)
- ・ 合 計 22 校 (入学定員 2,766 名、収容定員 10,704 名)

2、開設が期待される分野での設置は進んでいるが、大学数、収容定員の現状は十分とはいえない。

分野	情報	観光	農業	医療保健	クールジャパン	スタートアップ	その他	合計
専門職 大学等数	5	2	1	6	4	4	2	24
専門職 大学等名	<ul style="list-style-type: none"> ・開志 ・東京国際 工科 ・名古屋 国際工科 ・大阪国際 工科 ・東京情報 デザイン 	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術文化 観光 ・せとうち 観光(短) 	<ul style="list-style-type: none"> ・静岡県立 農林環境 	<ul style="list-style-type: none"> ・アール医療 ・東京保健 医療 ・びわこリハ ビリテーション ・和歌山リハ ビリテーション ・岡山医療 ・高知リハビリ テーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・開志 ・国際 ファッション ・かなざわ 食マネジメント ・ビューティ& ウェルネス 	<ul style="list-style-type: none"> ・開志 ・情報経営 イノベーション ・名古屋産 業(学科) ・グローバル Biz 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヤマザキ動物 看護(短) ・電動モビリティ システム 	

※2023年（令和5年）開学予定の専門職大学4校も含む

※静岡県立農林環境専門職大学/短期大学部は、合わせて1校でカウント

※開志専門職大学は、3学部のため、それぞれ1大学として計算

※情報経営イノベーション専門職大学はスタートアップに分類

3、実践的な職業教育の教育効果は大きい。

1) 臨地実務実習の成果（開志専門職大学の場合）

- 臨地実務実習は、学生の意欲、能力を高める効果大。
- 学生、受入企業等の評価は高い（別紙参照）。
- スタートアップ企業を目指す事業創造学部生は学内外のビジネスプランコンテストで入賞多数。
- 大学発ベンチャーは既に3社（株式会社設立2、個人事業1）。

2) 学生の授業出席率（開志専門職大学の場合）

開志専門職大学 2021年度出席率

2021年度	事業創造学部		情報学部		アニメ・マンガ学部	
1年生前期	84.6%	85.3%	91.5%	88.9%	94.6%	92.7%
1年生後期	85.9%		86.3%		90.8%	
2年生前期	89.4%	86.6%	85.4%	83.5%	—	—
2年生後期	83.7%		81.5%		—	
学部別出席率		86.0%		86.2%		92.7%
大学全体出席率	88.3%					

4、課題

- 1) 専門職大学制度に対する低い認知度
- 2) 40人クラスの弾力的運用
- 3) 専門学校、高等専門学校からの編入、社会人教育
- 4) 実務家教員、みなし専任教員の正当な評価

(以上)

臨地実務実習の成果

事業創造学部 2年生 (2021年度実施時)

(1) A社 (印刷業)

■学生の声

- ・ 「ものづくり」だけでなく「ことづくり」という言葉を企業の web で見て興味を持った。
- ・ 販売促進にもともと興味があり、実際に目で見えて感じる事ができた。
- ・ SWOT 分析を行ったり、県外の営業先としてどのような企業が良いのか調査したりして、チーム内でその内容を話し合った。
- ・ 初回はスーツでとても緊張したが、徐々に打ち解けた。
- ・ 先週できなかったことが今週出来るようになってきているときなどは、とてもうれしい。

■企業担当者の声

- ・ 興味関心が強く、それをやる気の源として行動している。自分の考えを持っているのがよくわかる。
(予想外だった。)
- ・ チーム内での役割が最初のうちは曖昧、あまりできていない状況。取り組みのなかで徐々にそれぞれの役割分担が見えてくるようだ。

(2) B社 (総合セキュリティ業)

■学生の声

- ・ 他社と差別化するために、自社の商材やサービスをどのような形で顧客に提供するかを考えることが自分にとって大きな学びだった。
- ・ 主力商品である機械警備について、仕様や技術が標準化された場合に発生する他社との競合について、徹底して対抗策が練られていた。自社の強みだけでなく業界のトレンド (e コマース市場の拡大のような) にも目を向けることが当たり前になるようになったことがとても勉強になった。
- ・ 実習を通して、人前で堂々と話すことができるようになった。 営業員になったつもりでプレゼンを行ったほか、営業部長の方やその他重役の方々の前で話す機会があり、本来会社に入ってからでないといけないような経験ができた。この経験をしてから、人前で話すことが苦手だった私も、大学でプレゼンを行う際は堂々と話すことができるようになった。

■企業担当者の声

- ・ 一言で述べると「驚き」です。
- ・ 学生の取り組む姿勢、新しい発想、着眼点に「驚き」を感じました。この「驚き」を実習担当者だけで留めることは勿体ないと考え、意見交換の場や発表の場にできるだけ多くの社員を集め意見交換をすることで共感を得ることができました。

実習の受入れは負担となる部分もありますが、私たちが勉強する良い機会と捉えています。

(3) C社（スポーツビジネス業）

■学生の声

- ・ 最初は集客とか数値も簡単に簡単に出ると考えていた。実習を通して実際にやってみると集客するステップが何度も繰り返されることで、「ファンという固定客」をつくり出すのだと知った。
- ・ トップクラスのマーケティング力を持っていると聞いて、すごい企業で実習させてもらっているなど実感している。
- ・ 1年生の講義で習った4Pやマーケティングプロセスを講義で反復して習ったからこそ覚えていて、実際に実習の場での分析がスムーズにできた。
- ・ 実習チームは仲が良く、情報共有もできていて、意見も本音で話せるビジネスパートナーでもあり友達でもある。実習が楽しい。

■企業担当者の声

- ・ 会社を知ってもらい、学生目線でのアドバイスをいただけたらと思う。それを参考に会社が発展すれば良いと考えている。
- ・ まじめで真剣にこの実習に取り組んでいる。ある意味で少し驚いている。真剣に考えてくれているから、こちらも真剣にやっている。
- ・ 「これだと試合を見に行きたいとは思わない」など、正直な意見が出てくるので非常に良い。
- ・ 社会に出るとうまくいくときもいかないときもあるが、結論や、その課題解決にあたっての過程を大事にしてほしい。

情報学部 2年生 (2021年度実施時)

(1) D社（ITソリューション業）

■企業担当者の声

- ・ 当社はICTを主な事業としているが、SDGs、新卒採用のWebサイトの制作、コールセンターの課題分析、最終的にはアプリの制作や当初予定をしてなかった課題もやって頂いた。
- ・ 初めてのレビューをした場面で、成果物を見させて頂いた時に、当初想定していたよりも上回るような状況だった。非常に驚いた。

学校で学んだ成果が出ていたのかと思う。中身はまだまだ荒い部分はあったが、指摘をした後に学生同士話し合っ、次のレビューの場ではしっかり改善して、最終的には、当社のホームページに載せても問題ないような成果物を作って頂いた。

- ・ DX、ICT 技術の進化の中、新型コロナウイルスのように、いきなり状況が変わることもある。いろいろな引き出し、考え方を持つことが武器になっていくと思う。
- ・ 自分たちの考え方にはなかった視点や考え方はなぜなかったのだろうといった考えができれば、良い学びになる。

(2) E社（エンジニアリング業）

■企業担当者の声

- ・ 当社は、高速道路の維持管理をしている会社で、膨大なデータが存在する。その膨大なデータを、専門的な用語もわからず、知識もない中で、よくまとめていただいた。
- ・ 非常に勤務実習態度もよく、事前に大学で実施したビジネス研修の成果がその態度にも出てきたと聞いている。
- ・ 学生からいろいろな質問がくるが、的確性に優れていて、社員も戸惑ったほどである。
- ・ 高度なデータ分析へのチャレンジというテーマも、ほぼ達成できた。
- ・ 今回、実習生を見て、確実に社会に出ても活躍できると思う。

(3) F社（ITコンサルティング業）

■学生の声

- ・ 臨地実務実習を行うにあたって、7月にマンダラチャートを作成した。真ん中の大きな目標、“尊敬される人物になる”というのを中心に8つの目標とその具体的な行動目標について示した。結論としては、すべての分野において前進できたと感じている。
- ・ テレビや新聞などのメディアから取材を受け、大変良い経験となった。
- ・ 外国のIT企業の方と海外からオンラインミーティングをして情報共有をするという機会が何十回もありました。私たちの知らなかったIT技術をたくさん目にするのができ、非常に良い刺激を受けた。
- ・ 英会話の経験は学校以外で全くなかったが、土日を含め、33日間24時間ずっと英語で生活をするという環境を経験した。
- ・ 実習を通して気づきと変化を感じることができた。19歳という若いうちにこのような実習に行けて本当によかった。普通の大学では経験することのできないようなたくさんの経験ができた。

■企業担当者の声

- ・ 実習前は英語の能力も話していた時間もあまりなかったようだが、当社の実習で外国人の社員と英語で話している間に、かなり英語のコミュニケーション能力が上がった。
- ・ これからのIT人材は、コーディングやプログラミングだけでなく、ビジネスをクリエイトすることが重要。そういう意味では、就職する前に企業で実習することは、とても有益。

アニメ・マンガ学部 1年生 (2021年度実施時)

(1) G団体 (文化啓発施設)

■学生の声

- ・ 文化啓発施設運営実務 I では、反省の繰り返しでした。何度も自分の足りないところを自覚させられたが、実習の仲間同士で励まし合いながら取り組めた。不思議と苦ではなかった。
- ・ 「社会に出る前に、学ぶ経験ができるのだ」、「社会に出てからではなく、今、反省して学ぶことができてよかった」と思えるようになった。とても有意義な時間だった。

■担当者の声

- ・ 来館されるお客様への対応に専門性を活かしつつ接遇の技術についても体験してもらった。
- ・ 特にマンガ制作講座の講師補助ではその能力を存分に発揮した。
- ・ 企画展立案や蔵書特設コーナーの設営なども施設側の要求をよく汲んで取り組み、素晴らしい結果を残した。
- ・ 指導しながら新鮮な発想や行動に大いに刺激を受けた。
- ・ 権利物を扱うことについて重要性を学ばれているので安心して業務を任せられる。
- ・ 「作り手の思い」と「受け手の喜び」をつなぐ現場での経験を、今後のモチベーションとしてほしい。

(2) H団体 (公共施設)

■学生の声

- ・ 仕事としてはアニメ・マンガには関係がなさそうな場所だったが、広報としてアニメ・マンガを活用する要素はたくさんあった。
- ・ 初めて自分達の作った作品を仕事としてプレゼンする機会をいただけて、とても良い経験になった。

■担当者の声

- ・ 学生は、学びへの強い欲求を持っていた。彼らにはアニメ・マンガを通して当館の魅力を表現してもらった。
- ・ 課題そのものを貪欲に楽しみ、空想と現実の狭間で表現を遊びながら、渾身のプレゼンを残してくれた。
- ・ こちらの受けた刺激は、学生が去って数ヶ月経った今も忘れられない。停滞した大人ほど、彼らが放つ輝きに目が眩む。
- ・ 自らを振り返る機会にもなった。私は学生の頃、学ぶことが好きではなかった。しかし社会人となり、学びが無ければ前進はおろか停滞さえも難しいと分かった。学生が実習を通して、何らかの気づきを持ってくれたら、幸いである。

(3) I社(エンターテインメント3DCG制作業)

■学生の声

- ・ 3DCG は以前から興味があり独学で勉強していたが、3dsmax というソフトや本格的な内容を勉強するのは初めてで楽しみの反面、緊張した。
- ・ 分からないところはすぐに聞けるよう説明をしていただいたおかげで、順調に作業を進めることができた。
- ・ 8日間という短い間でしたが、ソフトの基礎操作やCGについて集中して学ぶことができた。今回学んだことを今後にも活かしていけるよう、続けてCGに触れていきたい。

■企業担当者の声

- ・ 熱意が感じられて素晴らしかった。理解できない部分があるのは当然であり、質問等を行う姿勢は大変良かった。
- ・ パソコン操作に関する知識に差があった。これはある程度触れる機会が無いと、なかなか慣れない。
- ・ 特定の学生からの質問に時間を取られることが多かった。説明、作業、結果という流れを自分の分だけ見るミクロ的な取り組みから脱却する「成長」が必要。
- ・ 各々進みたい道はあると思うが、ソフトの使い方だけではなく、大人としてのものの見方や捉え方など、進みたい分野に少しでも役立つことができれば幸い。
- ・ 自分に近い世代との交流や、それに近い学生との師事は過去にあったが、現状の学生とは交流が無かったので想定外の状況も体験することができ、勉強になった。

(以上)