

①OCA 大阪デザイン&IT テクノロジー専門学校

CONTENTS

I. 全体報告 広報・教育・就職

II. 個別報告

- 1、 特色ある事業活動
- 2、 総務・法務・リスクマネジメント
- 3、 式典
- 4、 学生活動

I.全体報告

2021年度、OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校(以下、OCAという)の基本業務である広報・教育・就職について、全体報告として以下の通りご報告致します。

※ 本文中の「CRE」は、クリエイティブを意味します。

広 報

◇ホワイトハッカーやAI、e-sportsなど、「デジタルを学ぶ学校」としてゲーム・ITを中心とした広報を展開し数字を伸ばしてきましたが、コロナにより状況が大きく急変。2021年度、2022年度の入学者を2年連続で減少となってしまった。大阪以外、特に中四国からの来校者が減少。また2022年度入学者については、和歌山や奈良などを除き、関西圏からも減少した。広報戦略もWEB中心に展開し、ネット広告やTwitterなどSNS配信などを行ったが、学校サイトを経由した資料請求が減少している事からも、関西圏の競合と比べ、認知度を伸ばすことができていない。ガイダンスもIT系中心にシフトし、対面での接触にも積極的に取り組んでいるが、比率が低い。またオンライン広報においても、Youtubeのライブ配信からZOOMによる個別相談へとつながるケースは多くなり、件数は一昨年より減少したが、来校・出願への流れにはつながった。さらにコロナ禍で東京などからのイベントゲストの招致も難しく、来校イベント改善も滞ってしまっていた。現在、2023年度入学者への認知拡大のための動画広告などの配信やイベントの見直しを実施しており、若干ではあるが兆しが見えつつある。

◇出願、入学は、いずれも当初の目標を大きく下回りました。マッチング率は48%⇒59.4%⇒56.3%とコロナ禍において若干伸びましたが、まだまだ、来校満足度を高める余地がある。次年度広報に向け、来校時の対応、イベント内容、来校後のフォローなどすべてを見直します。

出願:240通

出願	2021年度		2022年度	
	目標	実績	目標	実績
OCA	350	284	280	240

入学:224名

入学	2021年度		2022年度	
	目標	実績	目標	実績
OCA	320	256	240	224

教 務

- ◇ 2021 年度実績は 4.1%。
- ◇ 目標 2.3%に対して、実績 4.1%ということで目標を 1.8%上回った。
内訳としては日本人 3.5% (昨年は 2.4%)、留学生 7.7%(昨年は 10.6%)
ということで、日本人は昨年度を下回ったが、留学生支援が次年度の
大きな課題となる。

なお、全退学者(35 名中)の退学理由として占める割合が高いのは
「進路変更・意欲喪失」(13 名) 37.1%、「学費未納」(11 名) 31.4%、
「精神疾患」(6 名) 17.1%、であった。

今年度は、昨年同様に一人ひとりの学生を大切にする(=学生を知る、
問題の本質を早期に発見すること。また各担当間における緊密連携
(チーム支援)をテーマとする各種取り組みをおこない一定の成果を
得た。今後は、教職員の更なる学生対応力、またクラス・授業マネジメント力
向上を通して、一人ひとりの学生の目的目標レベルに合ったカリキュラを
構築し、誰もが目標を叶え成長できる学校作りを目標に、結果として退学者
0を目指す。

DO率:

	2020 年度		2021 年度	
	目標	実績	目標	実績
DO 数字	3.6%	3.8%	2.3%	4.1%

就 職

- ◇ 2019 年度は 2020 年 12 月 1 日で就職希望者全員内定を獲得。2020 年
度は5月10日現在であと 12 名の就職希望者のフォローを行っている。
(8月中には就職希望者 100%予定)
- ◇ 今年度の就職戦線は、新型コロナウイルスの影響で昨年と比較して全体的
に求人が減少した。ゲーム・CG・アニメ系の求人は微減だったが、広告デ
ザイン系の求人が激減。このような御時世の為、企業は無理をして採用す
ることがなく、良い学生がいたら採用という形で敷居が高くなっている。ゲー
ム系企業でも今年度の採用は見送るところが幾つかあった。広告デ
ザイン系の求人はかなり減ったが WEB 系求人が微増。色々なものがデジ
タル化し WEB へ移行していることがうかがえる。専門職、一般職関係なく就
職活動のスタート時期がかなり遅くなったため、その影響で通年採用が増
えているが、積極的に採用をしている企業は少ない印象である。

内定率:

	2019 年度		2020 年度	
	就職 希望者	内定率	就職 希望者	内定率
就職実績	100	100%	105	88.6%

※4月30日現在

Ⅱ.個別報告

1. 特色ある事業活動

イ)産学連携

2021年度、ゲーム・CG分野では「2021 JIKEI COM Game & e-Sports SHOW」出展のための産学連携プロジェクトに取り組んだ。

StudioZ 株式会社産学連携プロジェクトでは上位 6 作品が実際のゲーム作品に実装をされるという結果となった。

その他、海外で活躍するCGアニメーター若杉遼氏によるCGアニメーションの産学連携プロジェクト。株式会社デナリパムによるVRイベントの制作等、非常に教育的価値の高いプロジェクトに取り組んだ1年となった。

企業名	課題/テーマ
大阪府教育庁	大阪教育ゆめ基金 PR デザイン制作 →採用
小豆島国際ホテル	エンジェルコイン デザイン制作 →採用
特定非営利活動法人 プライバシー保護教育推進研究所	特定非営利活動法人 プライバシー保護教育推進研究所 ロゴ制作 →採用
大阪ディスプレイ協会	季刊誌 表紙デザイン制作 →採用
株式会社 FULFILL FOR	「Animeal」PR 動画制作 →採用
富士通 Japan 株式会社	「個人情報保護セミナー」PR 動画制作 →採用
OKK 株式会社	マシニングセンタ新機能 PR 動画制作 →採用
株式会社エディオオン	なんば本店 プロモーション映像リニューアル制作 →採用
StudioZ 株式会社	『エレメンタルストーリー』キャラクターデザイン →採用
エースロック株式会社	定番商品販売促進マンガ制作 →採用
社会福祉法人青野ヶ原福祉会特別 養護老人ホーム 青都社	自分史マンガ制作 →採用

学科・系統	課題提供企業/団体名
ゲーム・CGクリエイター科	株式会社ニューロンエイジ
	株式会社ダウンゴ
	株式会社モノクロ
	株式会社セガ
	株式会社ミクシィ
	CGCGスタジオ株式会社
	アニメーションエイド 若杉遼氏
	株式会社スバコ
スーパーゲームIT科	株式会社メディアオーパスプラス
	NTT アドバンステクノロジー株式会社
エンタテインメントコンテンツ科	聖徳太子まち旅プロジェクト委員会
	合同会社 GONENGO

	BS11
	株式会社 SEGA
	株式会社サンライズ
クリエイター科	株式会社 音羽
	象印マホービン株式会社
	株式会社 LiLo in veve
	ハウス食品株式会社
	株式会社 明治
	大阪市自然博物館
	キャンホンマーケティングジャパン株式会社
	株式会社セガ
	株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
	H.I.S.ホテルホールディングス株式会社
	合同会社ビバ&サンガ
	古着屋 charo
e-sports 科	南海電気鉄道株式会社
	ビーズ株式会社
	株式会社 PCAkage
	毎日新聞社
	神戸マツダ
	株式会社阪急交通社
	西鉄旅行株式会社

ロ)特別講義

テーマ、内容	講師プロフィールなど	
DX・ニューノーマル時代の展望	阪口福太郎	日本 Microsoft 株式会社 Education Skills Lead
CTF (セキュリティコンテスト)	白木琢人	アデコ株式会社 Modis 事業本部 キーアカウント営業部 キーアカウント第2課
防衛省・自衛隊のサイバーセキュリティ施策	澁谷芳洋	防衛省統合幕僚監部 指揮通信システム部 指揮通信システム企画課 サイバー企画室長 1等海佐
起業するために大切なこと	高村治輝	一般社団法人 UMF 代表理事 / 株式会社 UMF 代表取締役
スタートアップについて	金内 宏明	KCCT キャリアテック株式会社 常務取締役
起業するために大切なこと	樫本祐輝	株式会社クリエイティブユニバース 代表取締役社長
起業するために大切なこと	藤田潤哉	株式会社ライブナウ 代表取締役社長
海外情勢と、ビジネスマインドについて	平藤常夫	テクノアート合同会社 代表

毎日エキサイティング！ベトナムでの起業の体験記	掛谷知秀	株式会社スクーター CEO & Founder
デジタルで成功に導く、フラーの4つの強み	林浩之	フラー株式会社 弊社執行役員 デジタルパートナー事業責任者
走りながら考えることの大切さ	陣宏充	一般社団法人 日本ITストラテジスト協会 理事/総合コンサルティング会社勤務 テクノロジー コンサルタント
創業計画書作成のポイント	石原達志	日本政策金融公庫 国民生活事業本部 南近畿地区 大阪創業支援セ ンター 所長
関西におけるベンチャーエコシステ ムへの取組	宮川潤	株式会社三井住友銀行 関西成長戦略室 部長
クリエイターとしての心構え	篠塚正典	学校長 株式会社イデアクレント 代表取締役
クリエイティブに必要なマーケティング	谷村隆裕 青木大介	株式会社電通 ゼネラルマネージャー
体験・アクティビティによる地方 創生とコロナ時代の生き抜き方	内田有映	アソビュー株式会社 執行役員
ITを使用したブランディング事例	西本伸一	富士通株式会社 シニアエバンジェリスト
動画配信サイトを使った創作活動 の可能性について	仁平淳宏	日本ネットクリエイター協会 理事
ゲーム配信ツール mildom につい て	津名浩介	DouyouJapan 株式会社
他とは違うアイデアの出し方	谷田彰吾	株式会社VVQ 代表 CEO/放送作家
アニメ業界会社説明と 業界が求める人材像について	杉本武史	株式会社びえろ 人事総務部 リーダー
充実した3年間を過ごしデビュー を目指す・夢の印税生活を送る方法	静霞薫	名誉教育顧問 (作家、小説家)
絵で生きていくということ	ひろき真冬	名誉教育顧問 (イラストレーター・作家)
新入生特別講義	出口智彦	株式会社モノクロ 代表取締役
若杉遼氏特別講義	若杉遼	カナダ在中 CG アニメーター
企業・業界説明	谷田優也	ウェルブレイド・ライゼスト株式会社
企業・業界説明	梅崎伸幸	株式会社 Sun-Gence (Detonation Gaming)
企業・業界説明	本田卓央	株式会社 JCG
企業・業界説明	小野智朗	株式会社サードウェーブ
企業・業界説明	川口康裕	AOC
アメリカの esports 事情	Mr.Ben Zieper	Team Liquid

ハ) 海外研修

コロナ禍のため、開催なし

二) 就職支援

◇夏・秋年2回の合同企業説明会&作品審査会および単独での企業説明会&審査会を開催し、詩型コロナウイルスの影響でオンラインでの説明会が増え1年間で117社を招聘。ここから26名の内定を獲得。

(去年は、140社37名)

次年度生に向けては、各業界・企業よりクリエイターを派遣いただき集団面接形式のポートフォリオ審査会を実施。就職出陣式を皮切りに、就職対策授業をスタートし、スーツ着こなし講座や、メイク講座を行い万全の態勢で就職活動に臨めるよう準備を行っている。また面接練習としてオンラインを活用し、オンライン面接対策も行ってきた。また一昨年から導入しているジョブ・カードを活用し、履歴書作成やチェックを早めに行い、進級時の就職活動に早めに対応できるようにしている。

最近ではデビュー系学生が一般企業を目指し、働きながらマンガ・イラスト・小説を制作する形が主流になっており、製造職や販売職などの説明会も学内で開催し、そこからの内定獲得を目指したい。また、学生職業支援センター(大阪新卒応援ハローワーク)の登録から求人紹介までを行い、学内にて出張ハローワークを4回実施。一般職希望の学生が大阪新卒応援ハローワークを活用して就職活動を行うことができた。

◇『モンスターハンター』『バイオハザード』『ロックマン』など大ヒットゲームの開発に携わっている大手ゲーム制作会社、株式会社カプコンにデザイナーとして2名内定獲得。

◇カプコン系列の企業として『モンスターハンター』『バイオハザード』『逆転裁判』等の制作を行っている株式会社ケータースにデザイナーとして1名内定獲得。

ホ) デビュー活動支援

◇2021年度は、デビュー系学科(マンガ専攻・コミックイラスト専攻)より3年生2名、2年生2名、の計4名がデビューを果たした。

また、1・2・3年生17名中 合計8名(昨年20名)が出版社編集部による担当付きとなった。

◇「オンライン編集部作品添削会」の充実

Covid-19 好況下において2021年度もオンラインによる出版社編集部のオンライン添削会数多く開催、下記31編集部を招聘し、8名の学生のスカウト(担当)に結びついた。その後、既にデビュー準備中の者を2名輩出。

実りある結果が期待できる動きを展開中。

講談社	週刊少年マガジン
	月刊少年マガジン
	週刊ヤングマガジン
	月刊ヤングマガジン
	デザート
	別冊フレンド
集英社	週刊少年ジャンプ
	少年ジャンププラス
	ジャンプ SQ.
	週刊ヤングジャンプ
	ウルトラジャンプ
	マーガレット
	ジャンプ+
	別冊マーガレット
小学館	週刊少年サンデー
	サンデーGX
	ゲッサン
秋田書店	週刊少年チャンピオン
スクウェア・エニックス	月刊少年ガンガン
	ガンガン ONLINE
	マンガUP!
	ガンガン pixiv
一迅社	月刊コミック ZERO-SUM
白泉社	マンガラボ!
マッグガーデン	月刊コミックガーデン
KADOKAWA	月刊少年エース
	ヤングエース
ブックマーク ジャパン	Bコミ
新潮社	月刊コミックバンチ
	くらげバンチ
LINE	LINE マンガ

へ) カウンセリング

- ◇チーム支援をテーマに、SSC との連携強化を図った結果もあり、特に1年生今後も「一人ひとりの学生問題に対する早期発見」を第一に、その後の対応力向上、また SSC⇄学校間におけるさらなる連携強化を課題として、DO 防止に務める

2. 総務・法務・リスクマネジメント

- ◇新型コロナウイルス感染症対策のため、下記は専攻ごと個別開催とした。災害時に備え、迅速かつ適切な緊急対応、及び被害軽減、二次災害抑止、早期復旧を目的として防災訓練を実施。消火器取扱い説明や消化訓練・避難経路の確認などを行い、防災に関する意識の向上を図った。地震時に備え防災訓練を行った。南海トラフ地震を想定した避難訓練を行い、津波警報が出た際の避難経路の確認を行った。

3. 式典

- ◇入学式
2021年4月20日(火)13:00より大阪城ホールにて挙行。
新入生224名が参加した。
- ◇卒業式
2022年3月8日(火)11:00から大阪国際会議場にて卒業式挙行。
卒業生238名が参加した。

4. 学生活動

- ◇学園祭
2021年6月12日(土)、13日(日)の2日間、OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校校舎にて開催。新型コロナウイルス感染症対策のため、一般来場は中止し、学生希望者を対象に実施。合計155名の学生が参加した。オンラインを強化し、すべてのプログラムをオンライン配信。また、VR学園祭も開催し、メタバースを意識した最新技術を導入した。
- ◇体育祭
新型コロナウイルス感染症対策のため実施せず