

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

2022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。

広 報

OCAは「コンピュータで創造力を仕事にする」をコンセプトとして広報活動を行ってきた。2022年度は「幅広い分野への認知拡大」を戦略にかかげた。2020,2021年度募集はコロナ禍において入学者を減少させており、その主な要因が、高校生の検討校が3,4校から1,2校に絞られた結果さらにブランド力の強い学校に偏ったこと、デジタル系学校の訴求強化によりイラスト・デザイン分野への対策が相対的に弱まっていたこと、と考えたからである。

戦略実現のための手段として主に、Web広告予算、イラストやゲーム分野の広告クリエイティブ、イラスト系ゲストによるイベント集客かつSNSの拡散、ヘリソースを強化した。いずれも、ターゲット分野は絞りすぎずにあらゆる高校生が利用するWeb接点を重視した。

結果として、イベント来校者数は昨年比125%を達成。ターゲット層拡大したことによりイラスト・アニメ分野を中心に幅広い分野で増加。来校からの出願率は若干減少したものの、出願数も107%と増加し、入学者数が回復した。4年制入学者は138%と増加した。

2023年度広報活動では、「ゲームCGイラスト分野の専門学校検討者をメインターゲットに、より早期の接点をつくり認知と興味関心の向上を行う」という戦略の元、Web広告月別予算、HPデザイン、パンフレット、イベント企画、満足度の高いイベント設計とスタッフマネジメント、高等学校への支援授業や進路ガイダンス、来校後フォロー、のリニューアルを計画。2024年度入学者はすでに200%以上の来校者数を獲得しているが、イベント満足度を維持しながらさらなるイベント来校者数増加、そして入学者数増加を目指している。

出願:259通

出願	2022年度		2023年度	
	目標	実績	目標	実績
OCA	280	240	250	259

入学:233名

入学	2022年度		2023年度	
	目標	実績	目標	実績
OCA	240	224	230	233

教 務

- ◇ 2022 年度実績は 3.4%。(昨年実績 4.1%)
目標 2.9%に対して、0.5%上回ったが、昨年より 0.7%改善した。内訳としては日本人 2.8% (昨年は 3.5%)、留学生 7.1%(昨年は 7.7%)となり、コロナ禍にもかかわらず、低い水準を保っている。ただ、留学生の退学にまだ改善の余地があり、留学生支援が次年度の改善点となる。

なお、全退学者(27 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) 48.1%、「学費未納」(12 名) 44.4%、「精神疾患」(4 名) 14.8%、「帰国留学生」(4 名) 14.8%であった。

今年度も、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ムを構築し、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:

	2021 年度		2022 年度	
	目標	実績	目標	実績
DO 数字	2.3%	4.1%	2.9%	3.4%

就 職

- ◇ 2021 年度は 2022 年 12 月 21 日で就職希望者全員内定を獲得。2022 年度は 4 月 30 日現在で 51 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)
- ◇ 今年度は新型コロナウイルスが落ち着き、求人数が増えてきている一方で、作品や面接での敷居が高く内定獲得にとっても苦労している状況である。企業はリモートワークの関係で、横について教えることを少しでも減らすためにレベルの高い学生を採用する傾向にある。無理をして採用せず、良い学生がいたら採用という形で敷居が昨年以上に高くなっている。どこの企業もなかなか人を採用できていないと言うが、応募者は例年より増えている状況で採用に至っておらず、レベルの高い学生を確保しようとしている状況が伺える。

内定率:

	2021 年度		2022 年度	
	就職希望者	内定率	就職希望者	内定率
就職実績	163	100%	213	76.1%

※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

2022年度、ゲーム・CG分野では「2022JIKEI 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。

株式会社アルヴィオン、有限会社ウルクスヘブンとの産学連携プロジェクトでは提案したリクルートキャラクターが実際に採用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アニメーションの特別講義。株式会社C8LINKによるvTuber「梅雨澤りく」CGムービー制作、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社での4人同時対戦VRゲーム作品制作等、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。

IT分野では、アマゾンウェブサービスジャパン合同会社とのアプリ開発プロジェクトや兵庫県警察との中小企業向けセキュリティ啓蒙企画など実践的な産学連携を多数実施した。

企業名	課題/テーマ
福井県越前市	越前市 偉人キャラクター制作 →採用
株式会社ユーポス	イメージキャラクター制作 →採用
ソウルエッジプロモーション	イメージキャラクター制作 →採用
LINE マンガ	デビュープログラム マンガ制作 →採用
有限会社 喜栄丸水産	和歌山マリーナシティ海釣り公園・釣り堀 →採用
認定 NPO 法人 Homedoor	「シェアサイクル HUBchari」紹介動画制作 →採用
株式会社ヨドバシ建物	梅田 LINKS 配信映像制作 →採用
くら寿司株式会社	びっくらポン映像制作 →ホームページ掲載
株式会社ユーポス	企業 CM 映像制作 →採用
株式会社長崎堂 黒船	アニメーションCM制作 →採用
株式会社アルヴィオン 有限会社ウルクスヘブン	リクルートキャラクターデザイン提案 →採用
大阪国際中学校高等学校	新校舎メモリアルストエリート壁面デザイン提案→採用
NPO 法人 絵本文化推進協会	「絵本の日」ポスター制作→採用
大阪府済生会中津病院	大阪北リハビリテーション病院 壁画イラスト制作→採用
大阪府環境農林水産部 動物愛護畜産課	狂犬病ポスターデザイン制作→採用 動物愛護週間ポスターデザイン制作→採用
株式会社リビング	デスク周りの新商品提案～パッケージ制作→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	株式会社セガ
	株式会社バンダイナムコスタジオ
	ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社

	株式会社ラクジン
	株式会社日本一ソフトウェア
	株式会社白組
	株式会社ニューロン・エイジ
	株式会社 C8LINK
スーパーゲーム IT 科	兵庫県警察
	アマゾン ウェブ サービス ジャパン合同会社
	ソフトバンクロボティクス株式会社
	堀江敬愛保育園
	株式会社 SE アミューズメント
クリエイター科	福岡市博物館
	株式会社バンダイナムコフィルムワークス (サンライズ)
	intel 株式会社
	株式会社宝幸
	キヤノンマーケティングジャパン株式会社
e-sports 科	ロート製薬株式会社
	南海電気鉄道株式会社(e スタジアム株式会社)
	NTT 西日本(エスパークル神戸)
	レッドホースコーポレーション株式会社(REDEE)
	株式会社 ASH WINDER

ロ)特別講義

テーマ、内容	講師プロフィールなど	
テクノロジーの未来と働き甲斐	後藤 祐一郎	エヌビディア合同会社
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	藤原 正和	防衛省 整備計画局 情報通信課 AI・サイバーセキュリティ推進室
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 クリエイティブディレクター
韓国 Webtoon の日本での展開	李 汝錫	レッドセブン株式会社 代表取締役
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
AI などテクノロジーをクリエイティブに活用する事例	安生健一郎	インテル株式会社 第二技術本部 部長
在学中の3年間で有意義に過ごしてデビューを目指す 「楽して夢の印税生活を送る方法」	加来 耕三	名誉教育顧問 (作家、小説家)
令和時代のクリエイターとは	齋藤 紘史	教育顧問(マンガ編集者)

ヨコオタロウ氏 特別講義	ヨコオタロウ	ゲームクリエイター、漫画原作者
Unityでのリアルタイム3Dをはじめとした、グラフィック面について	大下岳志	Unity テクノロジーズ ジャパン
CGアニメーター若杉遼氏 スペシャルトークショー	若杉遼	海外で活躍するCGアニメーター
伊澤彩織氏特別講義	伊澤彩織	スタントパフォーマー
岡智仁氏特別講義	岡智仁	株式会社タイトー プロデューサー
若葉継典氏特別講義	若葉継典	株式会社スクウェア・エニックス デザイナー
企業・業界説明	江尻勝	DETONATOR
企業・業界説明	甲山翔也	株式会社 REJECT
企業・業界説明		Mildom
企業・業界説明	rion	CRAZY RACCOON
企業・業界説明	Laz	ZETA DIVISION (GANYMEDE 株式会社)
企業・業界説明	川口康裕	AOC
起業家への投資や 支援方法について	関 兵馬	栖峰投資ワークス株式会社
事業計画作成と ビジネスモデル設計	中村 安男	オフィスビジネスブレイン合同会社
起業するまでの実体験や 会社概要など	金谷 元気	akippa 株式会社
事業内容について 起業家に必要な行動力	寺本 大修	株式会社アイデアルワークス
経済・行動経済学	北村 真吾	北村経済研究所
経営とお金について	千原 将成	一般社団法人 中小企業診断士会
経済・行動経済学	深野 慎一	SORA-MON 株式会社
事業内容について 起業するまでの様々な事例紹介	諸岡 裕人	株式会社カミナシ
スタートアップと金融機関の関わり	玉置 睦	株式会社三菱 UFJ 銀行
起業家への投資や 支援方法について	関 兵馬	栖峰投資ワークス株式会社

ハ) 海外研修

コロナ禍のため、開催なし

ニ) 就職支援

◇春・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更に増え1年間で160社を招聘。ここから56名の内定を獲得。(昨年は、117社26名)

次年度生に向けては、各業界・企業よりクリエイター・エンジニアを派遣

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、スーツ着こなし講座や、メイク講座、メイク実習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。

またオンラインでのエントリーや面接が増えているため、就職対策授業で使用する「サクセスノート」をリニューアルし、オンラインでの対応に関して失敗することが無いよう授業内で指導をしていった。

今期は e-sports 系専攻の学生数が多い為、e-sports に関係する企業の説明会を増やし、e-sports に少しでも関わる仕事に就けるよう尽力した。高校に e-sports の指導者として内定をいただいたり、e-sports 設備があるホテルでの就職など e-sports の知識を活かした就職が広がりつつある。またマンガやコミックイラスト等デビューを目指す学生が、正社員で働きながらデビュー活動を引き続き行うため、一般職の紹介も細かく対応した結果、内定を獲得している。

◇『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モーションデザイナーとして2名内定獲得。

◇『グランブルーファンタジー』や『ウマ娘』『シャドウバース』等有名タイトルの制作を行っている株式会社 Cygames にデザイナーとして1名内定獲得。

◇ホワイトハッカー・AI 分野1期生が卒業を迎え、大手サイバーセキュリティ会社であるグローバルセキュリティエキスパート株式会社にセキュリティエンジニア2名内定、キヤノン IT ソリューションズ株式会社サイバーセキュリティラボにセキュリティエンジニア1名内定など1期生が大手企業に内定を獲得。

ホ) デビュー活動支援

◇2022 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 5 名、2年生 5 名、の計 10 名がデビューを果たした。

また、29 社 の出版社編集部(オンライン含む)を開催し、1・2・3年生 18 名中合計 10 名(昨年 17 名)が担当付きとなった。

講談社	月刊少年マガジン
	週刊ヤングマガジン
	マンガ Mee
	デザート
	別冊フレンド
集英社	少年ジャンプ +
	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
秋田書店	プリンセス・ボニータ

スクウェア・エニックス	月刊少年ガンガン
	ガンガン JOKER
	G ファンタジー
	ヤングガンガン
	ビッグガンガン
	ガンガン pixiv
一迅社	月刊コミック ZERO-SUM
白泉社	マンガラボ！
KADOKAWA	ジーン
	レグルス
ブックマーク ジャパン	ブックマークジャパン株式会社
新潮社	月刊コミックバンチ
LINE	LINE マンガインディーズ
	LINE マンガインディーズオリジナル
NHN comico 株式会社	COMICO

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年生は今後も「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実践することや、奨学金などの学費の相談、就労支援事業所等との連携など、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

2022年4月21日(木)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

2023年3月7日(火)11:00から大阪国際会議場にて卒業式挙行。
卒業生254名が参加した。

4. 学生活動

◇学園祭

2022年7月30日(土)、31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。3年ぶりに来場受け入れ実施。合計244名の学生が参加した。コロナ対策として昨年引き続きオンライン配信も実施。学生主体に企画・運営を行い、お笑い芸人や声優などのゲストも招き、学生の満足度も高かった。

◇体育祭

2022年12月23日(金)10:00より、丸善インテックアリーナ大阪(大阪市中央体育館)にて3年ぶりに実施。希望者制とし、90名の学生が参加。バスケット、バドミントン、卓球などを行った。

5. 社会貢献活動

◇大阪府済生会中津病院 小児科外来の壁画制作

2023年4月に新規開業する大阪府済生会中津病院の小児科外来の壁画を担当。小さな子供たちに元気を与えるイラストをグラフィックデザイン&イラスト専攻の学生が制作した。病院関係者の皆さんにも好評をいただき、感謝状も授与された。

◇東大阪市青少年健全育成事業(e-sports)

東大阪市の小中学生を招待し、e-sportsを通じた交流や健全育成に寄与。当日はOCA10Fを使用し、学生がサポートを行い、多くの子供たちと交流をもった。