

学生の確保の見通し等を記載した書類<目次>

1	学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況	1
(1)	学生の確保の見通し	1
ア	定員充足の見込み	1
①	入学定員設定の考え方	1
イ	定員充足の根拠となる客観的なデータの概要	1
1)	情報工学、デジタルエンタテインメント分野の高等教育機関の動向	1
①	4年制大学の同系統学部の入試動向について	1
②	本学と同類学部学科の入試動向について	2
③	本学と同類学部学科の充足状況について	2
2)	18歳人口の将来推計	3
3)	第三者機関が実施したアンケート調査の結果	3
①	高校生アンケート	4
②	社会人対象アンケート	4
4)	既設の専門学校等の同分野の学科の充足率について	5
ウ	学生納付金の設定の考え方	6
(2)	学生確保に向けた具体的な取組状況	6
2	人材需要の動向等社会の要請	7
(1)	人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的(概要)	7
(2)	上記(1)が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠	7
ア	外部資料に基づく人材需要の見込み	7
イ	企業対象のアンケート調査の結果	10

学生の確保の見通し等を記載した書類

1 学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況

(1) 学生の確保の見通し

ア 定員充足の見込み

①入学定員設定の考え方

学校法人日本教育財団（以下、本法人）では、名古屋国際工科専門職大学（以下、本学）を設置し、工科学部の下に情報工学科とデジタルエンタテインメント学科を設け、1学部2学科で構成することとし、入学定員は、立地条件、教育効果、適切な教員配置計画を検討した結果、表①の通り設定した。

なお、4年制大学各学部近隣の同系統の学部学科の募集状況や地域の18歳人口の動向、人口動態を参考とし、適正に入学定員の充足が見込まれる規模とした。また、後述の第三者機関によるアンケート調査報告からも入学定員の充足が十分可能な設定であると認識している。

名古屋国際工科専門職大学の入学定員（表①）

学部名	学科名	入学定員	収容定員
工科学部	情報工学科	80人	320人
	デジタルエンタテインメント学科	40人	160人

イ 定員充足の根拠となる客観的なデータの概要

1) 情報工学、デジタルエンタテインメント分野の高等教育機関の動向

①4年制大学の同系統学部の入試動向について

【資料①】（別添）は、日本私立学校振興・共済事業団が公表している「私立大学・短期大学等入学志願者動向（平成23年度から平成31年度まで）」で、本法人が開設を予定している本学工科学部の情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と同系統の学部の動向である。これは、私立大学の各学部を系統別に区分したもののうち、本学工科学部の情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と同系統学部の「理・工学系」学部の平成23年度から平成31年度までの入試動向が分かるデータとなっている。

「理・工学系」学部の平成23年度から平成31年度までの9年度間における志願倍率をみると、平成23年度の志願倍率（＝志願者数÷入学定員）は8.93倍であったが、その後上昇を続け、平成31年度には12.89倍となっており、過去9年度間の志願倍率は、上昇傾向にあることがわかる。また、入学定員充足率を見ると平成23年度の108.50%から平成31年

度の 102.35%まで、過去 9 年間で軒並み 100%を超えている。

【資料②】(別添)は、「日本私立学校振興・共済事業団 私立大学等入学志願動向」のうち、先述の同系統の学部から工学部、理工学部、情報科学部、デザイン工学部の志願者数を過去 9 年度間分抽出・作成したデータである。4 学部の志願者数の合計を見ると、平成 23 年度の 391,520 人から平成 27 年度の 509,037 人と大幅な増加が見られ、平成 28 年度は 496,323 人と若干減少したが、平成 29 年度には 504,244 人、平成 30 年度には 525,366 人、平成 31 年度は 573,787 人と再び増加に転じている。

②本学と同類学部学科の入試動向について

本法人が開設を予定している本学の情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と競合する私立大学の学部・学科の志願者動向をまとめたのが【資料③、④】(別添)である。各学部・学科の一般選抜(一般入試とセンター試験利用入試の合計)の過去 5 年間の志願者数・受験者数・合格者数を集計したものである。

情報工学科と競合する私立大学の学部・学科として、理工学系・情報学系統の学部の中から、AI・IoT・ロボットのいずれかを、愛知県、静岡県、岐阜県、三重県の東海 4 県のキャンパスで学べる大学・学部・学科の入試動向を【資料③】(別添)にまとめた(岐阜県は該当する学部学科なし)。志願者数を見ると、合計では平成 27 年度は 29,265 人だったのが、平成 31 年度には 37,163 人と大幅に増加している。いずれの大学も順調に志願者を集めている。また、平成 31 年度の志願者倍率(志願者数÷合格者数)は、3.61 倍である。

デジタルエンタテインメント学科と競合する学部・学科があり、デジタルメディアやデジタルコンテンツについて学ぶことのできる愛知県、静岡県、岐阜県、三重県の東海 4 県の私立大学の学部・学科の入試動向をまとめたのが【資料④】(別添)である(岐阜県、三重県には該当学部学科なし)。志願者数を見ると、合計では平成 27 年度は 2,122 人だったのが、平成 31 年度には 2,843 人となっており、増加傾向にある。また、平成 31 年度の志願者倍率(志願者数÷合格者数)は、3.64 倍であった。

上記の通り、本学情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と競合する大学・学部・学科の募集状況は良好であると言える。

③本学と同類学部学科の充足状況について

②で見た大学・学部・学科の収容定員に対する充足率をまとめたのが【資料⑤、⑥】(別添)である。

情報工学科と競合する私立大学の学部・学科では、収容定員充足率が 100%を下回っているのは 28 学科のうち、静岡理工科大学理工学部電気電子工学科(86.4%)、愛知工科大学工学部情報メディア学科(98.0%)、電子制御・ロボット工学科(63.6%)、中京大学工学部電気電子学科(99.1%)の 4 学科である。なお、そのうちの 2 学科は 98%を上回っている状況である。その他の大学では 100%を上回っており、平均値は 107.7%と、充足状況は安定

していると判断できる【資料⑤】(別添)。また、本学デジタルエンタテインメント学科と競合する7学科のうち、収容定員充足率が100%を下回ったのは、愛知産業大学造形学部スマートデザイン学科(83.1%)、名古屋造形大学造形学部造形学科(88.6%)の2学科である。その他は100%を上回っており、平均値は101.0%である【資料⑥】(別添)。なお、愛知産業大学造形学部スマートデザイン学科については、収容定員充足率こそ100%を下回っているが、平成31年4月にデザイン学科からスマートデザイン学科に改編され、志願者数が倍増している。よって、受験生のITデザインへの関心の高さがうかがわれる。

②の募集状況、③の収容定員充足率により、本法人が開設を予定する本学情報工学科、デジタルエンタテインメント学科の学生確保についてもマイナスの要因は特にないと考える。

2) 18歳人口の将来推計

『学校基本調査』(文部科学省)を基にリクルート進学総研が推計した18歳人口の推移【資料⑦】(別添)によれば、全国の18歳人口は平成30年の1,179,808人から減少傾向が続き、約10年後の令和10年には1,068,454人で、対平成30年比で90.56%となると推計されている。本学が設置される東海地方(岐阜県、静岡県、愛知県、三重県)では147,726人(平成30年)から134,394人(令和10年)で、90.98%に減少すると推計されている。学生確保の環境は厳しさを増すと言えるが、最も人口の多い愛知県をみると、全国と比べ、減少が緩やかであることが分かる。一方、大学進学率をみると、全国では平成20年の46.0%から平成29年には49.6%と上昇傾向にあり、東海地域では、平成20年の48.9%から平成29年には50.6%と一定の水準を維持している【資料⑧】(別添)。前述の通り、情報工学、デジタルデザイン系への志願者は増加傾向にあり、本学が設置されることにより、こうした志願者層の受け入れができるものと考えられる。また、本学では社会人の「学び直し」を受け入れることも想定していることから、18歳人口の減少が学生確保に及ぼす影響を軽減できると判断している。

3) 第三者機関が実施したアンケート調査の結果

本法人が設置を予定する名古屋国際工科専門職大学は、新たに制度化された「実践的な職業教育を行う高等教育機関」であり、従来の高等教育機関とは異なる教育内容を展開するため、上記で分析したこれまでの高等教育機関における理・工学の動向は、現在までの状況を把握するまでに留まり、学生確保の見通しを判断する材料として十分とまではいえない。

そこで、本法人が設置する名古屋国際工科専門職大学の定員充足の見通しについて、第三者機関に依頼し、2種類のアンケート調査を実施した。アンケート調査の対象は、令和元年度(平成31年度)の高校2年生と、社会人とした。なお、社会人へのアンケートはインターネットを活用した。各アンケートの概要と結果は以下(表②③)の通りである。

①高校生アンケート

調査内容は【資料⑨】(別添)の通りである。アンケート用紙に記載した本学の概要には、「開学時期」、「本学の名称」の他、特長として「各学科の学費」、「各学科の養成する人材・身につく能力」、「卒業後の進路」、「目指せる資格」を、最終頁には「開設時期」、「開設者」、「学部所在地」、「修業年限」、「取得学位」、「入学定員」を明示した。高校生アンケートの概要と得られた回答は次の通りである。

- ・実施期間：令和元年6月～10月
- ・調査件数：
5,329件、うち本学アンケートに今回初めて回答する5,141件を回答者とする
- ・実施高校数：39校
- ・「受験したい」と回答した人数：459人(全回答者の8.9%)
 - ※「情報工学科を受験したい」と回答：282人
 - ※「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」と回答：177人
- ・「受験したい」かつ「入学したい」と回答した者の学科毎の人数：(表②)

学科	入学定員	入学したい	併願先の結果によっては入学したい
情報工学科	80人	148人	124人
デジタルエンタテインメント学科	40人	97人	71人

②社会人対象アンケート

調査内容は【資料⑩】(別添)の通りである。回答者には居住地や年齢、職業、最終学歴などに関する基本情報を質問した後に、該当者のみに本学の概要(「開学時期」、「本学の名称」の他、特長として「各学科の学費」、「各学科の養成する人材・身につく能力」、「卒業後の進路」、「目指せる資格」、「開設時期」、「開設者」、「学部所在地」、「修業年限」、「取得単位」、「入学定員」)を明示した。社会人対象アンケートの概要と得られた回答は次の通りである。

- ・実施期間：令和元年6月
- ・調査件数：
4,770件、うち本学アンケートに今回初めて回答する4,185件を回答者とする
- ・回答者の属性：
 - 年齢(18歳から49歳)
 - 最終学歴(高校卒業以上)
 - 居住地(長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県)

- ・「受験したい」と回答した人数：

「情報工学科を受験したい」と回答：267人（全回答者の6.4%）

「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」と回答：243人（同5.8%）

- ・「受験したい」かつ「入学したい」と回答した者の学科毎の人数：（表③）

学科	入学定員	入学したい	併願先の結果によっては入学したい
情報工学科	80人	128人	139人
デジタルエンタテインメント学科	40人	66人	177人

以上の通り、高校生および社会人の各アンケートにおいて、名古屋国際工科専門職大学における各学科に対して入学定員を上回る、入学意欲を示す回答が得られた。回答者のうち、高校生のみ限定した場合で、185%～242.5%を占める入学意欲を示す回答が得られており、さらに本学では総合型選抜、一般選抜でも相当数の社会人が入学することを想定していることから、名古屋国際工科専門職大学の学生確保は十分に見通しがあると考えられる。

なお、高校生へのアンケートで、専門職大学と専門職短期大学が進路の選択肢に加わることを知っているか質問したが、82.9%が「知らなかった」と回答していることから、専門職大学への理解と、本法人の名古屋国際工科専門職大学の周知につながる活動を、後述する学生確保に向けた取組の中で行うことで、より多くの入学希望者を見込むことができる。

4) 既設の専門学校等の同分野の学科の充足率について

本学の既設の専門学校である、HAL名古屋の同分野の学科の定員充足率は（表④）の通りである。

HAL名古屋 学科別 入学者数/入学定員充足率（表④）

学科 （修業年限はいずれも4年）	入学定員	平成31年度		平成30年度		平成29年度	
		入学者数	充足率	入学者数	充足率	入学者数	充足率
高度情報学科(昼間部)	35人	66人	188%	42人	120%	45人	128%
先端ロボット開発学科(昼間部)	20人	11人	55%	14人	70%	10人	50%
ゲーム4年制学科(昼間部)	35人	198人	565%	139人	397%	100人	285%
CG映像学科(昼間部)	35人	72人	205%	63人	180%	42人	120%
アニメ・イラスト学科(昼間部)	35人	56人	160%	49人	245%	36人	180%

なお既設の専門学校の定員設定は、人材育成機関として「社会の需要」に応えるための定

員数を設定するという考え方である。法人全体での財務体質が健全であるうちは、定員未充足の学科があっても安易に定員を下げて対応するのではなく、充足を目指した学校づくりを行うという考え方のもとで学校運営をしてきたためである。そのため、定員未充足な学科が複数ある状況であるが、法人の財務体質は健全であり、定員を下げることはなかった。

他方、専門職大学では、専修学校と目的や養成する人材像が異なることもあり、入学希望者は必ずしも一致しない。また専門職大学においては大学として定員充足の重要性がさらに増すことから、既設専門学校とは定員設定の考え方を根本から変え、前述の「イ 1）」における本学同分野の大学の学部の動向、および「イ 3）」第三者機関が実施したアンケート調査の結果を参考に定員充足を前提とした定員設定を行った。

今回、本学同分野の近隣大学学部の動向を鑑みると、多くの大学の志願者・合格者数が本学の設定する定員を上回っており、本学の定員充足にマイナスとなる要因は見当たらない。

加えて、【資料⑨、⑩】（別添）の「名古屋国際工科専門職大学（仮称）設置構想に係るニューズアセスメント調査ご報告書【学生の確保の見通しに関するアンケート調査（入口調査）】」においても、高校生 5,141 人、社会人 4,185 人から回答を得たが、情報工学科は入学定員 80 名に対し計 276 人、デジタルエンタテインメント学科は入学定員 40 名に対し計 163 人の入学意向を獲得できていることから（表②③）、定員充足は可能であると考ええる。

ウ 学生納付金の設定の考え方

学生納付金については、学部学科ごとに地域で競合する大学と照らし合わせ、合理的な設定としている。

本学では、情報工学科の学費を 4 年間計で 6,290,000 円に設定した。近隣において、同分野の学科を設置している大学と比べ、高額ではあるが、企業と連携した実践的な教育および豊富な実習時間をカリキュラム化している専門職大学であるという点と、名古屋駅から至近という通いやすい立地という点から合理的であると考ええる。また、デジタルエンタテインメント学科では、4 年間計で 6,450,000 円に設定した。近隣において同分野の学科を設置している大学と比べ、高額ではある。しかし、情報工学科と同様に企業と連携した実践的な教育および豊富な実習時間をカリキュラム化しており、他大学にはない専門職大学であることから、合理的な設定であると考ええる【資料⑪】（別添）。

（2）学生確保に向けた具体的な取組状況

本学では、本法人全体の広報・PR を行う部署である「法人本部 企画室」において、本法人が持つノウハウを活かした広報活動を展開する。「IT・デジタルコンテンツを学びたい」「業界で働きたい」と思うターゲット層を広く獲得してきた既存の専門学校HALの実績は、本学へ入学したいと思う層の獲得に通ずるだけではなく、さらに学士を取得したいがためにHALではなく大学へ入学した層の獲得も大いに可能性がある。そのため、既存のHALの入学担当部署との連携を密に行い、相乗効果により、学生確保を図る。

また既存のHALの就職担当部署とも連携を取ることで、在校生／卒業生に対するアナウンスを行い、技術革新をリードし、新しい価値を生み出したい、グローバルに活躍する人材を目指したいという学生や、大学卒業資格を取得したいという学生へ、進路の選択肢の1つとして提示していく。

具体的な広報活動としては、開校年度は、TVCMやWeb広告等の活用により、学びたいというニーズを持つ層に対してアプローチを行い、公式Webサイトへ誘導する。Webサイトでは毎月オープンキャンパスや個別説明会を開催し、本学の魅力をしっかりと伝えていく。高等学校に対しては、既存のHALと関係性の強い高等学校において、ポスター掲出やパンフレット配布により、告知を行うとともに、入学検討者に対しては個別で相談に応じていく。

2 人材需要の動向等社会の要請

(1) 人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的（概要）

本学は「サイバーフィジカルシステムの実現に必要な、AI、IoT、ロボットなどの先端ICT技術を高度に活用できる人材の育成を行う」情報工学科と、「ゲームに代表されるインタラクティブコンテンツやCG・アニメーションなどデジタル映像を創造するための人材の育成を目指す」デジタルエンタテインメント学科で構成される。世界的な「第四次産業革命」の進展する中、諸外国と文化的・経済的交流を持ち製品・技術を輸出し続け、国際的な人材を養成するに相応しい愛知県の県庁所在地である名古屋で、国際性を理解し、社会の発展と調和を踏まえた研究・教育・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成することで、社会の期待に応えるとともに、社会の発展に寄与することを目的とする。

(2) 上記(1)が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠

ア 外部資料に基づく人材需要の見込み

本法人が設置する名古屋国際工科専門職大学では、前述の目的を踏まえ、「第四次産業革命」の進展に対応できる人材を育成する。各学科が育成する人材需要については、次のように考える。

◆情報工学科

「第四次産業革命」が進展し、IT関連の市場規模は拡大の一途をたどっている。こうした状況下でロボットやIoT、AIなどの先進ツールを活用する能力のある人材が求められている。

日本国内のIT市場は、調査会社のIDCジャパンの予測では2019年（令和元年）に18兆807億円となり、前年比成長率は3.4%と予測されている。さらに、2018年（平成30年）

から 2023 年（令和 5 年）までの年間平均成長率は 2.4%と見込まれている【資料⑫】（別添）。

日本の AI ビジネス市場を見ると、ICT 市場専門のリサーチ・コンサルティング会社 MM 総研の調査によれば、2017 年度（平成 29 年度）に 2,568 億円の規模となり、2018 年度（平成 30 年度）には 2,736 億円と前年比 6.5%増加。2018 年度（平成 30 年度）以降も年平均成長率 7.6%で拡大を続け、2022 年度（令和 4 年度）には 3,437 億円に達すると予測している【資料⑬】（別添）。

IoT（Internet of Things）の市場規模も拡大している。IDC ジャパンの予測では、国内 IoT 市場を支出額で見ると、2017 年（平成 29 年）は 5 兆 8,160 億円であり、2022 年（令和 4 年）には 11 兆 7,010 億円に達すると予測している【資料⑭】（別添）。

ロボット産業の市場規模も拡大すると予想されている。『ロボット産業市場動向調査結果』（経済産業省）によれば、日本国内のロボットの産業の市場規模は、2015 年（平成 27 年）の 1 兆 5,990 億円から、2020 年（令和 2 年）には 2 兆 8,533 億円、そして 2035 年（令和 17 年）には 9 兆 7,000 億円に達すると予測されている【資料⑮】（別添）。現在市場が形成されている製造業などの産業用ロボット分野の成長に加え、サービス分野を始めとした新たな分野へ普及すると見られている。

以上のように、AI、IoT、ロボットの各分野の市場は拡大すると予測されている。その一方、IT 技術を支える人材が不足している。『IT 人材需給に関する調査』（経済産業省、平成 31 年 4 月）【資料⑯】（別添）によれば、IT 関連市場が年 2~5%の成長を続けると、IT 人材全体で 2030 年（令和 12 年）に 45 万人が不足するとの予測を公表している。

さらに、『IT 人材白書 2019』中の「IT 企業の IT 人材の“量”に対する過不足感」についての調査結果では、「大幅に不足している」と答えた企業は 31.9%、「やや不足している」と答えた企業は 60.1%に達している【資料⑰】（別添）。「IT 企業の IT 人材の“質”に対する不足感」については、「大幅に不足している」と答えた企業は 31.8%、「やや不足している」と答えた企業は 60.3%となっている【資料⑱】（別添）。IT 人材が、量質ともに不足している実態が示されている。

ロボットや IoT、AI などの技術は融合しながら新たな価値を生むことで市場が拡大しているため、人材にも確かな知識・技術とともに、新たな価値を創造できる素養が求められている。本学科では、ロボットや IoT、AI などの最先端の ICT 技術を身につけ、新たな製品・サービスに実装できる、確かな実践力を備えた人材を養成し、輩出することができると確信している。

◆デジタルエンタテインメント学科

ゲームコンテンツの 2018 年（平成 30 年）の世界市場規模は、『ファミ通ゲーム白書 2019』【資料⑲】（別添）によれば、13 兆 1774 億円と推定している。前年の 10 兆 8964 億円から更に市場は拡大している。日本国内を見ても 2018 年（平成 30 年）の市場規模は、過去最高

の1兆6704億円に達している【資料⑳】(別添)。ゲーム業界は、デジタル配信技術の進展やAR/VRなど新たな技術が導入されるなど刻々と変化をし、新たなユーザーを獲得している。近年ゲーム市場に登場したのがeスポーツである。『スポーツ産業に関する調査研究報告書』(平成30年3月、総務省情報流通行政局情報流通振興課)によれば、2017年(平成29年)の海外のeスポーツ市場規模は700.9億円、視聴者数は3億3500万人にのぼると試算されており、2018年(平成30年)には市場規模はプラス38.2%、視聴者数はプラス13.8%に成長すると予測されている。

このようにデジタルエンタテインメント産業では、新たなメディア体験自体が高い文化的・芸術的な市場価値を有しており、海外展開を視野に入れ、世界で受け入れられるコンテンツを制作する必要がある。今後のデジタルエンタテインメント業界には、広い視野を持ち、国際性のあるコンテンツをプロデュースできる人材が必要とされる。本学科では「深い知識と斬新な表現手法に加え、進化し続ける技術をキャッチアップする力で、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース能力」を育成する。そのため、デジタルエンタテインメント制作に関わる「プログラミング」「デザイン」「CGアニメーション」に関する制作技術を、初歩から実践レベルまで学び、コンテンツ開発の全体像を把握できるようにしており、世界市場規模で拡大するデジタルエンタテインメント業界での需要に応えられる人材を育成できると確信している。

◆東海地域における人材の需要

経済産業省が公表した『IT人材需給に関する調査』(平成31年3月)によれば、「生産性上昇率が『0.7%』、IT需要の伸びが『低位』(1%)の場合、IT人材の需給ギャップ22万人は徐々に減少し、2030年(令和12年)には16.4万人となる。また、IT需要の伸びが『高位』の場合、IT人材の需給ギャップは拡大し、2030年(令和12年)には78.7万人に達する。その中間であるIT需要の伸びが『中位』の場合、IT人材の需給ギャップは、「2030年(令和12年)に44.9万人にまで拡大する」と述べられており、IT人材の需要は今後増加が見込まれている。

本学が開設を予定している愛知県は、『平成30年工業統計(概要版)』によると、平成29年の愛知県の製造品出荷額等は44兆9,090億円と全国1位となっている。自動車、航空機などの製造業が多く、コンピュータ制御の研究開発、生産性向上のための業務のIT化などに従事する人材への需要は高い。また、情報処理関連サービス業の事業所数は2,128か所、従業者数は50,846人であり、いずれも東京都、大阪府、神奈川県に次いで全国第4位である。一方、情報処理・通信技術者の有効求人倍率をみると、全国平均を大きく上回っており、IT人材への需要は今後さらに増加すると考えられる【資料㉑、㉒】(別添)。

また、愛知県ではデジタルコンテンツ産業振興に取り組んでおり、平成24年8月には「中部ゲーム産学協議会」が設立されるなど、デジタルコンテンツ企業の育成促進が行われている。

従って、本学で養成する人材に対して、地元産業界からの需要は十分に見込めると判断している。

イ 企業対象のアンケート調査の結果

アンケート用紙に記載した本学の概要には、「開学時期」、「本学の名称」の他、特長として「各学科の養成する人材像・身につく能力」、「卒業後の進路」、「目指せる資格」を、最終頁には「開設時期」、「開設者」、「学部所在地」、「修業年限」、「取得学位」、「入学定員」を明示した。アンケートの概要と得られた回答は次の通りである。

- ・実施期間：令和元年 8 月
- ・調査件数：107 件（送付件数：361 件 回収率：29.6%）
回収した 107 件のうち、愛知県に所在する企業は 70 件（65.4%）
- ・回収した企業の業種：（表⑤）

選択項目	回答数	構成比
IT・ICT 開発	54	50.5%
家電・産業機器メーカー	0	0.0%
ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	25	23.4%
映像・アニメーション制作	10	9.3%
その他	17	15.9%
無回答	1	0.9%
計	107	100.0%

- ・回収した企業からの採用意欲：（表⑥）

選択項目	情報工学科	デジタルエンタ テインメント学科
採用したい	66	36
採用を検討したい	20	28
採用意欲の合計	86	64
採用可能な人数	236 人	142 人

回収のあった 107 件に対し、名古屋国際工科専門職大学で養成する人材について質問したところ、「大いに興味がある」に 77 件（72.0%）、「やや興味がある」に 24 件（22.4%）が回答しており、合計で 94.4%にあたる 101 件が興味を示していることから、社会における本学への強い関心を得ていると考えられる。

また、設置する各学科への採用意欲について質問したところ、上記の表⑥が示す通り、情

報工学科に 86 件、デジタルエンタテインメント学科に 64 件の企業が採用意欲を示した。さらに、採用意欲を示した企業には採用可能な人数を質問したが、その合計人数は情報工学科で 236 人、デジタルエンタテインメント学科で 142 人となった。情報工学科の入学定員は 80 人、デジタルエンタテインメント学科の入学定員は 40 人であり、アンケートにおいて各学科の入学定員を上回る結果を得られた。

また、上記の概要の通り、このアンケートの 6 割以上が名古屋国際工科専門職大学のキャンパスと同じ愛知県にある企業からの回収となっていることから、地域からの需要も得られると考えている【資料⑳】(別添)。

以上より、本学で養成する人材は、社会的、地域的に求められている人材であり、卒業後の就職に関する需要は十分に見込めると判断できる。

学生の確保の見通し等を記載した書類 資料目次

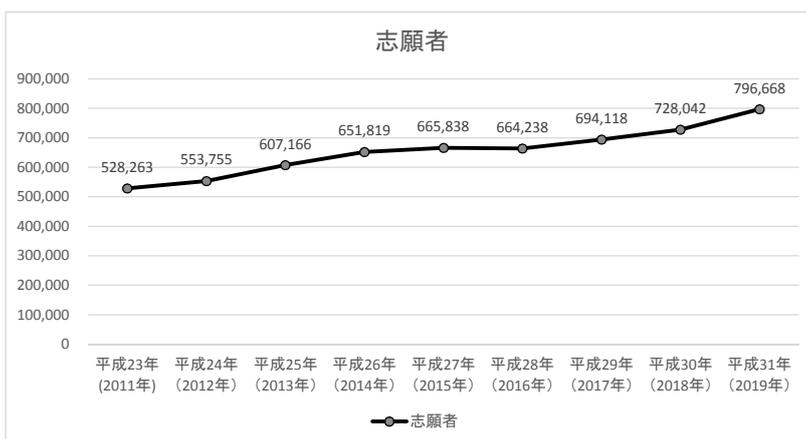
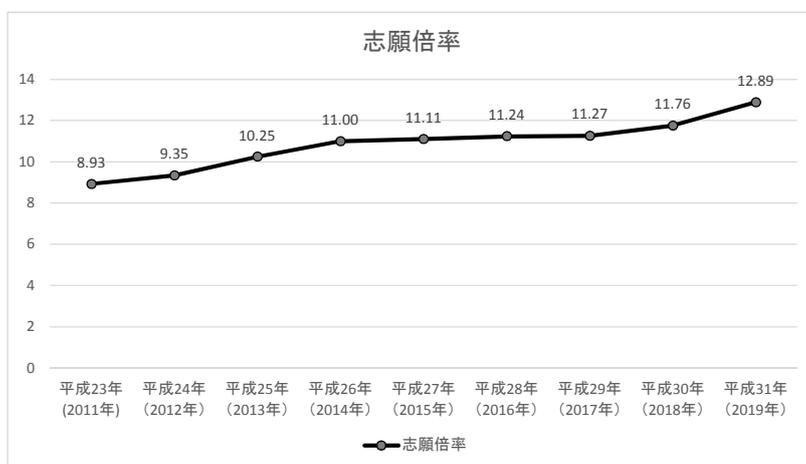
- 資料① 私立大学「理・工学系」学部の入学志願動向
- 資料② 私立大学「工・情報系」の主な学部 入学志願動向
- 資料③ 名古屋国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の志望動向
- 資料④ 名古屋国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の志願者動向
- 資料⑤ 名古屋国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の収容定員充足率
- 資料⑥ 名古屋国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の収容定員充足率
- 資料⑦ 18歳人口の将来推計（東海地方）
- 資料⑧ 大学・短大・専門学校への進学率の推移（東海地方）
- 資料⑨ 入学意向に関する高校生アンケート調査（入口調査）
- 資料⑩ 入学意向に関するWEBアンケート調査（入口調査）※社会人対象
- 資料⑪ 他校学費との比較（東海地方）
- 資料⑫ 国内IT市場 産業分野別 支出額予測（2018年～2023年）
- 資料⑬ 国内AIソリューション市場
- 資料⑭ 国内IoT市場 テクノロジー別予測（2018年～2022年）
- 資料⑮ ロボット産業の将来需要予測
- 資料⑯ IT人材（全体）の需給
- 資料⑰ IT企業のIT人材の“量”に対する過不足感
- 資料⑱ IT企業のIT人材の“質”に対する不足感
- 資料⑲ 世界の地域別ゲームコンテンツ市場
- 資料⑳ 国内家庭用／オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移
- 資料㉑ 愛知県の情報処理関連サービス業
- 資料㉒ 愛知県の情報処理・情報通信業の有効求人倍率
- 資料㉓ 卒業生の人材需要の見込みに関するアンケート調査（出口調査）

【資料①】 私立大学「理・工学系」学部の入学志願動向

私立大学「理・工学系」学部の入学志願動向

年度	平成23年 (2011年)	平成24年 (2012年)	平成25年 (2013年)	平成26年 (2014年)	平成27年 (2015年)	平成28年 (2016年)	平成29年 (2017年)	平成30年 (2018年)	平成31年 (2019年)
学部数	146	147	147	146	147	146	149	150	151
入学定員	59,127	59,254	59,211	59,281	59,933	59,108	61,579	61,917	61,812
志願者	528,263	553,755	607,166	651,819	665,838	664,238	694,118	728,042	796,668
受験者	509,673	534,445	586,479	627,653	641,487	639,655	667,511	700,150	765,883
合格者	190,029	197,727	204,000	215,453	222,088	220,815	231,900	230,144	240,454
入学者	64,154	63,518	64,934	64,437	65,164	62,536	64,685	62,876	63,263
志願倍率	8.93	9.35	10.25	11.00	11.11	11.24	11.27	11.76	12.89
合格率	37.28	37.00	34.78	34.33	34.62	34.52	34.74	32.87	31.4
歩留率	33.76	32.12	31.83	29.91	29.34	28.32	27.89	27.32	26.31
充足率	108.50	107.20	109.67	108.70	108.73	105.80	105.04	101.55	102.35

出典：『平成23(2011)～31(2019)年度私立大学・短期大学等入学志願動向』(日本私立学校振興・共済事業団)



【資料②】私立大学「工・情報系」の主な学部 入学志願動向

学部	区分	平成23年 (2011年)	平成24年 (2012年)	平成25年 (2013年)	平成26年 (2014年)	平成27年 (2015年)	平成28年 (2016年)	平成29年 (2017年)	平成30年 (2018年)	平成31年 (2019年)
工学部	学部数	53	53	52	54	54	52	51	49	49
	入学定員	25,485	25,500	24,965	25,657	25,542	24,247	23,934	22,954	22,979
	志願者数	162,466	172,975	196,721	212,798	225,857	212,771	212,913	223,270	256,256
	入学者数	27,086	26,708	27,308	27,681	27,847	25,430	25,183	23,767	24,293
	充足率(%)	106.28	104.74	109.39	107.89	109.02	104.88	105.22	103.54	105.72
理工学部	学部数	25	25	26	27	29	29	30	30	29
	入学定員	15,914	15,884	16,435	16,660	17,411	17,461	18,545	18,681	18,441
	志願者数	206,691	212,180	230,769	247,188	251,299	251,243	258,262	265,199	275,555
	入学者数	17,933	17,342	17,912	18,007	18,725	18,389	19,333	18,568	18,318
	充足率(%)	112.69	109.18	108.99	108.09	107.55	105.31	104.25	99.41	99.33
情報科学部	学部数	5	5	5	5	5	5	4	4	4
	入学定員	1,180	1,180	1,186	1,186	1,166	1,166	1,046	1,046	1,046
	志願者数	12,799	14,217	15,293	17,469	18,776	19,271	19,740	22,836	26,130
	入学者数	1,281	1,298	1,390	1,262	1,320	1,256	1,139	1,075	1,126
	充足率(%)	108.56	110.00	117.20	106.41	113.21	107.72	108.89	102.77	107.65
デザイン工学部	学部数	3	4	4	4	4	4	4	4	4
	入学定員	680	890	902	907	907	907	1,007	1,066	1,066
	志願者数	9,564	10,841	11,588	12,493	13,105	13,038	13,329	14,061	15,846
	入学者数	787	1,047	1,023	1,029	998	1,090	1,128	1,103	1,089
	充足率(%)	115.74	117.64	113.41	113.45	110.03	120.18	112.02	103.47	102.16
合計	学部数	86	87	87	90	92	90	89	87	86
	入学定員	43,259	43,454	43,488	44,410	45,026	43,781	44,532	43,738	43,532
	志願者数	391,520	410,213	454,371	489,948	509,037	496,323	504,244	525,366	573,787
	入学者数	47,087	46,395	47,633	47,979	48,890	46,165	46,783	44,513	44,826
	充足率(%)	108.85	106.77	109.53	108.04	108.58	105.45	105.05	101.77	102.97

出典：『平成23(2011)～31(2019)年度私立大学・短期大学等入学志願動向』（日本私立学校振興・共済事業団）

【資料③】名古屋国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の志望動向

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成27(2015)年度				平成28(2016)年度				平成29(2017)年度				平成30(2018)年度				平成31(2019)年度				主な学科要素 AI/IoTシステム/ロボット	備考
					志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率														
静岡理工科	理工	機械工	静岡県袋井市	75	218	217	189	1.15	184	178	158	1.16	282	274	218	1.29	318	315	227	1.40	372	364	291	1.28	航空宇宙/自動車/ロボット/輸送機器	
静岡理工科	理工	電気電子工	静岡県袋井市	65	171	167	135	1.27	141	138	119	1.18	212	209	186	1.14	263	259	212	1.24	283	278	245	1.16	通信/制御	
静岡理工科	情報	コンピュータシステム※学部一括	静岡県袋井市	120	201	197	168	1.20	199	198	169	1.18	318	308	261	1.22	425	421	322	1.32	512	490	251	2.04	プログラム/ネットワーク/システム開発	
愛知工科	工	情報メディア	愛知県蒲郡市	75	104	102	102	1.02	127	121	116	1.09	135	127	124	1.09	189	182	159	1.19	292	284	237	1.23	プログラミング/システム構築	
愛知工科	工	電子制御・ロボット工	愛知県蒲郡市	75	49	48	46	1.07	59	58	54	1.09	63	61	60	1.05	74	71	68	1.09	109	105	100	1.09	ロボット/電子制御	
愛知工業	工	電気	愛知県豊田市	270	2,391	2,386	783	3.05	1,929	1,910	755	2.55	2,547	2,519	844	3.02	2,700	2,673	829	3.26	2,755	2,725	1,014	2.72	計測・制御/通信・情報	電気工学専攻、電子情報工学専攻の合計値。
愛知工業	工	機械	愛知県豊田市	250	2,782	2,746	763	3.65	2,578	2,557	770	3.35	2,435	2,421	780	3.12	2,604	2,582	853	3.05	3,747	3,724	1,034	3.62	航空宇宙/自動車/ロボット/プロエンジニア	機械工学専攻、機械創造工学専攻の合計値。
愛知工業	情報科学	情報科学	愛知県豊田市	190	1,508	1,495	341	4.42	1,398	1,387	356	3.93	1,495	1,478	380	3.93	2,280	2,256	358	6.37	2,335	2,313	387	6.03	ソフトウェア/Webメディア表現	
愛知淑徳	人間情報	人間情報	愛知県長久手市	200	1,234	1,220	567	2.18	1,191	1,184	583	2.04	1,282	1,262	457	2.81	1,147	1,123	516	2.22	1,859	1,830	404	4.60	情報デザイン/情報システム	
大同	工	電気電子	愛知県名古屋	90	879	862	326	2.70	1,218	1,191	382	3.19	1,313	1,293	369	3.56	1,170	1,144	334	3.50	1,020	1,005	401	2.54	電気エネルギー/エレクトロニクス制御/デバイス	
大同	情報	情報システム	愛知県名古屋	120	1,474	1,455	324	4.55	1,719	1,678	323	5.32	1,785	1,748	341	5.23	1,267	1,252	295	4.29	1,837	1,632	304	6.04	インターフェイス/制御/ネットワーク	
大同	工	機械システム工	愛知県名古屋	110	873	863	213	4.10	1,223	1,194	342	3.58	1,701	1,682	303	5.61	541	535	337	1.61	1,024	1,013	347	2.95	エネルギー/自動車/航空宇宙/ロボット	
中京	工	機械システム工	愛知県名古屋	86	1,521	1,521	321	4.74	1,380	1,341	348	3.97	1,558	1,522	299	5.21	1,739	1,683	308	5.65	1,818	1,786	318	5.72	メカトロニクス/ロボティクス/自動化システム	
中京	工	電気電子	愛知県名古屋	86	1,464	1,464	366	4.00	1,133	1,113	370	3.06	1,423	1,381	388	3.67	1,599	1,557	298	5.37	1,518	1,481	314	4.83	制御・メカトロニクス/エレクトロニクス/通信	
中京	工	情報工	愛知県名古屋	86	1,395	1,395	295	4.73	1,028	1,001	317	3.24	1,380	1,337	358	3.85	1,695	1,638	345	4.91	2,095	2,043	357	5.87	コンピュータ技術/システム・ソフトウェア/ウェア・ネットワーク	
中京	工	メディア工	愛知県名古屋	62	894	894	235	3.80	589	576	221	2.67	882	866	234	3.77	998	970	233	4.28	1,370	1,340	237	5.78	メディア技術/メディアアート	
中部	工	情報工	愛知県春日井市	120	1,184	1,157	314	3.77	1,015	999	325	3.12	1,201	1,181	313	3.84	1,518	1,480	250	6.07	1,451	1,401	231	6.28	情報通信/メディア情報/知能情報/計算工学	
中部	工	電気電子システム工	愛知県春日井市	160	1,262	1,240	438	2.88	1,271	1,252	433	2.94	1,482	1,455	421	3.52	1,493	1,463	442	3.38	1,296	1,277	366	3.54	電気エネルギー/エレクトロニクス/情報通信	2018年に改組。2017年までは「電気システム工」「電子情報工」の合計値。
中部	工	ロボット理工	愛知県春日井市	80	429	420	177	2.42	394	382	150	2.63	597	587	168	3.55	578	562	225	2.57	829	809	186	4.46	物理/機械/電気電子/情報系	
豊田工業	工	先端工学基礎	愛知県名古屋	90	779	779	354	2.20	655	655	332	1.97	895	895	355	2.52	739	739	410	1.80	708	708	385	1.84	機械システム/電子情報/物質工学	
名古屋文理	情報メディア	情報メディア	愛知県稲沢市	100	130	127	101	1.29	108	107	91	1.19	166	160	107	1.55	276	272	115	2.40	413	399	145	2.85	情報システム/映像メディア/サウンド制作/メディアプランニング	

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成27(2015)年度				平成28(2016)年度				平成29(2017)年度				平成30(2018)年度				平成31(2019)年度				主な学科要素 Ai/IoTシステム/ロボット	備考
					志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率														
南山	理工	ソフトウェア	愛知県名古屋市	80	1,085	1,068	370	2.93	867	867	324	2.68	810	810	384	2.11	947	947	289	3.28	1,050	-	248	4.23	ソフトウェア	
南山	理工	機械電子制御工	愛知県名古屋市	80	1,109	1,088	476	2.33	916	916	440	2.08	854	854	406	2.10	825	825	333	2.48	1,010	-	364	2.77	制御理論/通信ネットワーク	
日本福祉	健康科学	福祉工	愛知県半田市	70	172	150	130	1.32	204	177	155	1.32	277	224	129	2.15	383	332	216	1.77	568	470	199	2.85	ソフトウェア/ネットワーク	
名城	理工	電気電子工	愛知県名古屋市	70	2,187	2,116	695	3.15	2,296	2,234	671	3.42	2,433	2,357	792	3.07	2,370	2,300	809	2.93	2,291	2,221	851	2.69	エネルギー・環境/電子物性・デバイス/システム・情報通信/電子生命情報	
名城	理工	メカトロニクス工	愛知県名古屋市	150	938	907	238	3.94	970	923	263	3.69	1,003	969	246	4.08	1,151	1,108	323	3.56	1,186	1,154	314	3.78	電気・機械/制御/コンピュータ技術	
名城	理工	情報工	愛知県名古屋市	150	2,752	2,669	607	4.53	2,383	2,306	676	3.53	3,184	3,091	757	4.21	3,249	3,146	668	4.86	3,288	3,196	725	4.54	情報デバイス/情報処理/情報メディア/情報通信	
鈴鹿医療科学	医用工	医用情報工	三重県鈴鹿市	30	80	80	56	1.43	61	58	45	1.36	76	75	54	1.41	65	63	47	1.38	127	75	41	3.10	プログラミング/情報科学/解剖学と医学	
合計				3,140	29,265	28,813	9,130	3.21	27,236	26,701	9,288	2.93	31,789	31,146	9,734	3.27	32,603	31,898	9,821	3.32	37,163	34,123	10,296	3.61		

※各年度倍率は、志願者倍率(志願者数/合格者数)

出典:各大学ホームページ
 参考資料:『蛍雪時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号(2019年4月)』
 (旺文社)

【資料④】名古屋国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の志願者動向

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成27(2015)年度				平成28(2016)年度				平成29(2017)年度				平成30(2018)年度				平成31(2019)年度				主な学科の要素 ゲーム/CG/アニメ	備考
					志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率		
常葉	造形	造形	静岡県静岡市	100	295	289	228	1.29	275	274	80	3.44	248	240	134	1.85	181	170	141	1.28	211	209	174	1.21	アート表現/ビジュアルデザイン/デジタル表現/環境デザイン	
愛知産業	造形	スマートデザイン	愛知県岡崎市	70	85	82	62	1.37	60	58	58	1.03	92	87	85	1.08	102	97	92	1.11	196	183	51	3.84	情報テクノロジー/デザイン	2019年デザイン学科をスマートデザイン学科に改編。
大同	情報	情報デザイン	愛知県名古屋市	110	182	180	91	2.00	245	242	61	4.02	266	263	79	3.37	202	199	91	2.22	632	550	112	5.64	デジタルグラフィックス/メディアクリエイティブ/メディアコミュニケーション/プロダクトデザイン	
中京	工	メディア工	愛知県豊田市	62	894	894	235	3.80	589	576	221	2.67	882	866	234	3.77	998	970	233	4.28	1,319	1,299	213	6.19	メディア技術/メディアアート	
名古屋学芸	メディア造形	デザイン	愛知県日進市	90	275	255	116	2.37	288	281	106	2.72	322	309	83	3.88	330	319	64	5.16	278	277	93	2.99	ビジュアルコミュニケーション/スペース・プロダクト/	
名古屋芸術	芸術	芸術(デザイン領域)	愛知県北名古屋市	175	286	283	153	1.87	162	162	136	1.19	121	121	115	1.05	146	134	133	1.10	207	202	138	1.50	ビジュアル/イラスト/メディア	
名古屋造形	造形	造形	愛知県小牧市	240	105	100	91	1.15	306	301	168	1.82	376	376	187	2.01	620	610	299	2.07	不明	不明	不明	不明	グラフィック/イラスト/メディア/ライフデザイン/ジュエリー/建築・インテリア	
合計				847	2,122	2,083	976	2.17	1,925	1,894	830	2.32	2,307	2,262	917	2.52	2,579	2,499	1,053	2.45	2,843	2,720	781	3.64		

※各年度倍率は、志願者倍率(志願者数/合格者数)

出典：河合塾ガイドライン、旺文社パスナビ、各大学ホームページ
 参考資料：『嵐雲時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号（2019年4月）』（旺文社）

【資料⑤】名古屋国際工科大学 工科学部情報工学科・競合校の収容定員充足率

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成30(2018) or 平成31(2019) 年度				データ年月	主な学科要素 Ai/IoTシステム/ロボット	備考
					入学者	収容定員	在籍者	充足率			
静岡理工科	理工	機械工	静岡県袋井市	75	103	314	357	113.7%	2018年度	航空宇宙/自動車/ロボット/輸送機器	
静岡理工科	理工	電気電子工	静岡県袋井市	65	80	294	254	86.4%	2018年度	通信/制御	
静岡理工科	情報	コンピュータシステム ※学部一括	静岡県袋井市	120	165	120	169	140.8%	2018年度	プログラム/ネットワーク/システム開発	
愛知工科	工	情報メディア	愛知県蒲郡市	75	116	305	299	98.0%	2019年5月1日	プログラミング/システム構築	
愛知工科	工	電子制御・ロボット工	愛知県蒲郡市	75	57	305	194	63.6%	2019年5月1日	ロボット/電子制御	
愛知工業	工	電気	愛知県豊田市	270	259	1,000	1,099	109.9%	2018年5月1日	計測・制御/通信・情報	
愛知工業	工	機械	愛知県豊田市	250	245	940	1,066	113.4%	2018年5月1日	航空宇宙/自動車/ロボット/プロエンジニア	
愛知工業	情報科学	情報科学	愛知県豊田市	190	198	760	896	117.9%	2018年5月1日	ソフトウェア/Webメディア表現	
愛知淑徳	人間情報	人間情報	愛知県長久手市	200	203	800	959	119.9%	2019年5月1日	情報デザイン/情報システム	
大同	工	電気電子	愛知県名古屋市	90	99	360	387	107.5%	2019年5月1日	電気エネルギー/エレクトロニクス制御/デバイス	
大同	情報	情報システム	愛知県名古屋市	120	126	480	537	111.9%	2019年5月1日	インターフェイス/制御/ネットワーク	
大同	工	機械システム工	愛知県名古屋市	110	124	220	239	108.6%	2019年5月1日	エネルギー/自動車/航空宇宙/ロボット	
中京	工	機械システム工	愛知県名古屋市	86	83	332	344	103.6%	2019年5月1日	メカトロニクス/ロボティクス/自動化システム	
中京	工	電気電子	愛知県名古屋市	86	83	332	329	99.1%	2019年5月1日	制御・メカトロニクス/エレクトロニクス/通信	
中京	工	情報工	愛知県名古屋市	86	90	332	354	106.6%	2019年5月1日	コンピュータ技術/システム・ソフトウェア/ウェブ・ネットワーク	
中京	工	メディア工	愛知県名古屋市	62	56	224	245	109.4%	2019年5月1日	メディア技術/メディアアート	
中部	工	情報工	愛知県春日井市	120	118	484	546	112.8%	2019年5月1日	情報通信/メディア情報/知能情報/計算工学	
中部	工	電気電子システム工	愛知県春日井市	160	166	320	352	110.0%	2019年5月1日	電気エネルギー/エレクトロニクス/情報通信	
中部	工	ロボット理工	愛知県春日井市	80	85	324	337	104.0%	2019年5月1日	物理/機械/電気電子/情報系	
豊田工業	工	先端工学基礎	愛知県名古屋市	90	102	360	389	108.1%	2019年5月1日	機械システム/電子情報/物質工学	
名古屋文理	情報メディア	情報メディア	愛知県稲沢市	100	122	400	454	113.5%	2019年5月1日	情報システム/映像メディア/サウンド制作/メディアプランニング	
南山	理工	ソフトウェア	愛知県名古屋市	80	69	300	300	100.0%	2019年5月1日	ソフトウェア	収容定員のみ2018年度
南山	理工	機械電子制御工	愛知県名古屋市	80	56	310	311	100.3%	2019年5月1日	制御理論/通信ネットワーク	収容定員のみ2018年度
日本福祉	健康科学	福祉工	愛知県半田市	70	106	280	301	107.5%	2018年5月1日	ソフトウェア/ネットワーク	
名城	理工	電気電子工	愛知県名古屋市	150	140	595	595	100.0%	2019年5月1日	エネルギー・環境/電子物性・デバイス/システム・情報通信/電子生命情報	
名城	理工	メカトロニクス工	愛知県名古屋市	150	79	315	330	104.8%	2019年5月1日	電気・機械/制御/コンピュータ技術	
名城	理工	情報工	愛知県名古屋市	150	131	595	623	104.7%	2019年5月1日	情報デバイス/情報処理/情報メディア/情報通信	
鈴鹿医療科学	医用工	医用情報工	三重県鈴鹿市	30	83	282	315	111.7%	2019年5月1日	プログラミング/情報科学/解剖学と医学	
合計				3,220	3,344	11,683	12,581	107.7%			

出典：各大学ホームページ
 参考資料：『蛍雪時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号(2019年4月)』
 (旺文社)

【資料⑥】名古屋国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の収容定員充足率

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成30(2018)or平成31(2019)年度				データ年月	主な学科の要素 ゲーム/CG/アニメ	備考
					入学者	収容定員	在籍者	充足率			
常葉	造形	造形	静岡県静岡市	100	112	360	366	101.7%	2018年5月1日	アート表現/ビジュアルデザイン/デジタル表現/環境デザイン	
愛知産業	造形	スマートデザイン	愛知県岡崎市	70	86	290	241	83.1%	2019年5月1日	情報テクノロジー/デザイン	2019年4月デザイン学科から改編。
大同	情報	情報デザイン	愛知県名古屋市	110	135	440	537	122.0%	2019年5月1日	デジタルグラフィックス/メディアクリエイティブ/メディアコミュニケーション/プロダクトデザイン	
中京	工	メディア工	愛知県豊田市	62	56	244	245	100.4%	2019年5月1日	メディア技術/メディアアート	
名古屋学芸	メディア造形	デザイン	愛知県日進市	90	81	320	343	107.2%	2018年5月1日	ビジュアルコミュニケーション/スペース・プロダクト/	
名古屋芸術	芸術	芸術(デザイン領域)	愛知県北名古屋市	175	220	700	771	110.1%	2018年4月1日	ビジュアル/イラスト/メディア	
名古屋造形	造形	造形	愛知県小牧市	240	277	1,020	904	88.6%	2019年5月1日	グラフィック/イラスト/メディア/ライフデザイン/ジュエリー/建築・インテリア	
合計				847	967	3,374	3,407	101.0%			

出典:各大学ホームページ
 参考資料:『蛭雪時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号(2019年4月)』
 (旺文社)

【資料⑦】18歳人口の将来推計(東海地方)

地域	項目	平成30年 (2018年)	令和元年 (2019年)	令和2年 (2020年)	令和3年 (2021年)	令和4年 (2022年)	令和5年 (2023年)
全国	人数	1,179,808	1,174,801	1,167,348	1,136,822	1,120,783	1,096,654
	割合	100.0%	99.6%	98.94%	96.36%	95.00%	92.95%
東海	人数	147,726	147,041	145,478	143,538	140,396	138,153
	割合	100.0%	99.5%	98.48%	97.17%	95.04%	93.52%
岐阜	人数	20,705	20,490	20,069	20,033	19,454	18,624
	割合	100.0%	99.0%	96.93%	96.75%	93.96%	89.95%
静岡	人数	35,474	35,245	35,112	34,622	33,854	33,388
	割合	100.0%	99.4%	98.98%	97.60%	95.43%	94.12%
愛知	人数	73,750	73,454	72,784	71,425	70,273	69,704
	割合	100.0%	99.6%	98.69%	96.85%	95.29%	94.51%
三重	人数	17,797	17,852	17,513	17,458	16,815	16,437
	割合	100.0%	100.3%	98.40%	98.10%	94.48%	92.36%

地域	項目	令和6年 (2024年)	令和7年 (2025年)	令和8年 (2026年)	令和9年 (2027年)	令和10年 (2028年)	増減 (平成30年→ 令和10年)
全国	人数	1,061,763	1,091,093	1,092,747	1,084,391	1,068,454	-111,354
	割合	89.99%	92.48%	92.62%	91.91%	90.56%	90.56%
東海	人数	133,157	137,325	137,600	136,268	134,394	-13,332
	割合	90.14%	92.96%	93.15%	92.24%	90.98%	90.98%
岐阜	人数	18,175	18,676	18,308	18,287	17,678	-3027
	割合	87.78%	90.20%	88.42%	88.32%	85.38%	85.38%
静岡	人数	32,028	32,704	33,142	32,294	31,761	-3,713
	割合	90.29%	92.19%	93.43%	91.04%	89.53%	89.53%
愛知	人数	67,243	69,619	70,017	69,653	69,216	-4,534
	割合	91.18%	94.40%	94.94%	94.44%	93.85%	93.85%
三重	人数	15,711	16,326	16,133	16,034	15,739	-2,058
	割合	88.28%	91.73%	90.65%	90.09%	88.44%	88.44%

出典:リクルート進学総研 18歳人口推移、大学・短大・専門学校進学率、地元残留率の動向 2018より

【資料⑧】大学・短大・専門学校への進学率の推移(東海地方)

(%)

地域	項目	平成20年 (2008年)	平成21年 (2009年)	平成22年 (2010年)	平成23年 (2011年)	平成24年 (2012年)	平成25年 (2013年)	平成26年 (2014年)	平成27年 (2015年)	平成28年 (2016年)	平成29年 (2017年)
全国	大学 進学率	46.0	47.3	47.9	47.7	47.7	47.4	48.1	48.9	49.3	49.6
	短大 進学率	6.4	6.2	6.0	5.8	5.8	5.4	5.3	5.2	5.0	4.8
	専門学校 進学率	15.3	14.7	15.9	16.2	16.8	17.0	17.0	16.7	16.3	16.2
東海	大学 進学率	48.9	50.1	50.7	50.3	49.9	49.8	50.1	50.8	50.4	50.6
	短大 進学率	6.4	6.1	6.2	6.0	6.0	5.7	5.5	5.4	5.3	4.7
	専門学校 進学率	13.1	12.3	13.4	13.7	14.3	14.3	14.6	14.1	14.2	14.1

東海：岐阜県、静岡県、愛知県、三重県

出典：文部科学省『学校基本調査』より

参考：リクルート進学総研『18歳人口推移、大学・短大・専門学校進学率、地元残留率の動向 2018』より

【資料⑨】

名古屋国際工科専門職大学（仮称）
設置構想に係るニーズアセスメント調査
ご報告書

【入学意向に関する高校生アンケート調査】

令和元年10月

株式会社高等教育総合研究所

目次

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケートの結果

1	調査の概要	1
2	全質問項目の集計結果	3
3	入学意欲の分析	7

添付資料（実施したアンケート用紙）

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート用紙

1 調査の概要

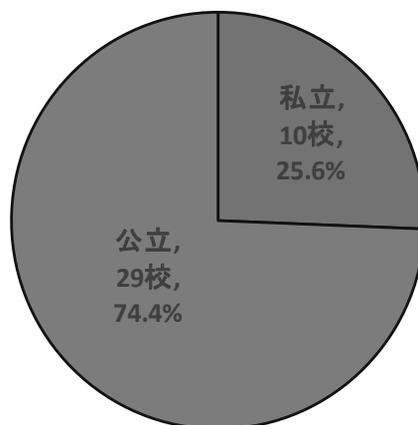
- ◆調査の目的 : 本調査は、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置を構想中である「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」の学生確保の見通しについて、アンケートを用いて測ることを目的とする。
- ◆調査期間 : 令和元年6~10月
- ◆調査対象 : 令和3年度の大学入試を受験する可能性が最も高い、令和元年6月時点での高校2年生をアンケートの対象とした。
- ◆調査方法 : 「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」が所在する愛知県名古屋市への進学が可能と思われる高等学校に依頼し、承諾を得た58校にアンケート用紙を送付。各高校の教員が監督のもと、アンケートを実施した。なお、送付した58校のうち、期間内での回収は39校であった。
- ◆調査内容 : アンケート項目は全8問で、居住地を除き、全て選択肢式とした。
(特定の回答を行った者に対しては、その理由について、任意で記述を求めたが、本報告書では省略する。)
主な質問内容は、以下の通り。
『回答者の基本情報(性別・居住地)について』
『回答者の高校卒業後の希望進路について』
『「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」への受験・入学意欲について』
- ◆有効件数 : 5,329件 (回収件数 5,435件 / 有効件数率 98.0%)

◆実施高校：期間内に回答が得られた39校の詳細は以下の通り。

1. 所在地別の実施高校数

所在地	公立	私立	合計
富山県	1校		1校
福井県	4校	1校	5校
長野県	1校		1校
岐阜県	5校	1校	6校
愛知県	14校	8校	22校
三重県	4校		4校
合計	29校	10校	39校
割合	74.4%	25.6%	100.0%

2. 設置者別の実施高校数



2 全質問項目の集計結果

※「構成比」(%)はいずれも、小数第二位を四捨五入。よって、合計は必ずしも100.0%と一致しない。

3～6 ページは、アンケートで回答を得た 5,329 人の回答結果に基づく全質問項目の集計結果である。

Q1 あなたの性別、居住の都道府県、学校(学年)について教えてください

性別

番号	選択項目	回答数	構成比
	男性	2,491	46.7%
	女性	2,838	53.3%
	計	5,329	100.0%

居住地

番号	選択項目	回答数	構成比
	富山県	138	2.6%
	福井県	411	7.7%
	長野県	35	0.7%
	岐阜県	981	18.4%
	愛知県	3,497	65.6%
	三重県	263	4.9%
	大阪府	4	0.1%
	計	5,329	100.0%

学校(学年)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	高校(2年生)	5,329	100.0%
2	日本語学校・その他	0	0.0%
	計	5,329	100.0%

Q2 2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が、進路の選択肢に加わることを知っていましたか
(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	知っていた	852	16.0%
2	知らなかった	4,419	82.9%
	無回答	58	1.1%
	計	5,329	100.0%

Q3 「専門職大学」には右記のような特色があります。興味・関心がある項目はどれですか
(いくつでも○)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者 5,329 人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること	832	15.6%
2	自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指せること	4,035	75.7%
3	実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること	2,071	38.9%
4	目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること	970	18.2%
5	実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること	679	12.7%
6	大学卒業者として文部科学大臣が定める学位を授与されること	648	12.2%
	無回答	132	2.5%

Q4 高校卒業後の進路として現段階で検討しているのはどれですか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大学／専門職大学へ進学	2,126	39.9%
2	短期大学／専門職短期大学へ進学	336	6.3%
3	専門学校へ進学	822	15.4%
4	就職・アルバイト	1,114	20.9%
5	まだ決まっていない(検討中である)	774	14.5%
6	その他	33	0.6%
	無回答	124	2.3%
	計	5,329	100.0%

Q5 あなたは 2021 年 4 月に開学を予定している「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」のアンケートに、以前も回答したことがありますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	今回初めて回答する	5,141	96.5%
2	以前も回答したことがある	83	1.6%
	無回答	105	2.0%
	計	5,329	100.0%

以下のQ6、Q7は、Q5で、「今回初めて回答する」を選択した 5,141 人のみの集計値とした。

Q6 「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」には右記のような特長があります。興味・関心がある項目はどれですか(いくつでも○)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者 5,141 人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	学べる学科コース、目指せる資格が多彩であること	3,099	60.3%
2	各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること	801	15.6%
3	就職に役に立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと	1,546	30.1%
4	キャンパスが名古屋駅前で通学に便利であること	1,442	28.0%
5	学費が妥当であること	875	17.0%
6	母体となる法人が 50 年以上の教育と就職の実績を築いていること	211	4.1%
7	海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること	710	13.8%
	無回答	155	3.0%

Q7 あなたは「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」の2021年入学に向けた入試を受験したいと思いますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	情報工学科を受験したい	282	5.5%
2	デジタルエンタテインメント学科を受験したい	177	3.4%
3	受験しない	4,610	89.7%
	無回答	72	1.4%
	計	5,141	100.0%

以下のQ8は、Q7で選択肢1～2(各学科を受験したい)を選択した459人が回答対象である。

Q8 Q7で1または2を選択した方は、受験し合格した場合、入学したいと思いますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	入学したい	245	53.4%
2	併願先の結果によっては入学したい	195	42.5%
	無回答	19	4.1%
	計	459	100.0%

3 入学意欲の分析

本調査は「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」が所在する愛知県名古屋市への進学が可能と思われる地域の高校に在籍している高校2年生を対象に実施し、5,329人より回答を得た。

5,329人のうち、46.7%（2,491人）が男性、53.3%（2,838人）が女性となっている。居住地は65.6%にあたる3,497人が回答した「愛知県」と、18.4%にあたる981人が回答した「岐阜県」への回答が多かった。「三重県」（263人、4.9%）を含めると、回答者の約9割が、東海圏の居住者で構成されている。なお、その他の地域として、「富山県」「福井県」「長野県」「大阪府」からの回答も得られた。

回答者5,329人に対して進路の選択肢に専門職大学と専門職短期大学が加わることについて知っているか否かを質問したところ、グラフ1が示す通り、「知っていた」に852人（16.0%）、「知らなかった」に4,419人（82.9%）が回答した。

「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への受験・入学に関するアンケートは本調査以外にも実施していることから、回答結果の重複を避けることを目的に、2021年4月に開学を予定している「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」に関するアンケートを以前も回答したことがあるか質問を行っており、その結果はグラフ2が示す通り、5,329人のうち、96.5%にあたる5,141人が「今回初めて回答する」、1.6%にあたる83人が「以前も回答したことがある」との回答結果となった。全回答者に「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」に対する受験意欲および入学意欲についての質問を行っているが、本報告書におけるQ6以降の集計は、「今回初めて回答する」と回答した5,141人のみとしている。

上記より、5,141人に対して、「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の2021年入学に向けた入試への受験意欲について質問したところ、グラフ3の通りで、5.5%にあたる282人が「情報工学科を受験したい」、3.4%にあたる177人が「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」とそれぞれ回答し、受験意欲を示した。

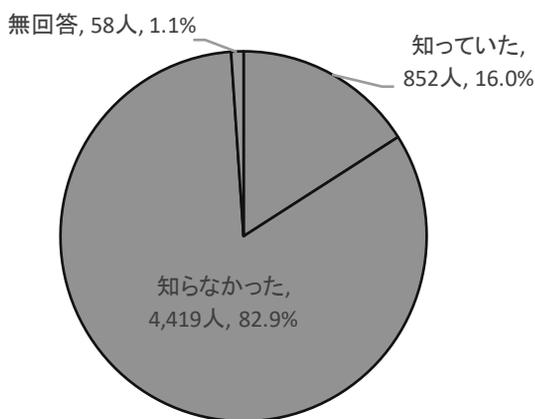
「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の各学科に受験意欲を示した459人（「情報工学科を受験したい」と回答した282人、「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」と回答した177人の合計）には、Q8にて合格した場合の入学意欲について質問しており、その結果、53.4%にあたる245人が「入学したい」、195人が「併願先の結果によっては入学したい」と回答し、入学意欲を示した。なお、学科別の入学意欲については、グラフ4が示す通りで、「情報工学科」には「入学したい」に148人、「併願先の結果によっては入学したい」に124人が回答している。「デジタルエンタテインメント学科」には「入学したい」に97人、「併願先の結果によっては入学したい」に71人が回答している。

本調査は前述の通り、進学が現実的な地域の高校で実施しており、約 9 割の回答者が東海圏に居住している。そこで、東海圏およびその他の地域における「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への入学意欲の傾向をみるため、「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」に入学意欲を示した人と居住地の回答をクロス集計し、かつ、入学意欲の回答率を表 1 に算出した。表 1 が示す通り、本調査においてもっとも多く回答者がいた愛知県は、回答者 3,497 人のうち 161 人が入学意欲を示し、回答率は 4.6%であった。岐阜県（回答者 981 人のうち 49 人が入学意欲を示し、回答率は 5.0%）、三重県（回答者 263 人のうち 8 人が入学意欲を示し、回答率 3.0%）を含め、「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の所在する愛知県および隣接する東海圏に居住する高校生より、一定の回答率で入学意欲を示す回答を得られている。その他にも富山県（2.9%）と福井県（4.9%）、長野県（5.7%）、大阪府（25.0%）においても、一定の回答率にて入学意欲を示す回答を得られている。なお、長野県と大阪府の回答率が高い結果となっているのは、回答者数が少数であるなかで、入学意欲を示す回答があったことが理由である。

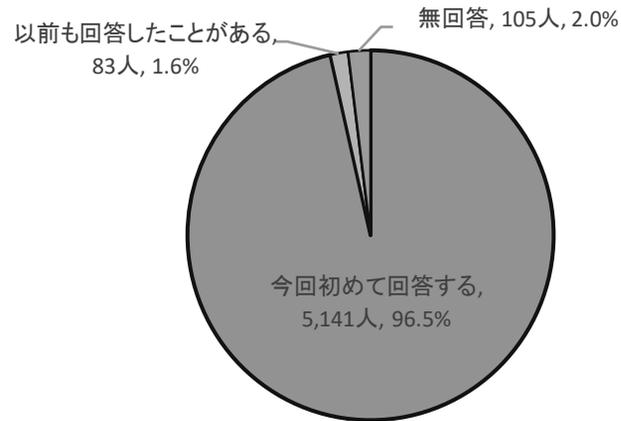
「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の各学科の入学定員と「受験したい」および「入学したい」の回答数をまとめた以下の表の通り、情報工学科の入学定員 80 人のところ、「受験したい」に 282 人、そのうち 148 人が「入学したい」と回答、デジタルエンタテインメント学科も入学定員 40 人のところ、「受験したい」に 177 人、そのうち 97 人が「入学したい」と回答していることから、各学科が予定する入学定員を上回る、入学意欲を示す回答が得られた。

学科	入学定員	受験したい	入学したい
情報工学科	80 人	282 人	148 人
デジタルエンタテインメント学科	40 人	177 人	97 人

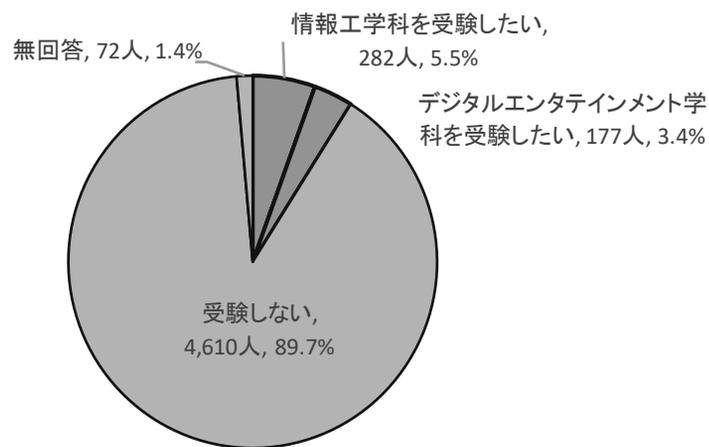
グラフ 1 「専門職大学」・「専門職短期大学」の認知（Q2 の結果より）



グラフ2 「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」のアンケートへの回答実績（Q5の結果より）



グラフ3 「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への受験意欲（Q7の結果より）



グラフ4 学科別・「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への入学意欲（Q8×Q7結果より）

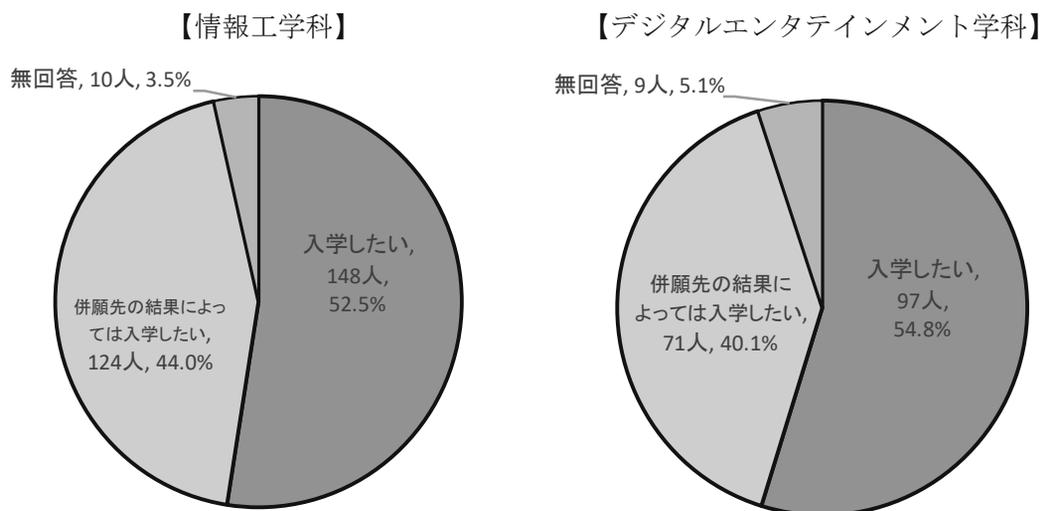


表1 居住地別・「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への入学意欲と回答率（Q 8×Q 1 結果より）

選択項目	アンケート 回答者数	「入学したい」への 回答者数	「入学したい」の 回答率
富山県	138 人	4 人	2.9%
福井県	411 人	20 人	4.9%
長野県	35 人	2 人	5.7%
岐阜県	981 人	49 人	5.0%
愛知県	3,497 人	161 人	4.6%
三重県	263 人	8 人	3.0%
大阪府	4 人	1 人	25.0%
合計	5,329 人	245 人	4.6%

以上の結果のとおり、高校生における入学意欲を示す回答が予定する定員を上回っていることから、学校法人日本教育財団が令和3年4月に構想中である「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の入学者確保の見通しは、現実的に可能であると考えられる。

添付資料

(開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート用紙)

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート

このアンケート調査は、2021年4月に学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）が開設を予定する新しい教育機関の設置計画の基礎資料にするため、皆さんの進学の意向等についてお聞きするものです。このアンケート結果は統計資料としてのみ用い、目的以外に利用することはありません。ご協力お願いいたします。



- 開設時期 : 2021年4月(予定)
- 開設者 : 学校法人 日本教育財団 (モード学園グループ)
- 学部所在地 : 総合校舎スパイラルタワーズ
名古屋駅前 徒歩3分/名古屋市中村区名駅4-27-1
- 修業年限 : 4年 (入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり)
- 取得学位 : 学士 (専門職)
- 入学定員 : 工科学部
情報工学科 80名
デジタルエンタテインメント学科 40名



※名古屋国際工科専門職大学(仮称)は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

Q1

あなたの性別、居住の都道府県、学校(学年)について教えてください

性別	男性 / 女性	居住地	都・道・府・県
学校(学年)	1. 高校(2年生) 2. 日本語学校・その他		

Q2

(1つに○)

2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が、進路の選択肢に加わったことを知っていましたか

1. 知っていた
2. 知らなかった

Q3

(いくつでも○)

「専門職大学」には右記のような特色があります。興味・関心がある項目はどれですか

1. 大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること
2. 自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指すこと
3. 実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること
4. 目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること
5. 実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること
6. 大学卒業生として文部科学大臣が定める学位を授与されること

Q4

(1つに○)

高校卒業後の進路として現段階で検討しているのはどれですか

1. 大学/専門職大学へ進学
2. 短期大学/専門職短期大学へ進学
3. 専門学校へ進学
4. 就職・アルバイト
5. まだ決まっていない(検討中である)
6. その他

中面に続きます➡

学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）では、新しい高等教育機関「専門職大学」の開学を計画中です。
下記、概要を確認のうえ、Q5～Q8の質問に回答ください。

概要



設置構想中

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力も育みます。

■ 名古屋国際工科専門職大学（仮称）の特長

学習方法

- 高い実践力を養うため、卒業単位の3～4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専任教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- 米国スクウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ...各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育への確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

学費

- 入学から卒業までの費用総額（入学金、学費の合計）

工科学部

情報工学科	4年間計 6,290,000円	<small>*左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。</small>
デジタルエンタテインメント学科	4年間計 6,450,000円	<small>*左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。</small>



養成する人材・身につく能力

工科学部

■ 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

卒業後の進路 IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

■ デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ、進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

卒業後の進路 ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

目指せる資格

- ITパスポート試験 ● 情報セキュリティマネジメント試験 ● 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験 ● ITストラテジスト試験 ● システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験 ● ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験 ● エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験 ● システム監査技術者試験 ● 情報処理安全確保支援士試験
- CGクリエイター検定 ● CGエンジニア検定 ● マルチメディア検定 ● 色彩検定 ほか



*名古屋国際工科専門職大学（仮称）は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

Q5 (1つに○)

あなたは2021年4月に開学を予定している「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」のアンケートに、以前も回答したことがありますか

1. 今回初めて回答する
2. 以前も回答したことがある

Q6 (いくつでも○)

「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」には右記のような特長があります。興味・関心がある項目はどれですか

1. 学べる学科コース、目指せる資格が多彩であること
2. 各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること
3. 就職に役立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと
4. キャンパスが名古屋駅前で通学に便利であること
5. 学費が妥当であること
6. 母体となる法人が50年以上の教育と就職の実績を築いていること
7. 海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること

Q7 (1つに○)

あなたは「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の2021年入学に向けた入試を受験したいと思いませんか

1. 情報工学科を受験したい
2. デジタルエンタテインメント学科を受験したい
3. 受験しない

理由（例：他に第一志望の受験先がある、まだ具体的な進路を考えていない等、できるだけ詳しく）

Q8 (1つに○)

Q7で1または2を選択した方は、受験し合格した場合、入学したいと思いませんか

1. 入学したい
2. 併願先の結果によっては入学したい

理由（例：他に第一志望の受験先がある、もっと詳しく調べて検討したい等、できるだけ詳しく）



ご協力ありがとうございました。

⑩

名古屋国際工科専門職大学（仮称）
設置構想に係るニーズアセスメント調査
ご報告書

【入学意向に関する WEB アンケート調査】

令和元年 7 月

株式会社高等教育総合研究所

目次

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケートの結果

1 調査の概要	1
2 全質問項目の集計結果	2
3 入学意欲の分析	7

添付資料（実施したアンケート）

WEB アンケートの質問画面

1 調査の概要

◆調査の目的：本調査は、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置を構想中である「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の学生確保の見通しについて、インターネットによるアンケートを用いて測ることを目的とする。

◆調査期間：令和元年6月

◆調査対象：愛知県および隣接県に在住の社会人および学生を対象に、インターネット調査会社（株式会社クロス・マーケティング）協力のもと、アンケートを実施。調査対象者の選定条件は以下の通り。

調査会社に登録するモニターのうち、

- ・年齢（18歳から49歳）
- ・最終学歴（高校卒業以上）
- ・受験および入学の可能性が高いと思われる居住地の方に限定し、回答を求めた。対象の居住地は以下の通り。

居住地
長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県

◆調査方法：インターネットを利用したアンケートで、回答者はパソコンおよびタブレットを使用して回答。

◆調査内容：アンケート項目は最大10問で、1問が入力式、9問が選択肢式とした。主な質問内容は、以下の通り。

『回答者の基本情報（性別・居住地・職業）について』

『専門職大学の特色への興味・関心について』

『「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への受験・入学意欲について』

◆調査件数：4,770件

2 全質問項目の集計結果

※「構成比」(%) はいずれも、小数第二位を四捨五入。よって、合計は必ずしも 100.0% と一致しない。

2～6 ページは、アンケートで回答を得た 4,770 人の回答結果に基づく全質問項目の集計結果である。

SC1 あなたの性別をお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	男性	2,183	45.8%
2	女性	2,587	54.2%
	計	4,770	100.0%

SC2 あなたの年齢をお答えください。(数値入力)

番号	選択項目	回答数	年齢
	平均値		39.31
	最小値		18.00
	最大値		49.00
	計	4,770	

※詳細な年齢区分は以下の通り。

番号	選択項目	回答数	年齢
	18-20 歳	78	1.6%
	21-25 歳	175	3.7%
	26-30 歳	487	10.2%
	31-35 歳	655	13.7%
	36-40 歳	894	18.7%
	41-45 歳	1,278	26.8%
	46-49 歳	1,203	25.2%
	計	4,770	100.0%

SC3 あなたの職業をお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	会社勤務(一般社員)	1,548	32.5%
2	会社勤務(管理職)	251	5.3%
3	会社勤務(経営者・役員)	51	1.1%
4	公務員・教職員・非営利団体職員	239	5.0%
5	派遣社員・契約社員	271	5.7%
6	自営業(商工サービス)	173	3.6%
7	SOHO	17	0.4%
8	農林漁業	23	0.5%
9	専門職(弁護士・税理士等・医療関連)	173	3.6%
10	パート・アルバイト	798	16.7%
11	専業主婦(主夫)	714	15.0%
12	学生	87	1.8%
13	無職	308	6.5%
14	その他の職業	117	2.5%
	計	4,770	100.0%

SC4 あなたの最終学歴をお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	中学卒	0	0.0%
2	高校卒	1,346	28.2%
3	専門学校卒	642	13.5%
4	短大卒	547	11.5%
5	高専卒	69	1.4%
6	大学卒	1,824	38.2%
7	大学院卒	291	6.1%
8	上記以外	51	1.1%
	計	4,770	100.0%

SC5 あなたのお住まいをお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
	長野県	455	9.5%
	岐阜県	526	11.0%
	静岡県	941	19.7%
	愛知県	2,377	49.8%
	三重県	471	9.9%
	計	4,770	100.0%

SC6 2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が創設されます。「専門職大学」には下記の特色がありますが、興味・関心がある項目はどれですか？あてはまるもの全て選んでください。(複数選択)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者 4,770 人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること	1,083	22.7%
2	自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指せること	2,308	48.4%
3	実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること	1,704	35.7%
4	目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること	1,177	24.7%
5	実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること	935	19.6%
6	大学卒業者として、文部科学大臣が定める学位を授与されること	1,370	28.7%

SC7 あなたは2021年4月に開学を予定している「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」のアンケートに、以前も回答したことがありますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	今回初めて回答する	4,185	87.7%
2	以前も回答したことがある	585	12.3%
	計	4,770	100.0%

SC8は、SC7で「今回初めて回答する」を選択した 4,185 人が回答対象である。

SC8 あなたは「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」の2021年入学に向けた入試を受験したいと思いますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	情報工学科を受験したい	267	6.4%
2	デジタルエンタテインメント学科を受験したい	243	5.8%
3	受験しない	3,675	87.8%
	計	4,185	100.0%

SC9_1は、SC8で「情報工学科を受験したい」を選択した 267 人が回答対象である。

SC9_1 情報工学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	入学したい	128	47.9%
2	併願先の結果によっては入学したい	139	52.1%
	計	267	100.0%

SC9_2は、SC8で「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」を選択した 243 人が回答対象である。

SC9_2 デジタルエンタテインメント学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	入学したい	66	27.2%
2	併願先の結果によっては入学したい	177	72.8%
	計	243	100.0%

Q1は、SC9_1、2で「入学したい」を選択した方のうち、173人(先着順)に限定して質問した。

Q1 「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」の特長の中で、興味・関心がある項目はどれですか。あてはまるもの全て選んでください(複数選択)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

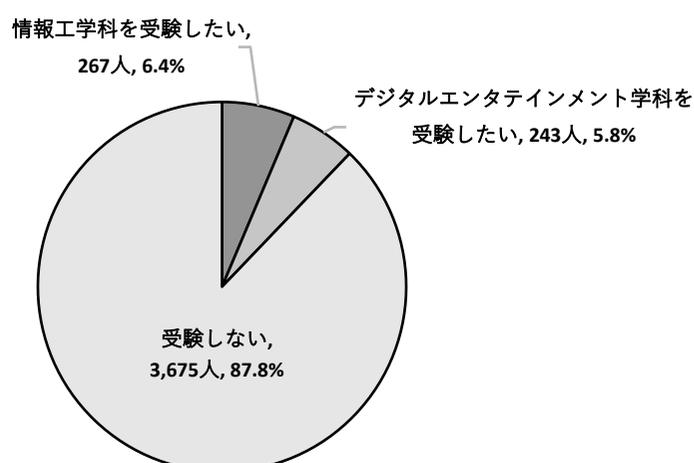
※ 構成比は、回答者173人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	学べる学科コース、目指せる資格が多彩であること	72	41.6%
2	各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること	74	42.8%
3	就職に役立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと	72	41.6%
4	キャンパスが名古屋駅前で通学に便利であること	60	34.7%
5	学費が妥当であること	28	16.2%
6	母体となる法人が50年以上の教育と就職の実績を築いていること	29	16.8%
7	海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること	36	20.8%

3 入学意欲の分析

本調査はインターネットを利用し、愛知県およびその隣接県に在住の18歳から49歳の社会人および学生を対象にアンケートを実施し、4,770人による回答結果となっている。概要の通り、愛知県名古屋市に所在する「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への受験および入学の可能性が高いと思われる地域（長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県）の居住者に限定して質問を行っている。また、回答した4,770人には、令和3年（2021年）4月に開学を予定している「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」に関するアンケートに、以前回答したことがあるか否かを質問しており、「今回初めて回答する」と回答した4,185人が、その後の質問に進めるよう、設定を行った（SC7の回答結果より）。

以下のグラフの通り、4,185人に、「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への受験意欲について質問したところ、6.4%にあたる267人が、「情報工学科を受験したい」と回答し、5.8%にあたる243人が「デジタルエンタテインメント学科」を受験したいと回答した。



学科	入学定員	「受験したい」の回答	「受験したい」/入学定員
情報工学科	80人	267人	3.3倍
デジタルエンタテインメント学科	40人	243人	6.1倍

この通り、各学科で設定している入学定員に対して、情報工学科で3.3倍、デジタルエンタテインメント学科で6.1倍の受験意欲を示す回答が得られた。

各学科に受験意欲を示した回答者には、合格後の入学意欲について質問しており、その結果をまとめたものが以下の表である。

コース	入学定員	「入学したい」の回答	「併願先の結果によっては入学したい」の回答
情報工学科	80人	128人	139人
デジタルエンタテインメント学科	40人	66人	177人

この通り、「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」が構想中の各学科に対して、入学定員を上回る、入学意欲を示す回答が得られた。

また、各学科へ「入学したい」「併願先の結果によっては入学したい」とそれぞれ回答した方の居住地について、クロス集計を行った結果は以下の表の通りであり、「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」が立地する愛知県を中心に、今回の調査対象地域として設定した「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」への通学が現実的な地域（長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県）のいずれの地域からも、入学意欲を示す回答が得られた。

都道府県	情報工学科 (入学定員:80人)		デジタルエンタテインメント学科 (入学定員:40人)	
	「入学したい」	「併願先の結果によっては入学したい」	「入学したい」	「併願先の結果によっては入学したい」
長野県	18人	15人	7人	21人
岐阜県	15人	12人	6人	17人
静岡県	17人	30人	12人	27人
愛知県	63人	70人	37人	100人
三重県	15人	12人	4人	12人
合計	128人	139人	66人	177人

以上の結果より、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置構想中である「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の入学者確保の見通しは、調査対象とした社会人及び学生より、入学定員を上回る入学意欲を示す回答を得たため、十分に可能であると判断できる。

なお、以降は各学科への入学意欲を示した回答者（SC9_1～2で、「入学したい」と回答したもの）を、年齢別、職業別でクロス集計を行った表である。

「情報工学科」へ「入学したい」と回答した 128 人の年齢と職業

表 【年齢別】「情報工学科」への入学意欲（SC2×SC9_1の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	18-20 歳	1 人	0.8%
2	21-25 歳	3 人	2.3%
3	26-30 歳	13 人	10.2%
4	31-35 歳	20 人	15.6%
5	36-40 歳	29 人	22.7%
6	41-45 歳	32 人	25.0%
7	46-49 歳	30 人	23.4%
	計	128 人	100.0%

表 【職業別】「情報工学科」へ入学意欲（SC3×SC9_1の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	会社勤務(一般社員)	64 人	50.0%
2	会社勤務(管理職)	16 人	12.5%
3	会社勤務(経営者・役員)	1 人	0.8%
4	公務員・教職員・非営利団体職員	4 人	3.1%
5	派遣社員・契約社員	8 人	6.3%
6	自営業(商工サービス)	4 人	3.1%
7	SOHO	0 人	0.0%
8	農林漁業	2 人	1.6%
9	専門職(弁護士・税理士等・医療関連)	3 人	2.3%
10	パート・アルバイト	7 人	5.5%
11	専業主婦(主夫)	10 人	7.8%
12	学生	1 人	0.8%
13	無職	8 人	6.3%
14	その他の職業	0 人	0.0%
	計	128 人	100.0%

「デジタルエンタテインメント学科」へ「入学したい」と回答した 66 人の年齢と職業

表 【年齢別】「デジタルエンタテインメント学科」への入学意欲（SC2×SC9_2の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	18-20 歳	1 人	1.5%
2	21-25 歳	2 人	3.0%
3	26-30 歳	14 人	21.2%
4	31-35 歳	16 人	24.2%
5	36-40 歳	12 人	18.2%
6	41-45 歳	14 人	21.2%
7	46-49 歳	7 人	10.6%
	計	66 人	100.0%

表 【職業別】「デジタルエンタテインメント学科」への入学意欲（SC3×SC9_2の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	会社勤務(一般社員)	25 人	37.9%
2	会社勤務(管理職)	2 人	3.0%
3	会社勤務(経営者・役員)	2 人	3.0%
4	公務員・教職員・非営利団体職員	3 人	4.5%
5	派遣社員・契約社員	1 人	1.5%
6	自営業(商工サービス)	3 人	4.5%
7	SOHO	1 人	1.5%
8	農林漁業	2 人	3.0%
9	専門職(弁護士・税理士等・医療関連)	3 人	4.5%
10	パート・アルバイト	6 人	9.1%
11	専業主婦(主夫)	8 人	12.1%
12	学生	1 人	1.5%
13	無職	6 人	9.1%
14	その他の職業	3 人	4.5%
	計	66 人	100.0%

添付資料

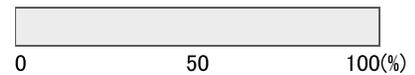
(WEB アンケートの質問画面)

- 対象外条件 SC2_1 < 18 または SC2_1 > 49 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC4 = 「1. 中学卒」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC5 ≠ 「20. 長野県」 ~ 「24. 三重県」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC7 = 「2. 以前も回答したことがある」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC8 = 「3. 受験しない」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC9_1 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC9_2 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」 (即時回答終了)

アンケート画面開始

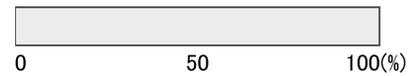
Page 1

※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)

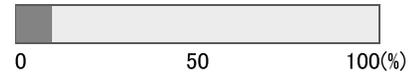


このアンケート調査は、2021年4月に学校法人 日本教育財団(モード学園グループ)が開設を予定する新しい教育機関の設置計画の基礎資料にするため、皆さんの進学意向等についてお聞きするものです。このアンケート結果は統計資料としてのみ用い、目的以外に利用することはありません。ご協力お願いいたします。

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC1

必須設定

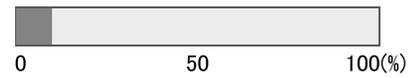
回答必須

SC1

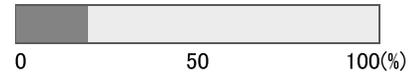
あなたの性別をお答えください。

- 1 男性
- 2 女性

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC2

対象外条件 SC2_1 < 18 または SC2_1 > 49 (即時回答終了)

- カテゴリ 1.歳

必須設定 回答必須

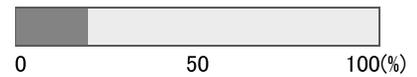
回答制御 回答範囲「0~99」に該当しない場合はアラートを表示

SC2

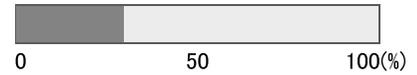
あなたの年齢をお答えください。

歳

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC3

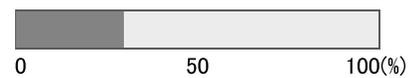
必須設定 回答必須

SC3

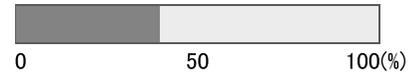
あなたの職業をお答えください。

- 1 会社勤務(一般社員)
- 2 会社勤務(管理職)
- 3 会社勤務(経営者・役員)
- 4 公務員・教職員・非営利団体職員
- 5 派遣社員・契約社員
- 6 自営業(商工サービス)
- 7 SOHO
- 8 農林漁業
- 9 専門職(弁護士・税理士等・医療関連)
- 10 パート・アルバイト
- 11 専業主婦(主夫)
- 12 学生
- 13 無職
- 14 その他の職業

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC4

必須設定 回答必須

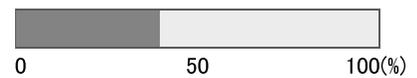
対象外条件 SC4 = 「1. 中学卒」(即時回答終了)

SC4

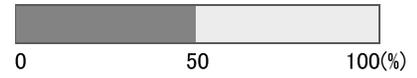
あなたの最終学歴をお答えください。

- 1 中学卒
- 2 高校卒
- 3 専門学校卒
- 4 短大卒
- 5 高専卒
- 6 大学卒
- 7 大学院卒
- 8 上記以外

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC5

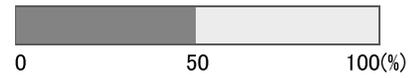
必須設定 回答必須

対象外条件 SC5 ≠ 「20. 長野県」～「24. 三重県」(即時回答終了)

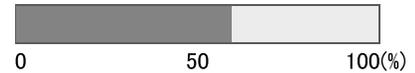
SC5

あなたのお住まいをお答えください。

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC6

必須設定

回答必須

SC6

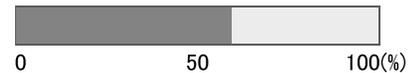
2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が創設されます。

「専門職大学」には下記の特徴がありますが、興味・関心がある項目はどれですか？

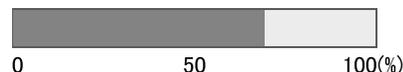
あてはまるもの全て選んでください。(いくつでも)

※必ず下記項目の中からお選びください。

- 1 大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること
- 2 自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指せること
- 3 実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること
- 4 目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること
- 5 実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること
- 6 大学卒業者として、文部科学大臣が定める学位を授与されること

[次へ](#)

※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



学校法人 日本教育財団(モード学園グループ)では、新しい高等教育機関「専門職大学」を2021年4月開学に向けて設置申請中です。下記の概要を確認のうえ、質問に回答ください。



学部所在地: 総合校舎スパイラルタワーズ [名古屋駅前 徒歩 3分 / 名古屋市中村区名駅 4-27-1]

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。名古屋国際工科専門職大学（仮称）は、ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力も育みます。

● 名古屋国際工科専門職大学（仮称）の特長

▶ 学習方法

- ◇ 高い実践力を養うため、卒業単位の3~4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専任教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- ◇ 米国スクウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ…各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- ◇ 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- ◇ 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

▶ 養成する人材・身につく能力

◇ 工科学部

● 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

[卒業後の進路] IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

● デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

[卒業後の進路] ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

[目指せる資格]

- ITパスポート試験
- 情報セキュリティマネジメント試験
- 基本情報技術者試験

- 応用情報技術者試験 ● ITストラテジスト試験 ● システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験 ● ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験 ● エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験 ● システム監査技術者試験 ● 情報処理安全確保支援士試験
- CGクリエイター検定 ● CGエンジニア検定 ● マルチメディア検定 ● 色彩検定 ほか

● **名古屋国際工科専門職大学（仮称）について**

- ▶ 開設時期：2021年4月（予定）
- ▶ 開設者：学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）
- ▶ 学部所在地：総合校舎スパイラルタワーズ [名古屋駅前 徒歩3分/名古屋市中村区名駅4-27-1]
- ▶ 修業年限：4年（入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり）
- ▶ 取得学位：学士（専門職）
- ▶ 入学定員
 - ◇ 工科学部
 - 情報工学科（80名）
 - デジタルエンタテインメント学科（40名）
- ▶ 学費 <入学から卒業までの費用総額（入学金、学費の合計）>

◇ 工科学部

情報工学科	4年間計 6,290,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。
デジタルエンタテインメント学科	4年間計 6,450,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。

※名古屋国際工科専門職大学（仮称）は2021年4月の開学を指指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

SC7

必須設定 回答必須

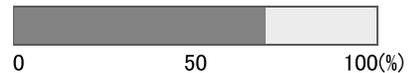
対象外条件 SC7 = 「2. 以前も回答したことがある」（即時回答終了）

SC7

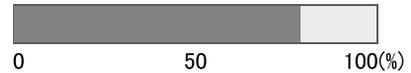
あなたは2021年4月に開学を予定している「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」のアンケートに、以前も回答したことがありますか。

- 1 今回初めて回答する
- 2 以前も回答したことがある

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



2021年4月開学 設置構想中

名古屋国際工科専門職大学 (仮称)

工科学部
情報工学科/デジタルエンタテインメント学科



学部所在地: 総合校舎スパイラルタワーズ [名古屋駅前 徒歩3分/名古屋市中村区名駅4-27-1]

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。名古屋国際工科専門職大学（仮称）は、ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力も育みます。

● **名古屋国際工科専門職大学（仮称）の特長**

▶ **学習方法**

- ◇ 高い実践力を養うため、卒業単位の3~4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専任教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- ◇ 米国スクウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ…各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- ◇ 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- ◇ 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

▶ **養成する人材・身につく能力**

◇ 工科学部

● **情報工学科**

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

[卒業後の進路] IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

● **デジタルエンタテインメント学科**

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

[卒業後の進路] ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

【目指せる資格】

- ITパスポート試験 ● 情報セキュリティマネジメント試験 ● 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験 ● ITストラテジスト試験 ● システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験 ● ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験 ● エンベデッドシステムスペシャリスト試験

※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)

0 50 100(%)

2021年4月開学 設置構想中



名古屋国際工科専門職大学 (仮称)

工科学部
情報工学科/デジタルエンタテインメント学科



学部所在地: 総合校舎スパイラルタワーズ [名古屋駅前 徒歩3分/名古屋市中村区名駅4-27-1]

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。名古屋国際工科専門職大学（仮称）は、ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力も育みます。

● 名古屋国際工科専門職大学（仮称）の特長

▶ 学習方法

- ◇ 高い実践力を養うため、卒業単位の3~4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専任教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- ◇ 米国スクウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ…各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- ◇ 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- ◇ 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

▶ 養成する人材・身につく能力

◇ 工科学部

● 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

【卒業後の進路】 IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

● デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

【卒業後の進路】 ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

【目指せる資格】

- ITパスポート試験
- 情報セキュリティマネジメント試験
- 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験
- ITストラテジスト試験
- システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験
- ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験
- エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験
- システム監査技術者試験
- 情報処理安全確保支援士試験

● **名古屋国際工科専門職大学（仮称）** について

- ▶ 開設時期：2021年4月（予定）
- ▶ 開設者：学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）
- ▶ 学部所在地：総合校舎スパイラルタワーズ [名古屋駅前 徒歩3分/名古屋市中村区名駅4-27-1]
- ▶ 修業年限：4年（入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり）
- ▶ 取得学位：学士（専門職）
- ▶ 入学定員
 - ◇ 工科学部
 - 情報工学科（80名）
 - デジタルエンタテインメント学科（40名）
- ▶ 学費 <入学から卒業までの費用総額（入学金、学費の合計）>
 - ◇ 工科学部

情報工学科	4年間計 6,290,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。
デジタルエンタテインメント学科	4年間計 6,450,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。

※名古屋国際工科専門職大学（仮称）は2021年4月の開学を目指して設準準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

SC9_1 必須設定 回答必須

回答者条件 SC8 = 「1. 情報工学科を受験したい」

対象外条件 SC9_1 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」（即時回答終了）

SC9_1
情報工学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。

- 1 入学したい
- 2 併願先の結果によっては入学したい

SC9_2 必須設定 回答必須

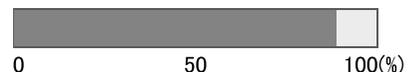
回答者条件 SC8 = 「2. デジタルエンタテインメント学科を受験したい」

対象外条件 SC9_2 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」（即時回答終了）

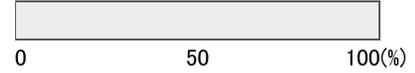
SC9_2
デジタルエンタテインメント学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。

- 1 入学したい
- 2 併願先の結果によっては入学したい

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



Q1

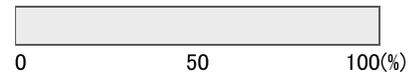
必須設定 回答必須

Q1

「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」の特長の中で、興味・関心がある項目はどれですか。
あてはまるもの全て選んでください。(いくつでも)

- 1 学べる学科コース、目指せる資格が多彩であること
- 2 各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること
- 3 就職に役立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと
- 4 キャンパスが名古屋駅前で通学に便利であること
- 5 学費が妥当であること
- 6 母体となる法人が50年以上の教育と就職の実績を築いていること
- 7 海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること

送信



【資料①】他校学費との比較(東海地方)

●名古屋国際工科専門職大学工科学部情報工学科 学費(案)

大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
名古屋国際工科専門職大学	愛知県名古屋市	工科学部	情報工学科	¥250,000	¥1,510,000	¥6,290,000	実費		1年次1420000+2年次1480000+3年次1540000+4年次1600000

●競合大学

大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
静岡理工科	静岡県袋井市	理工	機械工	¥300,000	¥1,255,000	¥5,320,000	-		1年次1240000+2年次1250000+3年次1260000+4年次1270000
静岡理工科	静岡県袋井市	理工	電気電子工	¥300,000	¥1,255,000	¥5,320,000	-		1年次1240000+2年次1250000+3年次1260000+4年次1270000
静岡理工科	静岡県袋井市	情報	コンピュータシステム※学部一括	¥300,000	¥1,255,000	¥5,320,000	-		1年次1240000+2年次1250000+3年次1260000+4年次1270000
愛知工科	愛知県蒲郡市	工	情報メディア	¥300,000	¥1,230,000	¥5,220,000	-		1年次1190000+2年次1200000+3年次1260000+4年次1270000
愛知工科	愛知県蒲郡市	工	電子制御・ロボット工	¥300,000	¥1,230,000	¥5,220,000	-		1年次1190000+2年次1200000+3年次1260000+4年次1270000
愛知工業	愛知県豊田市	工	電気	¥250,000	¥1,340,000	¥5,610,000	-		
愛知工業	愛知県豊田市	工	機械	¥250,000	¥1,340,000	¥5,610,000	-		
愛知工業	愛知県豊田市	情報科学	情報科学	¥250,000	¥1,340,000	¥5,610,000	-		
愛知淑徳	愛知県長久手市	人間情報	人間情報	¥200,000	¥1,170,000	¥4,880,000	-		
大同	愛知県名古屋市	工	電気電子	¥300,000	¥1,250,000	¥5,300,000	-		1年次1205000+2年次1235000+3年次1265000+4年次1295000
大同	愛知県名古屋市	情報	情報システム	¥300,000	¥1,250,000	¥5,300,000	-		1年次1205000+2年次1235000+3年次1265000+4年次1295000
大同	愛知県名古屋市	工	機械システム工	¥300,000	¥1,250,000	¥5,300,000	-		1年次1205000+2年次1235000+3年次1265000+4年次1295000
中京	愛知県名古屋市	工	機械システム工	¥200,000	¥1,295,075	¥5,380,300	¥60,000	¥5,620,300	1年次1370000+2年次1265100+3年次1275100+4年次1270100
中京	愛知県名古屋市	工	電気電子	¥200,000	¥1,295,075	¥5,380,300	¥60,000	¥5,620,300	1年次1370000+2年次1265100+3年次1275100+4年次1270100
中京	愛知県名古屋市	工	情報工	¥200,000	¥1,295,075	¥5,380,300	¥60,000	¥5,620,300	1年次1370000+2年次1265100+3年次1275100+4年次1270100
中京	愛知県名古屋市	工	メディア工	¥200,000	¥1,295,075	¥5,380,300	¥60,000	¥5,620,300	1年次1370000+2年次1265100+3年次1275100+4年次1270100
中部	愛知県春日井市	工	情報工	¥280,000	¥1,370,000	¥5,760,000	-		1年次1340000+2年次1360000+3年次1380000+4年次1400000
中部	愛知県春日井市	工	電気電子システム工	¥280,000	¥1,370,000	¥5,760,000	-		1年次1340000+2年次1360000+3年次1380000+4年次1400000
中部	愛知県春日井市	工	ロボット理工	¥280,000	¥1,370,000	¥5,760,000	-		1年次1340000+2年次1360000+3年次1380000+4年次1400000
豊田工業	愛知県名古屋市	工	先端工学基礎	¥282,000	¥700,000	¥3,082,000	-		
名古屋文理	愛知県稲沢市	情報メディア	情報メディア	¥200,000	¥1,100,000	¥4,600,000	¥30,000	¥4,720,000	

大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
南山	愛知県名古屋市	理工	ソフトウェア	¥300,000	¥1,055,000	¥4,520,000	-		
南山	愛知県名古屋市	理工	機械電子制御工	¥300,000	¥1,055,000	¥4,520,000	-		
日本福祉	愛知県半田市	健康科学	福祉工	¥200,000	¥1,175,000	¥4,900,000	-		
名城	愛知県名古屋市	理工	電気電子工	¥200,000	¥1,165,000	¥4,860,000	¥80,000	¥5,180,000	
名城	愛知県名古屋市	理工	メカトロニクス工	¥200,000	¥1,165,000	¥4,860,000	¥80,000	¥5,180,000	
名城	愛知県名古屋市	理工	情報工	¥200,000	¥1,165,000	¥4,860,000	¥80,000	¥5,180,000	
鈴鹿医療科学	三重県鈴鹿市	医用工	医用情報工	¥200,000	¥1,275,000	¥5,300,000	-		1年次1050000+2年次以降1350000
平均				¥252,571	¥1,225,368	¥5,154,043			

出典:各大学ホームページ

●名古屋国際工科専門職大学工科学部デジタルエンタテインメント学科 学費(案)

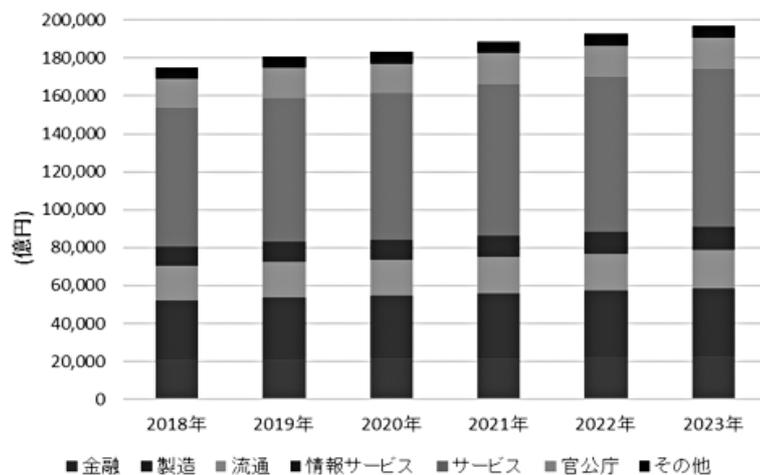
大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
名古屋国際工科専門職大学	愛知県名古屋市	工科学部	デジタルエンタテインメント学科	¥250,000	¥1,550,000	¥6,450,000	実費		1年次1460000+2年次1520000+3年次1580000+4年次1640000

●競合大学

大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
金沢学院	石川県金沢市	芸術	芸術	¥200,000	¥1,280,000	¥5,320,000	-		
福井工業	福井県福井市	環境情報	デザイン	¥250,000	¥1,200,000	¥5,050,000	¥80,000	¥5,370,000	
常葉	静岡県静岡市	造形	造形	¥220,000	¥1,170,000	¥4,900,000	-		
愛知産業	愛知県岡崎市	造形	スマートデザイン	¥200,000	¥1,200,000	¥5,000,000	¥100,000	¥5,400,000	
大同	愛知県名古屋市	情報	情報デザイン	¥300,000	¥1,250,000	¥5,300,000	-		
中京	愛知県名古屋市	工	メディア工	¥200,000	¥1,295,075	¥5,380,300	¥60,000	¥5,620,300	1年次1370000+2年次1265100+3年次1275100+4年次1270100
名古屋学芸	愛知県名古屋市	メディア造形	デザイン	¥200,000	¥1,380,000	¥5,720,000	¥75,000	¥6,020,000	1、2年次1375000+3、4年次1385000
名古屋芸術	愛知県名古屋市	芸術	芸術(デザイン領域)	¥200,000	¥1,300,000	¥5,400,000	¥140,000	¥5,960,000	※数値は文芸・ライティングコース以外のもの
名古屋造形	愛知県名古屋市	造形	造形	¥200,000	¥1,481,000	¥6,124,000	¥40,000	¥6,284,000	1年次1436000+2年次以降1496000
平均				¥218,889	¥1,284,008	¥5,354,922			

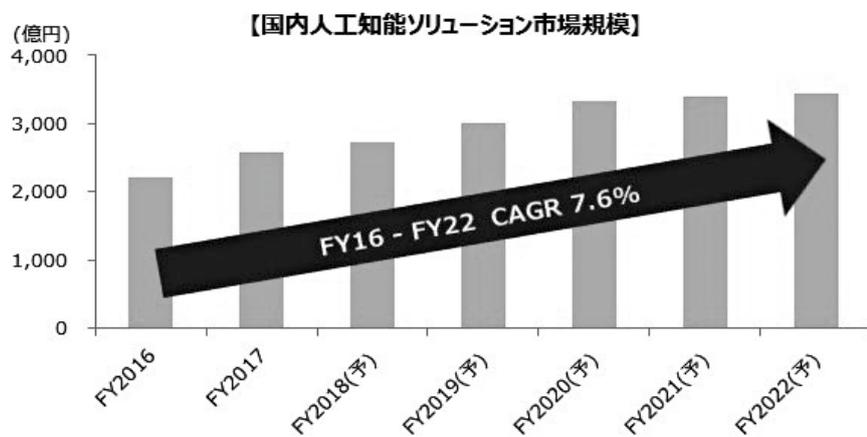
出典:各大学ホームページ

【資料⑫】国内IT市場 産業分野別 支出額予測(2018年～2023年)



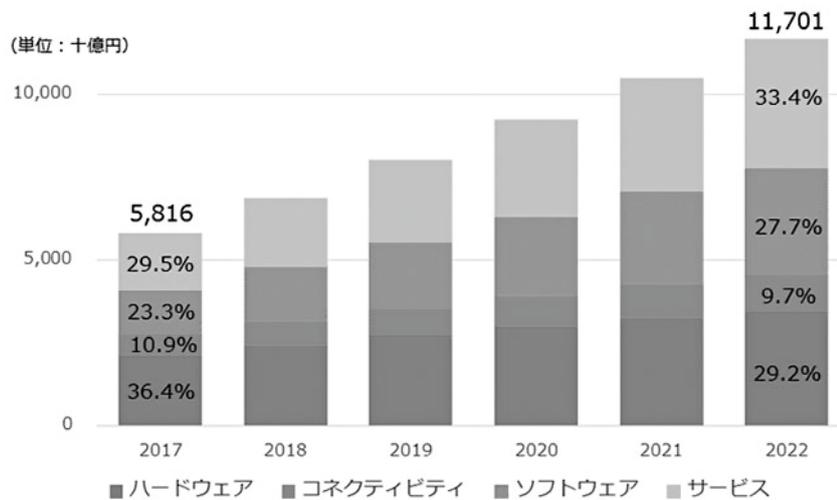
出典:IDC Japan(株) 2019年(令和元年)5月23日 プレスリリース

【資料⑬】国内AIソリューション市場



出典: 株式会社MM総研 企業の人工知能(AI)導入実態調査(2018年9月)
2018年(平成30年)9月26日プレスリリース

【資料⑭】国内IoT市場 テクノロジー別予測(2018年～2022年)



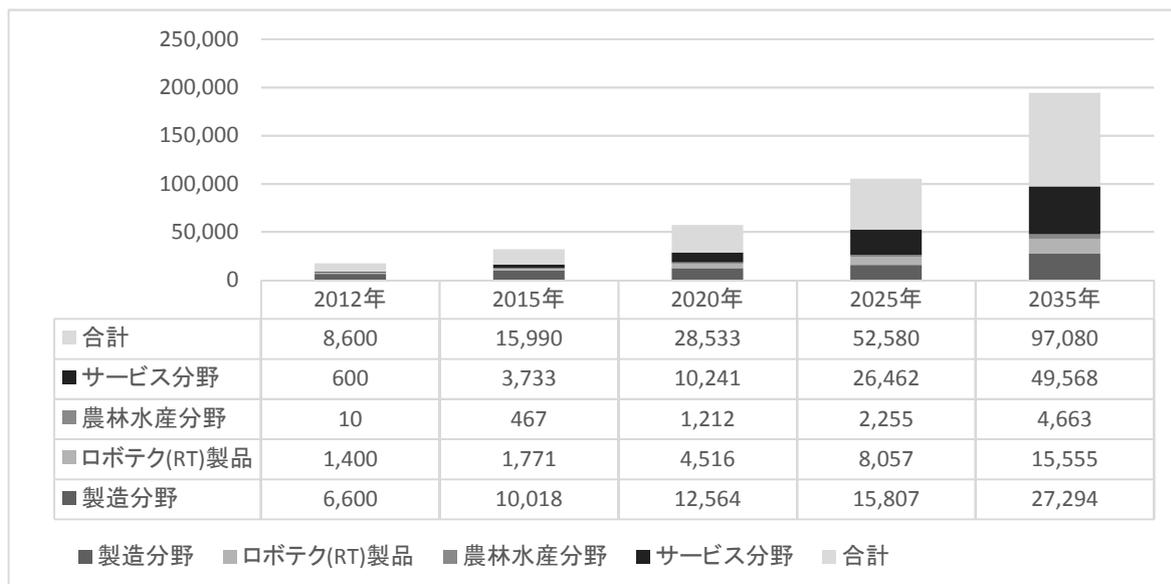
- (1)ハードウェア(センサー／モジュール、サーバー、ストレージ、セキュリティハードウェア／その他ハードウェア)
- (2)コネクティビティ
- (3)ソフトウェア(アプリケーションソフトウェア、セキュリティソフトウェア／その他ソフトウェアソフトウェア、アナリティクスソフトウェア、IoTプラットフォーム)
- (4)サービス(導入サービス、運用サービス)という4つの「技術グループ」に分類

出典:IDC Japan(株) 2018年(平成30年)9月12日 プレスリリース

【資料⑮】ロボット産業の将来市場予測

(単位:億円)

	2012年	2015年	2020年	2025年	2035年
製造分野	6,600	10,018	12,564	15,807	27,294
ロボテク(RT)製品	1,400	1,771	4,516	8,057	15,555
農林水産分野	10	467	1,212	2,255	4,663
サービス分野	600	3,733	10,241	26,462	49,568
合計	8,600	15,990	28,533	52,580	97,080

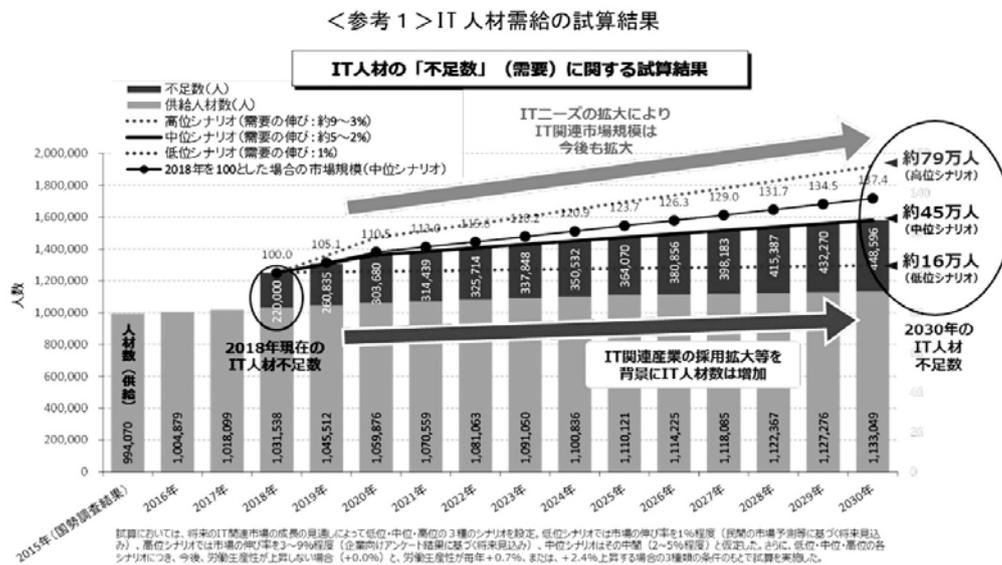


出典:『2012年 ロボット産業の市場動向調査結果概要』(平成25年7月18日産業経済省製造産業局産業機械課)

【資料⑯】IT人材(全体)の需給

IT人材の需給ギャップ

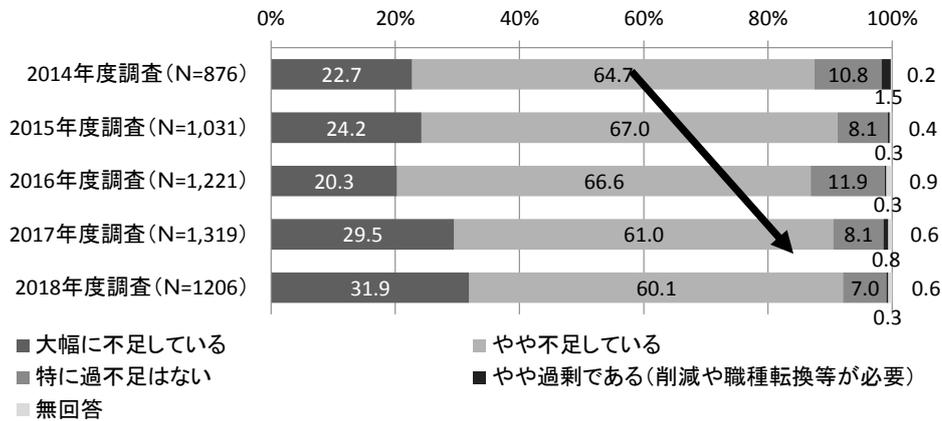
2018年	2020年	2025年	2030年
22万人	30万人	36万人	45万人



出典:『IT人材需給に関する調査(概要)』(経済産業省、平成31年4月)

【資料⑰】IT企業のIT人材の“量”に対する過不足感

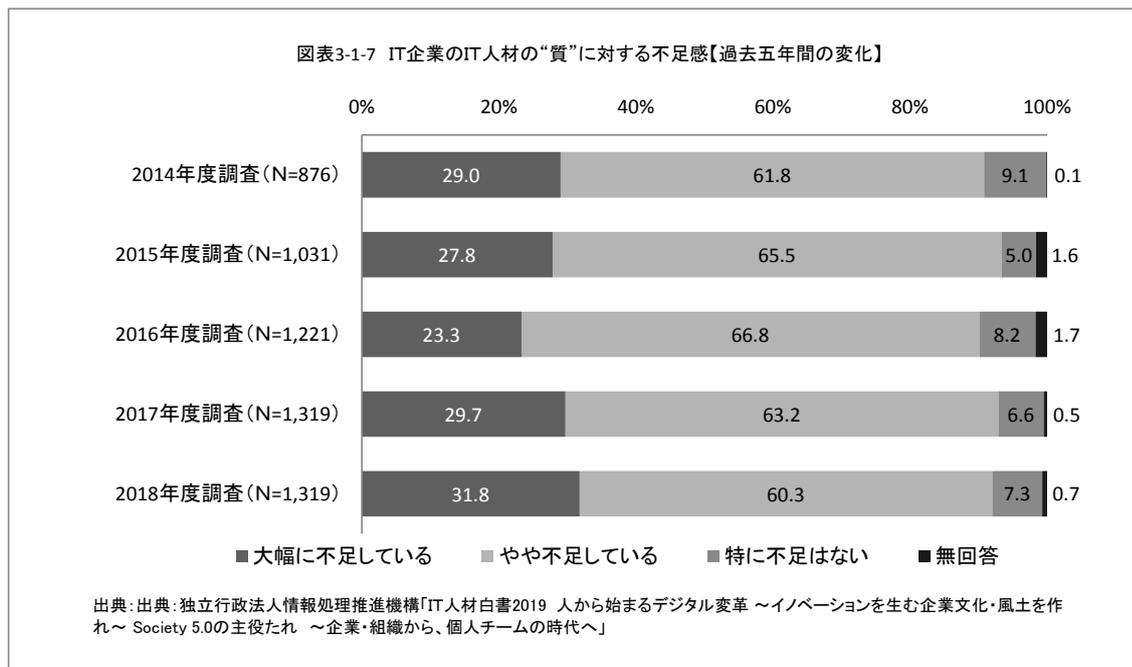
図表3-1-5 IT企業のIT人材の“量”に対する過不足感【過去五年間の変化】



出典：独立行政法人情報処理推進機構「IT人材白書2019 人から始まるデジタル変革 ～イノベーションを生む企業文化・風土を作れ～ Society 5.0の主役たれ ～企業・組織から、個人チームの時代へ」

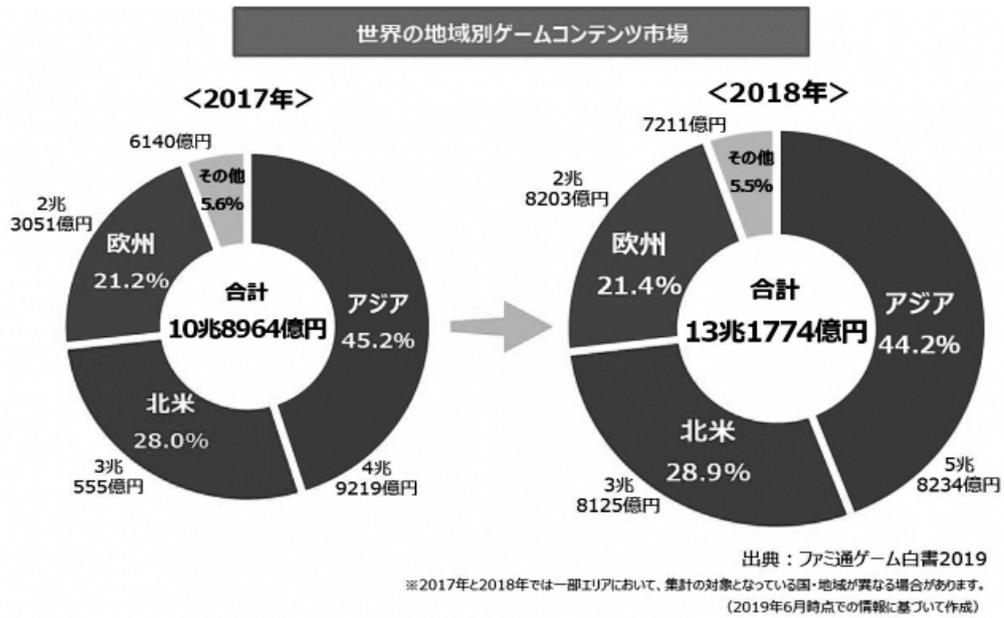
	大幅に不足している	やや不足している	特に過不足はない	やや過剰である(削減や職種転換等が必要)	無回答
2014年度調査(N=876)	22.7	64.7	10.8	1.5	0.2
2015年度調査(N=1,031)	24.2	67.0	8.1	0.3	0.4
2016年度調査(N=1,221)	20.3	66.6	11.9	0.3	0.9
2017年度調査(N=1,319)	29.5	61.0	8.1	0.8	0.6
2018年度調査(N=1206)	31.9	60.1	7.0	0.3	0.6

【資料⑩】 IT企業のIT人材の“質”に対する不足感



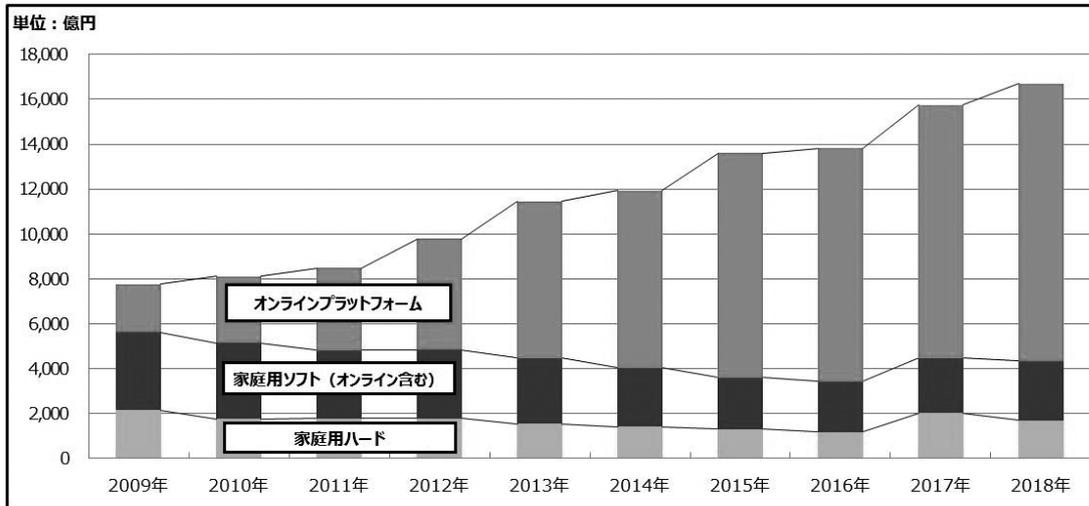
	大幅に不足している	やや不足している	特に不足はない	無回答
2014年度調査 (N=876)	29.0	61.8	9.1	0.1
2015年度調査 (N=1,031)	27.8	65.5	5.0	1.6
2016年度調査 (N=1,221)	23.3	66.8	8.2	1.7
2017年度調査 (N=1,319)	29.7	63.2	6.6	0.5
2018年度調査 (N=1,319)	31.8	60.3	7.3	0.7

【資料⑱】世界の地域別ゲームコンテンツ市場



出典：ファミ通.com 白書2019(株式会社Gzブレイン プレスリリース2019年(令和元年)6月7日)

【資料⑳】国内家庭用/オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移



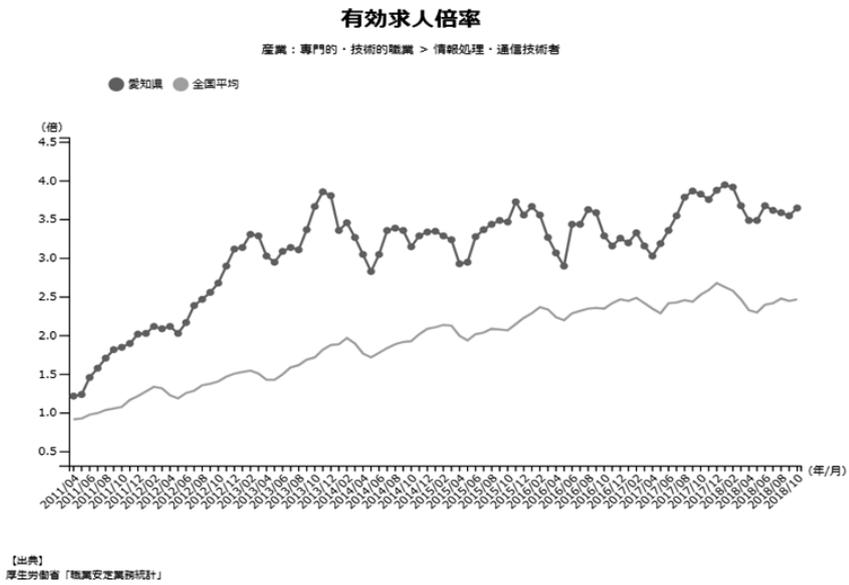
出典：『ファミ通ゲーム白書2019』（株式会社Gzブレインプレスリリース 2019年（令和元年）6月7日）

【資料②】愛知県の情報処理関連サービス業

区 分	情報処理関連サービス業		
	事業所数	従 業 者 数(人)	売上高(百万円)
北海道	1,234	23,220	301,967
青森	138	1,421	17,711
岩手	147	3,677	22,387
宮城	566	12,227	172,880
秋田	116	1,159	10,405
山形	144	1,991	21,425
福島	272	3,341	31,758
茨城	517	12,927	153,559
栃木	298	3,434	40,135
群馬	342	6,861	69,985
埼玉	1,075	12,778	150,537
千葉	901	19,567	290,632
東京	11,290	555,139	11,110,701
神奈川	2,774	104,230	1,875,796
新潟	441	8,669	96,133
富山	179	3,903	39,814
石川	307	5,868	86,301
福井	153	2,451	22,940
山梨	140	2,029	21,532
長野	474	6,541	75,524
岐阜	307	4,253	94,047
静岡	766	11,444	129,141
愛知	2,128	50,846	793,908
三重	219	2,781	29,961
滋賀	184	2,096	25,026
京都	521	10,063	134,911
大阪	3,694	100,072	1,467,423
兵庫	937	14,579	259,601
奈良	105	500	3,631
和歌山	111	1,550	14,849
鳥取	81	931	11,969
島根	93	1,178	8,726
岡山	365	7,110	78,729
広島	692	13,075	186,441
山口	185	2,077	23,676
徳島	86	1,062	11,669
香川	178	2,332	28,451
愛媛	231	2,687	25,741
高知	82	1,348	11,573
福岡	1,550	29,247	410,457
佐賀	78	1,036	6,747
長崎	178	1,951	16,694
熊本	277	4,958	41,787
大分	164	2,324	23,310
宮崎	132	2,978	20,860
鹿児島	198	3,008	36,992
沖縄	301	13,678	91,853
全国計	35,351	1,080,599	18,614,570

※情報処理関連：ソフトウェア業、情報処理・提供サービス業、インターネット付随サービス業
 出典：『平成29年度特定サービスサービス産業実態調査』（経済産業省）より作成

【資料⑳】愛知県の情報処理・情報通信業の有効求人倍率



②③

名古屋国際工科専門職大学（仮称）
設置構想に係るニーズアセスメント調査
ご報告書

【卒業生の人材需要の見込みに関するアンケート調査（出口調査）】

令和元年 8 月

株式会社高等教育総合研究所

目次

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケートの結果

1	調査の概要	1
2	全質問項目の集計結果	2
3	人材需要の分析	8

添付資料（実施したアンケート用紙）

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート用紙

1 調査の概要

- ◆調査の目的：本調査は、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置を構想中である「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の卒業生の人材需要の見通しについて、企業を対象としたアンケートを用いて測ることを目的とする。

- ◆調査期間：令和元年8月

- ◆調査対象：「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の卒業生の採用が想定できる分野に関連する企業や、実習予定企業等を対象とした。

- ◆調査方法：アンケート用紙を企業等の人事担当者宛てに送付。回答後、返送を求めた。

- ◆調査内容：アンケート項目は全8問で、5問が選択肢式、3問が記述式となっている。主な質問内容は、以下の通り。
 - 『回答者の基本情報（所在地・業種・従業員規模）について』
 - 『人材を採用する際に重視することについて』
 - 『「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の卒業生に対する採用意欲について』※Q8は企業名・部署名の質問であるため、回答結果は割愛する。

- ◆調査件数：107件（送付件数 361件 / 回収率 29.6%）

2 全質問項目の集計結果

※「構成比」(%) はいずれも、小数第二位を四捨五入。よって、合計は必ずしも 100.0% と一致しない。

2~7 ページは、アンケートで回答を得た 107 件の回答結果に基づく全質問項目の集計結果である。

Q1 貴社の所在地(都道府県)を記入ください

番号	選択項目	回答数	構成比
	北海道	1	0.9%
	東京都	26	24.3%
	神奈川県	3	2.8%
	岐阜県	4	3.7%
	愛知県	70	65.4%
	滋賀県	1	0.9%
	大阪府	1	0.9%
	奈良県	1	0.9%
	計	107	100.0%

Q2 貴社の業種はどれに該当しますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	IT・ICT 開発	54	50.5%
2	家電・産業機器メーカー	0	0.0%
3	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	25	23.4%
4	映像・アニメーション制作	10	9.3%
5	その他	17	15.9%
	無回答	1	0.9%
	計	107	100.0%

Q3 貴社の従業員規模はどれに該当しますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	10名未満	4	3.7%
2	10～99名	42	39.3%
3	100～199名	15	14.0%
4	200～299名	16	15.0%
5	300名以上	29	27.1%
	無回答	1	0.9%
	計	107	100.0%

Q4 貴社で人材を採用する際に重視するのはどれですか(いくつでも○)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者 107 件のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	基礎的な学力	67	62.6%
2	主体性・自律性	80	74.8%
3	論理的な思考力	64	59.8%
4	創造的な発想力	28	26.2%
5	採用職種の深い専門知識	21	19.6%
6	採用職種の高い実務能力	33	30.8%
7	採用職種に関する応用力	21	19.6%
8	語学力・国際性	3	2.8%
9	コミュニケーション能力	89	83.2%
10	インターンシップ経験	2	1.9%
11	採用職種に関する取得資格(見込み含む)	11	10.3%
12	その他	5	4.7%
	無回答	1	0.9%

Q5 「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」では、概要に記載した専門職の人材を養成します。こうした人材に対してどれくらい興味がありますか。(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大いに興味がある	77	72.0%
2	やや興味がある	24	22.4%
3	あまり興味がない	3	2.8%
4	興味がない	0	0.0%
	無回答	3	2.8%
	計	107	100.0%

Q6 貴社からみて、「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」を卒業する学生を、採用したいと思いますか(それぞれあてはまる番号を枠内に記入し、1または2の場合は採用可能と思われる人数を記入)

【情報工学科】

番号	選択項目	回答数	構成比
1	採用したい	66	61.7%
2	採用を検討したい	20	18.7%
3	どちらとも言えない	9	8.4%
4	採用しない	0	0.0%
	無回答	12	11.2%
	計	107	100.0%

以下は「1. 採用したい」「2. 採用を検討したい」と回答した 86 件が回答対象である。

(採用可能と思われる人数)

番号	記述内容	回答数	構成比
	1名	10	11.6%
	2名	29	33.7%
	3名	12	14.0%
	4名	3	3.5%
	5名	14	16.3%
	10名	1	1.2%
	20名	2	2.3%
	何名でも可能	1	1.2%
	無回答	14	16.3%
	計	86	100.0%

【デジタルエンタテインメント学科】

番号	選択項目	回答数	構成比
1	採用したい	36	33.6%
2	採用を検討したい	28	26.2%
3	どちらとも言えない	20	18.7%
4	採用しない	3	2.8%
	無回答	20	18.7%
	計	107	100.0%

以下は「1. 採用したい」「2. 採用を検討したい」と回答した 64 件が回答対象である。

(採用可能と思われる人数)

番号	記述内容	回答数	構成比
	1名	13	20.3%
	2名	17	26.6%
	3名	7	10.9%
	4名	1	1.6%
	5名	10	15.6%
	10名	2	3.1%
	何名でも可能	1	1.6%
	無回答	13	20.3%
	計	64	100.0%

Q7 その他「名古屋国際工科専門職大学(仮称)」の設置計画について、ご意見、ご要望があれば
記入ください

所在地	業種	意見・要望
東京都	IT・ICT 開発	開校を楽しみにしております。概要を読み大変興味を持ちました。
愛知県	IT・ICT 開発	当社は自動車業界での自動運転技術を行っておりますので、AI・IoT・ロボットなどのICT技術を学んだ方、またゲーム開発を学んだ方が知識を生かしていただける場が大いにあると思っております。このような人材育成をしていただけるのは大変ありがたいです。
愛知県	IT・ICT 開発	インターシップの制度があればぜひ受け入れたいと思います。
愛知県	IT・ICT 開発	採用させて頂いた多くの人材は今も当社で活躍しています。学生時代の2年、4年間の質の高さが伺えます。今まであるいはそれ以上の育成をして頂ければと思います。
愛知県	IT・ICT 開発	・プログラミングの実務をしてほしいです。例えば、何かを開発させたりなど。学校から言われたものを作るのではなく、個人的に。 ・こちらを卒業されると「大卒」に値するのでしょうか。
愛知県	IT・ICT 開発	新たな開学、楽しみにしております。今後とも末永くお付き合いをよろしくお願いいたします。
愛知県	IT・ICT 開発	ネットワークやサーバー、AIについての知識や技術を学生が学ぶことを希望
愛知県	IT・ICT 開発	こういった新しいことに興味を持ち、積極的に取り組める学生様が多く育つと良いなと思っております。弊社は業務系開発が主となっておりますが、上記のように何かを追求できる力がある学生様も歓迎しておりますので新しい学部の方とも良いご縁があることを楽しみにしております。
愛知県	IT・ICT 開発	中部地区では自動車、航空機、半導体、産業機器分野でエンジニアを必要としており、特に、インフラ系で情報工学を学んだ人材を積極的に採用したいと考えております。
愛知県	IT・ICT 開発	技術だけでなく社会人として必要な基礎能力、倫理観を備えた人材を輩出されることを期待します。
愛知県	IT・ICT 開発	学生にとって全く興味がないかもしれませんが生産管理や販売管理、Web 受発注などの仕組みを覚えて(学習)していただくと役立ちます。名古屋は TOYOTA のお膝元です。そちらの講義を増やすのはいかがでしょうか。
愛知県	IT・ICT 開発	高い実践力ということを目標に掲げていただけるならば、技術力もそうなのですが、早い段階からプロ意識というものと社会人として心構えのようなことも授業に取り入れていただき、技術的にも精神的にも即戦力となれる人材を輩出していただくことを期待します。
愛知県	IT・ICT 開発	弊社では外国籍、外国人留学生の受け入れも積極的に行っております。日本語能力試験 N3 水準であれば既に社内・社外で活躍している社員も多数在籍しておりますので、御校におかれましても積極的な募集、育成をお願いできれば幸いに存じます。
愛知県	IT・ICT 開発	より高い専門知識を持った学生を育成して頂けることと大変期待しております。

東京都	ゲーム・デジタル コンテンツ企画・ 開発	優秀な学生さんをお待ちしております。より現場の実務に即した授業にしてあげてください。多くの専門卒は基礎力不足に感じます。またツールの知識が実務に紐づけができていない人がいます。
神奈川県	ゲーム・デジタル コンテンツ企画・ 開発	・低学年次の学生さんと、学校オフィシャルでお会いできる機会(作品展等)があると良いです。専門学校ではないので、作品展は難しいでしょうか… ・既存の HAL さんとの差別化をもっと明確に知りたいです。
岐阜県	ゲーム・デジタル コンテンツ企画・ 開発	1年生の時から最終目標を意識できるようなカリキュラムにしてほしいです。
愛知県	ゲーム・デジタル コンテンツ企画・ 開発	専門的な語学力(英語、中国語、スペイン語)が授業内容に含まれるのがお勧めします。
東京都	映像・アニメーション制作	期待しております。
愛知県	映像・アニメーション制作	・情報収集の思考方法、勉強の仕方・スケジュール管理、厳守、相談の重要性などの教育をお願いしたいです。
東京都	その他	是非素晴らしい人材を育てていただければと思います。名古屋にすることがあれば見学などさせていただければと考えております。
愛知県	その他	インターンも積極的にお願いします。
愛知県	その他	広く専門知識を学修することは大切ですが、より実践で使えるスキルが学べる場であっていただきたい。またコミュニケーションスキルも社会では必ず重要になってくるので実践を踏まえたスキルが総合的に学べるといい。
愛知県	その他	当地区は特に優良大企業が散在していて当社(資本金5億、売り上げ180億円)規模の企業には人が集まらなくなっている。国策として中小規模企業にも人が集まるよう、存続できるよう(企業努力もするが)しないと国の製造業が立ちいかない可能性がある。
愛知県	その他	・座学よりも実践型カリキュラム ・上流工程～下流工程を経験できるカリキュラム
愛知県	その他	専門的な知識・技術だけでなくヒューマンスキルの教育を併せて実施いただきたい。

3 人材需要の分析

本調査は学校法人日本教育財団が設置構想中の「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」における人材需要の見込みについて調査するため、将来卒業生の採用が想定できる分野に関連する企業や実習予定企業等を対象とし、107件の回答を得た。

回答を得た107件のうち、65.4%にあたる70件が「愛知県」に所在している企業からの回答となっている。その他の地域として、「北海道」「東京都」「神奈川県」「岐阜県」「滋賀県」「大阪府」「奈良県」に所在する企業から回答があった。

業種の内訳はグラフ1が示す通り、「IT・ICT 開発」の54件（50.5%）、「ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発」の25件（23.4%）からの回答が目立った。なお、設定した5つの業種のうち、「家電・産業機器メーカー」を除く4つの業種から回答が得られている。

Q5にて「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」が養成する人材への興味について質問したところ、グラフ2が示す通り、「大いに興味がある」に77件（72.0%）、「やや興味がある」に24件（22.4%）が回答し、94.4%の企業より、興味を示す回答が得られた。

「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」では、2学科の設置を構想中であるため、Q6にて学科ごとに採用意欲について質問した。各学科における採用意欲への回答は、以下の表の通りであり、いずれの学科でも一定数の採用意欲を示す回答が得られた。

学科	採用したい		採用を検討したい		採用意欲合計	
	回答数	割合	回答数	割合	回答数	割合
情報工学科	66件	61.7%	20件	18.7%	86件	80.4%
デジタルエンタテインメント学科	36件	33.6%	28件	26.2%	64件	59.8%

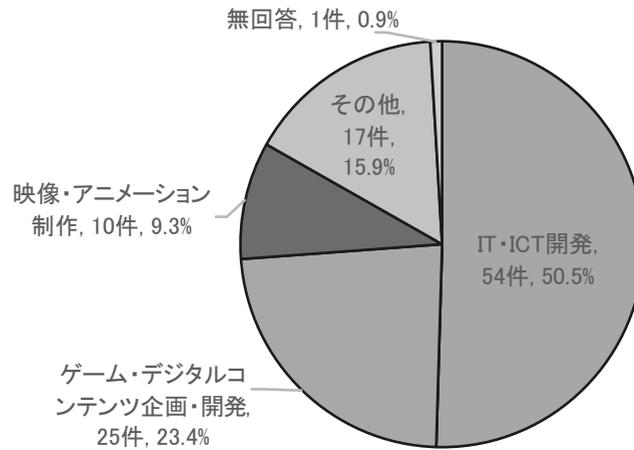
※ 上記表の“割合”は、回答のあった107件における回答率

また、卒業する学生へ採用意欲を示した企業に対し、採用可能と思われる人数の記述を求めた。各学科における回答結果は以下のようになった。

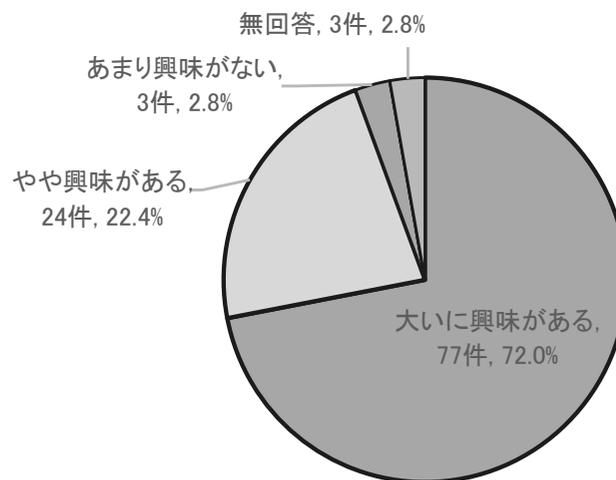
学科	入学定員	採用意欲(Q6)	採用可能な人数
情報工学科	80名	86件	236名
デジタルエンタテインメント学科	40名	64件	142名

この結果、2つの学科において、入学定員を上回る採用意欲を示す回答が得られた。

グラフ1 回答企業107件の業種内訳 (Q2の結果より)



グラフ2 「名古屋国際工科専門職大学 (仮称)」で養成する人材への興味 (Q5結果より)



以上の結果より、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置構想中である「名古屋国際工科専門職大学 (仮称)」の人材需要の見込みは、構想する2つの学科で、予定する入学定員を上回る採用意欲を示す回答を得られたことから、需要は高いと判断できる。

添付資料

(実施したアンケート用紙)



開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート

このアンケート調査は、2021年4月に学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）が開設を予定する新しい教育機関の設置計画の基礎資料にするため、貴社・貴施設の求める人材像・採用計画の意向等についてお聞きするものです。このアンケート結果は統計資料としてのみ用い、目的以外に利用することはありません。ご協力をお願いいたします。



2021年4月開学 設置構想中

名古屋国際工科専門職大学 (仮称)

工科学部
情報工学科/デジタルエンタテインメント学科

- 開設時期 : 2021年4月(予定)
- 開設者 : 学校法人 日本教育財団(モード学園グループ)
- 学部所在地 : 総合校舎スパイラルタワーズ
名古屋駅前 徒歩3分/名古屋市中村区名駅4-27-1
- 修業年限 : 4年(入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり)
- 取得学位 : 学士(専門職)
- 入学定員 : 工科学部
情報工学科 80名
デジタルエンタテインメント学科 40名



※名古屋国際工科専門職大学(仮称)は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

Q1

貴社の所在地(都道府県)を記入ください

都・道・府・県

Q2 (1つに○)

貴社の業種はどれに該当しますか

1. IT・ICT開発
2. 家電・産業機器メーカー
3. ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発
4. 映像・アニメーション制作
5. その他 ()

Q3 (1つに○)

貴社の従業員規模はどれに該当しますか

1. 10名未満
2. 10～99名
3. 100～199名
4. 200～299名
5. 300名以上

Q4 (いくつでも○)

貴社で人材を採用する際に重視するのはどれですか

<ol style="list-style-type: none"> 1. 基礎的な学力 2. 主体性・自律性 3. 論理的な思考力 4. 創造的な発想力 5. 採用職種の高い専門知識 6. 採用職種の高い実務能力 	<ol style="list-style-type: none"> 7. 採用職種に関する応用力 8. 語学力・国際性 9. コミュニケーション能力 10. インターンシップ経験 11. 採用職種に関する取得資格(見込み含む) 12. その他
---	--

()

中面に続きます➡

学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）では、新しい高等教育機関「専門職大学」の開学を計画中です。
下記、概要を確認のうえ、Q5～Q8の質問に回答ください。

概要



2021年4月開学

名古屋国際工科専門職大学 （仮称）

設置構想中

工科学部
情報工学科／デジタルエンタテインメント学科

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力も育みます。

■ 名古屋国際工科専門職大学（仮称）の特長

学習方法

- 高い実践力を養うため、卒業単位の3～4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専任教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- 社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、企業・業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。



*名古屋国際工科専門職大学（仮称）は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

養成する人材・身につく能力

工科学部

■ 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

卒業後の進路 IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

■ デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

卒業後の進路 ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

目指せる資格

- ITパスポート試験 ● 情報セキュリティマネジメント試験 ● 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験 ● ITストラテジスト試験 ● システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験 ● ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験 ● エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験 ● システム監査技術者試験 ● 情報処理安全確保支援士試験
- CGクリエイター検定 ● CGエンジニア検定 ● マルチメディア検定 ● 色彩検定 ほか

Q5

（1つに○）

「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」では、概要に記載した専門職の人材を養成します。こうした人材に対してどれくらい興味がありますか。

1. 大いに興味がある
2. やや興味がある
3. あまり興味がない
4. 興味がない

Q6

（それぞれあてはまる番号を枠内に記入し、1または2の場合は採用可能と思われる人数を記入）

貴社からみて、「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」を卒業する学生を、採用したいと思いますか

1. 採用したい
2. 採用を検討したい
3. どちらとも言えない
4. 採用しない

情報工学科

採用可能と思われる人数

名

デジタルエンタテインメント学科

採用可能と思われる人数

名

Q7

その他「名古屋国際工科専門職大学（仮称）」の設置計画について、ご意見、ご要望があれば記入ください

Q8

（任意）

貴社名、部署名を記入ください

貴社名

部署名

ご協力ありがとうございました。