

■メモ 2020年4月に日本初の情報系専門職大学として開学。学部は工科学部のみで、「情報工学科」と「デジタルエンタテインメント学科」の2学科を置く。テクノロジーを駆使して様々な社会課題を解決するデジタル人材の育成を目指す。学生数は約650人。



東京・西新宿のオフィス街にキャンパスを構える東京国際工科専門職大学（東京新宿区）は、AI（人工知能）やロボット、CG（コンピュータグラフィックス）など最新のテクノロジーが学べる専門職大学だ。座学が中心の従来の大学とは違い、授業の3分の1以上が実習や実技に充

# キャンパス探訪

東京国際工科専門職大学

## 即戦力のデジタル人材を

■専門職大学 IT(情報技術)やファッション、福祉など特定の分野で専門性の高い人材を育てるため、2017年成立の改正学校教育法により設置が可能になった。企業などでの実務経験が豊富な実務家教員」が教員の4割以上を占め、より実践的な職業教育を行う。

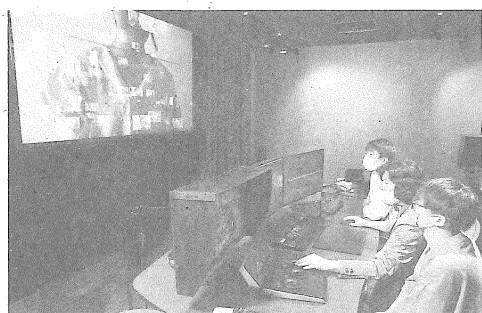
### インターン600時間、プロの機材

学内の設備も本格的だ。7月にデジタルエンタテイ

てられ、企業でのインターンシップ(就業体験)は4年間で計600時間以上にも及ぶ。教員も半数以上が日本IBMやNTT、KDDIなど大企業の第一線で活躍した実務家教員だ。

富山哲男副学長は「知識だけでなく、知識の使い方や学ぶことが重要。常にPB(課題解決型学習)を実践している」と話す。DX(デジタル技術を活用した事業変革)の重要性が高まる中、実社会で即戦力となるデジタル人材を育成するのが狙いだ。

別の教室では、企業の担当者の中で、学生が試作したゲームのプレゼンテーションに臨んでいた。テーマは「コミュニケーションをキーワードにしたゲーム開発」。企画案の作成からマーケティング、プログラミングなど一から作り上げたゲームに対し、ゲーム会社のクリエイターなどがプロの目線でアドバイスを送る。理論だけでなく実践を学べるのも大きな魅力の一つだ。



本格的な機材を使い、CG映像の制作に取り組む学生たち(7月20日) 川和田康司撮影

ンメント学科の授業をのぞいてみると、学生たちが何台ものパソコンや機材を駆使し、CG映像の制作に取り組んでいた。「この映像編集室には、プロが使う機材がそろっている。学生のうちからデジタル技術の最前線を経験できるのが本学のメリット」と、指導する渡部健司教授は語る。

### ICTで地元振興探る

東京国際工科専門職大学が入るのが、新宿駅西口にそびえる超高層ビル「コクーンタワー」(地上50階、高さ203m)だ。異彩を放つ曲線のデザインが特徴的で、六つの専門職大学や専門学校などが入る。都心という立地を生かし、企業との産学連携プロジェクトも盛んだ。今年4月からは、課題解決の実習授業の一環として、地元商店街との「北新宿4丁目商店街活性化プロジェクト」を開始。新宿区とも連携し、ICT(情報通信技術)やデジタルコンテンツを活用して、商店街の魅力向上や誘客に取り組んでいる。

「サイエンスを専攻した情報工学科2年の佐々木野乃夏さん(23)は「この大学は少人数教育で、授業以外にも先生に気軽に質問できる。企業出身の教員も多く、社会で求められている知識やスキルをリアルタイムで学べる」と目を輝かせた。(武石将弘)

学が育む

