

# デジタルハリウッド大学

THE UNIVERSITY OF DIGITAL CONTENT

## インターンシップについて



## History

卒業生が誇れる母校を目指し、  
クリエイター養成スクールの先駆けとして挑戦しつづける。

### デジタルハリウッドの沿革

デジタル技術の台頭で社会が激変した1990年後半、そしてだれもがメールやWebを扱うようになった今、  
私達をとりまく環境はとどまることなく進化しつづけています。この状況を早くから見過えてきたデジタルハリウッドは、  
→ 決して「来たべきデジタル時代に必要とされる人材の早期育成」のために、スクールという枠を超えてチャレンジし続けてきました。



「ビジネスクリエイティブ×英語」特許  
デジタルハリウッド大学  
【4年制大学】

日本で初めて、大学院が創設した4年制大学。  
高度なITスキルとデジタルコンテンツ、  
ビジネスで使える英語の両輪を備えます。

## 日本初、産学協同の デジタルクリエイター養成 スクールとして誕生！



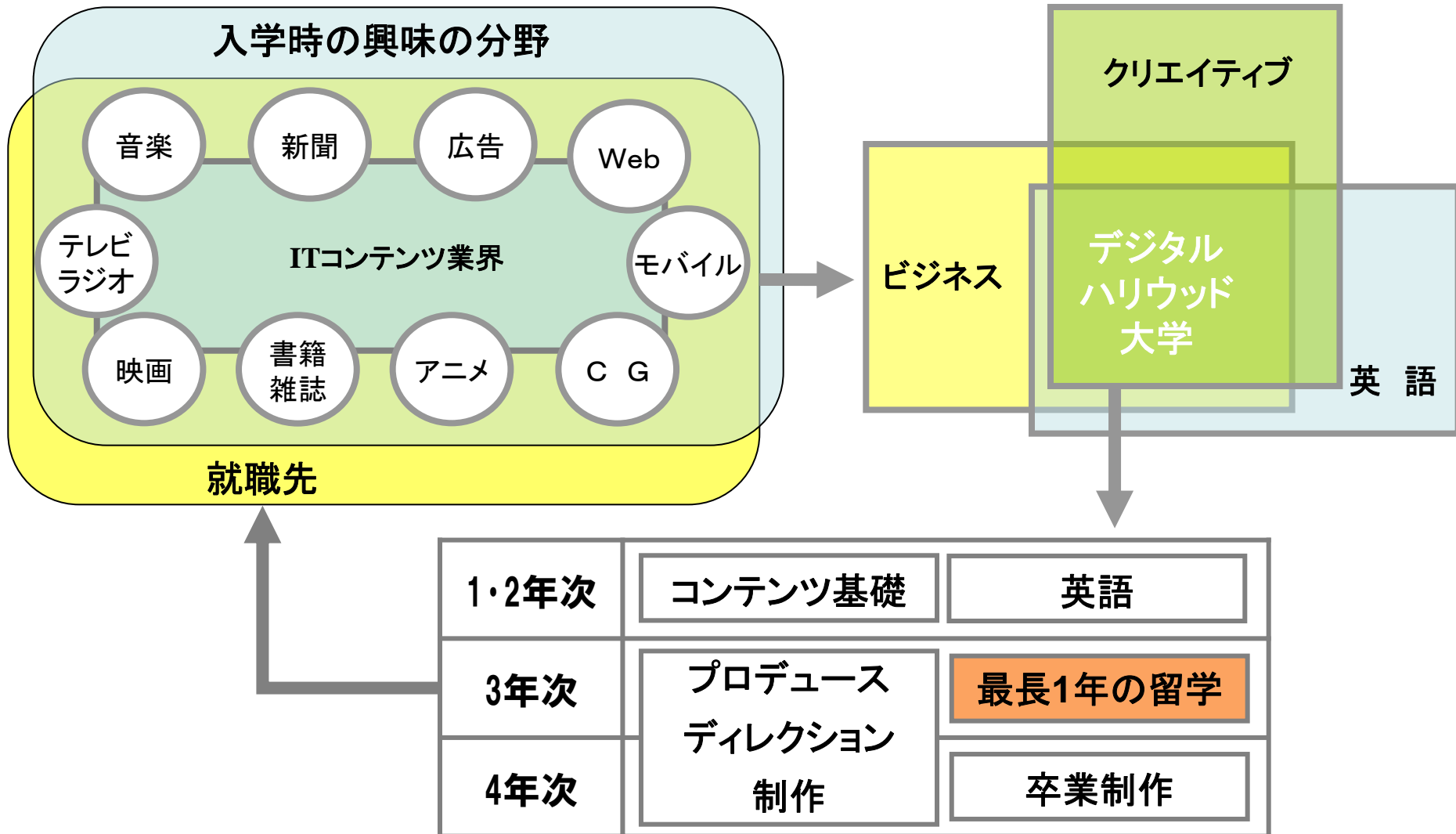
「エンタテインメント デジタルコンテンツの総合学院」  
デジタルハリウッド大学院  
【専門制大学院】

日本初となる、産学協同の専門制大学院。  
業界の企業やクリエイティブな人材を輩出する。  
デジタルコンテンツ分野最先端の教育機関です。

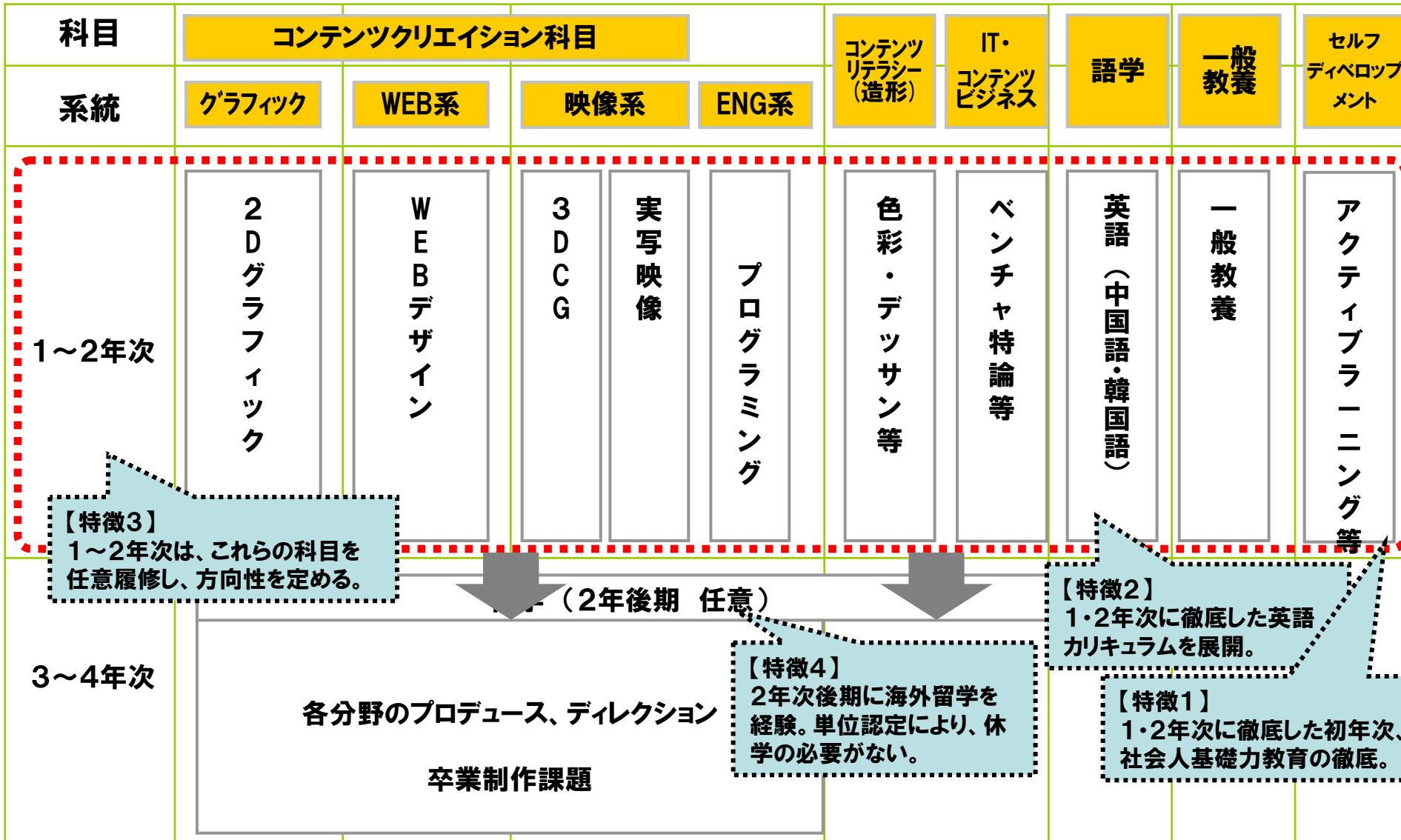
経済産業省の経済特区により、2005年 日本ではじめて株式会社立大学として、千代田区外神田(秋葉原)に誕生しました。

①設置機関	株式会社による4年制大学(文部科学省認可)				
②正式名称	デジタルハリウッド大学				
③設置学部・学科	デジタルコミュニケーション学部 デジタルコンテンツ学科(学士課程) 単科大学				
④設置時期	2005年4月開学				
⑤在学者数 (1146名) ※内、留学生327名	入学年度 学年	2008 4年生	2009 3年生	2010 2年生	2011 1年生
	男子	187名	161名	189名	204名
	女子	61名	85名	103	86名
	(留学生)	(56名)	(65名)	(83名)	(120名)
	計	248名	246名	292名	290名
⑥所在地(キャンパス)	メインキャンパス	秋葉原/ダイビル7F			
	セカンドキャンパス	秋葉原/ダイドーリミティッドビル			
	サードキャンパス	秋葉原/富士ソフトビル11階			
	八王子キャンパス	八王子市/松が谷	制作スタジオ		

## 入学から卒業までの学生の思考の流れ



# 4年間の流れ



## デジタルハリウッド大学 4年間のカリキュラム

### クリエイティブ

#### 映像(撮影・プロデュース)

映像撮影(カメラ・三点照明など)  
映像編集(Premiere、AfterEffects)  
映像基礎概論

#### 3DCG

3DCG実習  
(MAYA、AfterEffects)  
CG基礎概論  
デッサン実習

#### Web・グラフィック

グラフィック実習(Illustrator、  
Photoshop、HTML、CSS)  
デザイン基礎概論  
デッサン実習  
レイアウト実習

#### 情報・通信

プログラミング実習  
(C、C++、PHP)  
数学・物理基礎

### コミュニケーション

各分野  
プロデュース  
ディレクション

プレゼン  
マーケティング  
産業  
プロデュース  
投資

1～2年次

3～4年次

### 英語

会話 TOEFL

TOEIC ビジネス英語 留学

クリエイティブを手段にし、コミュニケーションを自ら発信していく学生の育成

# 本学学生の6つの特徴

1	日本で初めて「 <b>デジタルコンテンツにおけるビジネスと制作</b> 」に特化した <b>4年制大学</b> の学生です。	1～2年次では、Web、映像、CG、グラフィックデザイン、編集、出版、ITエンジニアリングなど、「デジタルコンテンツ」の基礎スキルを修得するとともに、各産業の特性や、コンテンツを事業とする企業をとりまく社会的な環境について概論を通じて学習しています。制作・知識双方の総合的な素養を備えているのが特徴です。
2	ビジネスで通用する英語力を持つ人材を育成	英語を駆使して海外でもさまざまな交渉ができる人材が、世界中で求められています。本学では、1～2年次には、徹底した英語カリキュラムが週5日用意されています。大学に入学後、約2年で英語で発言する抵抗感がとれ、ネイティブな教員との英会話を楽しむ光景が学内に広がっております。
3	国際的な感覚と、グローバルなネットワークを身につける 語学留学プログラムを積極的に活用しています。	各国の大学(アメリカ・カナダ・イギリス・オーストラリア・シンガポール等)と提携した最長1年間の留学プログラムがあります。ITやコンテンツなどの専門分野を学び、休学することなく、4年間で卒業できるカリキュラムを採用しています。海外で学習した学生たちの留学先の人脈が、本人の有力な情報源となり、「デジタルコンテンツ」に関するグローバルな視点とさらなる語学力の研磨につながっていくのです。
4	教員は、 <b>コンテンツ業界での実績を備えた実務家が担当</b> 。 最新の事例を盛り込んだ内容と、成績評価により、 <b>学業と実業界が密接なつながり</b> を生み出しています。	各方面の最前線で活躍している実務家が教員として直接指導をしています。従って、これまでの大学では学ぶことができなかった、映画、アニメ、CG、Webサイト、システムなどの専門分野での実践的なスキルを習得できるだけでなく、教員との絆は卒業後も、生きた人脈として使えるかけがえの無い財産になります。
5	在学中から「 <b>仕事</b> 」を経験できる実践的な教育で学んでいます。	本学は、企業や実際に「現場」の仕事をしている教員を通して、在学中からさまざまな形で「仕事」の経験ができます。この経験を通じて、仕事の流れが学べることはもちろん、企業が採用したい「人物」とはどんな人物なのか、また社会に出てから自身をどのようにアピールし、主体的に成長すべきかを学んでいます。
6	効率的な学習手法「 <b>学ぶ技術</b> 」を導入。 主体的に学ぶマインドが浸透しています。	本学では「学ぶ技術」における第一人者羽根拓也(ハーバード大学で教育指導者として優秀賞を受賞)をCLO(教育手法最高責任者/チーフラーニングオフィサー)に向かえ、「学び方」そのものを科学的に検証しています。受身の学習ではなく、自身の将来に向けて必要な知識が身につけていくマインドが浸透しています。

## 本学学生 活動実績(一部)

国内外の権威あるコンテストでデジタルハリウッドの学生は多くの賞を受賞しています。そして、デジタルハリウッド大学生からも、続々と入賞者が登場。作品の多くは初心者からデジタルアートを学んだ人たちが制作したものです。



藤勝 友侑也さん  
アストロデザイン・ムービーコンテスト THE MOVIE 2006  
ショートムービー部門優秀賞 「TADPOLE'S」



舟橋 英志さん  
津隈 浩太郎さん・永井 優作さん  
牧 拓郎さん・吉村 祥伍さん  
SIGGRAPH2006 「S.P.A.C.E」入賞 「awake」



田代 芳宏さん  
第44回技能五輪全国大会 ウェブデザイン職種 優勝  
第2回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン職種 優勝/厚生労働大臣賞受賞  
第1回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン職種 優勝/厚生労働大臣賞受賞



澤田 裕太郎さん  
デジタルクリエイターズコンペティション2006  
優秀賞 「じゅうじん」



中口 岳樹さん  
ボキューズ・ドール  
賞状デザインコンテスト 優勝

- 2008. Jan. ●ボキューズ・ドール賞状デザインコンテスト 優勝 中口 岳樹
- 2007. Dec. ●川崎市イメージアップCMコンテスト 審査員特別賞 「発展の街、川崎(火)」 川島 佑幾
- 2007. Sep. ●ピーターラビットきものデザインコンテスト 入賞 桑原直己 高下諒子 谷美恵子
- 2007. Mar. ●勝手に年賀状大賞2007 各賞 キュートで賞 小林春香
- 2007. Feb. ●デジタルクリエイターズコンペティション2006 優秀賞 「じゅうじん」 澤田 裕太郎
- 2007. Jan. ●株式会社ネクスト主催ビジネスコンテストSwitch ビジネスアイデアコンテストWeb Switch部門 銅賞 横山 兼大
- 2006. Nov. ●アストロデザイン・ムービーコンテスト THE MOVIE 2006 ショートムービー部門 優秀賞 「TADPOLE 'S」 藤勝 友侑也
- 2006. Oct. ●第44回技能五輪全国大会 ウェブデザイン職種 優勝 田代 芳宏
- 2006. Aug. ●第2回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン職種 優勝/厚生労働大臣賞受賞 田代 芳宏
- SIGGRAPH2006 「S.P.A.C.E」 入賞 「awake」 津隈 浩太郎・永井 優作・舟橋 英志・牧 拓郎・吉村 祥伍
- 万世橋ルネッサンス ポスターコンテスト 千代田区長賞 村田 貴宏 実行委員長賞 稲益 彩香
- 2005. Dec. ●アキバテクノクラブ ログコンテスト 学生奨励賞 村田 貴宏
- 2005. Nov. ●ユースリード社「ショートムービーパーク」 ドラマシネマ部門審査員特別賞 鈴木智也
- 2005. Aug. ●第1回若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン職種 優勝/厚生労働大臣賞受賞 田代芳宏
- 岩波ジュニア新書『デジタルで仕事がしたい』表紙カバーデザインコンテスト 優秀賞 村田 貴宏・廣 絢人・富永 賢太郎

## 1. インターンシップとは・・・

---

### ○インターンシップとは？

学生が在学中に企業等の現場で、一定期間、実習・研修的な就業体験を行う制度です。学生にとっては、社会人になるための準備として実務を体験をすることで、仕事のながれを理解し、社会人マナーなどを身につけることができます。また、それらの経験が社会に踏み出すための自信につながります。

### ○インターンシップ学生を受け入れる企業のメリット

- ・新卒採用の選考における参考にすることができる
- ・学生ならではの新鮮なアイデアの吸収
- ・自社の業務に対する理解を実際的に深めてもらえる
- ・社内の雰囲気や組織の活性化につながる(新鮮な風)
- ・社員のマネジメント能力を高めることができる
- ・自社に適した学生と、つながりをもつことができる
- ・採用に当たりミスマッチを防ぐことができる

## 2. インターンシップの種類

デジタルハリウッド大学で実施しているインターンシップには、性質の異なる3種類のケースがあります。実施にあたっては、①～③いずれのケースでも結構です。

### ① 単位認定型インターンシップ

- ・授業の一環として実施。参加学生には、単位が付与される。社会経験・修業経験を通じ、勉学への意欲の向上と問題意識、目的意識の醸成を目的とする。
- (実施条件) 総時間数120時間以上、学生の監督者の任命、協定書の締結、募集概要の提出、シラバスの提出、学生評価表の提出

評価基準	1	研修後の企業からの評価。各項目(15項目)に対し、A評価=6点、B評価=5点、C評価=4点、D評価=3点とする。 例) すべてA評価(良く出来ていた)であった場合=90点=秀 すべてB評価(まあまあ出来ていた)であった場合=75点=良 すべてC評価(あまりできていなかった)であった場合=60点=可 すべてD評価(できていなかった)であった場合=45点=不可
	2	上記は各企業が個別に採点するものであるため、研修修了後、担当教員が学生と面談し、相対的に見て評価内容が適正なものであるかを確認する。

**※春休み(2月上旬～3月下旬)、夏休み(8月中旬～9月中旬)以外での連続出勤はできません。**  
**また、出勤日の確認については面談日に学生にご確認くださいませ。**

### ② 採用連動型インターンシップ

- ・採用前の研修期間の実務体験として実施。採用までの形態、期間を事前に設定する。
- (例) インターンを通じて、その後の採用是非を検討されたい場合はこちらになります。

### ③ 企業企画型インターンシップ

- ・企業が独自で行うインターンシップ。内容・期間は各企業が任意で実施する。
- (例) 1日完結型インターンなど 総時間が120時間に満たないもの。

**【注】 ①と②を併用するインターンシップの実施も可能です。**

# 実施までの流れ

インターンシップは、以下のフローに沿って実施いたします。

## 【STEP1】インターンシップ募集概要(資料2)を提出する。

インターンシップの具体的な実施概要を策定のうえ、資料2の「インターンシップ募集概要」をご提出ください。

## 【STEP2】実施するインターンシップの種類を選択する。

- ①単位認定型（学生に単位が付与されます。実施条件：総時間120時間、監督者設置が必須）
- ②採用連動型（採用を検討するうえで、実施するインターンシップです）
- ③企業企画型（上記の①②にも概要しない採用是非を検討されたい場合はこちらになります。）

## 【STEP3】実施シラバス(資料5)提出／協定書(資料1)の捺印

①に該当するインターンシップは、実施シラバス（資料4）を提出いただきます。※厳密でなくてもかまいません。  
また、本学事務局と御社との間で、インターンシップ実施にあたっての協定書を取り交します。

## 【STEP4】募集・選考開始／選考面談・誓約書(資料3)受理

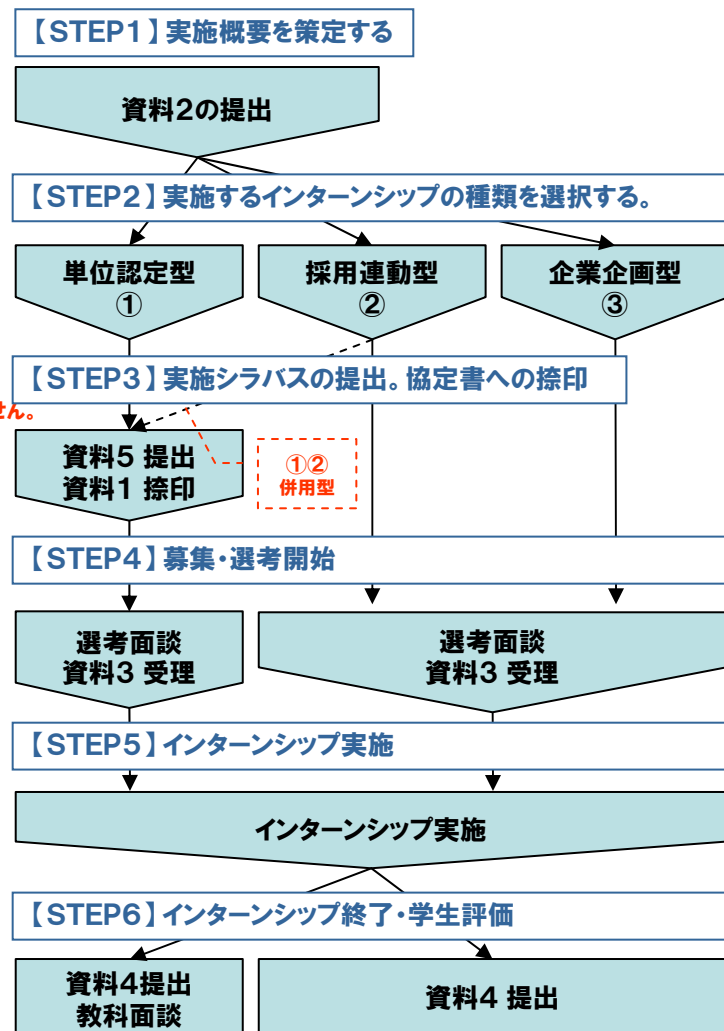
実施概要の公開情報を元にインターンシップの参加者を学内にて募ります。  
受け入れ人数に制限がある場合は、応募者の中から選考を行います。  
※御社にて選考をご希望の際は、日程を設定のうえ事前にお知らせください。

## 【STEP5】インターンシップ実施

御社でのインターンシップを実施します。①単位認定型で実施される企業さまのインターン生は、実施期間中、日々の業務からの学びを振り返ることを目的に、参加する学生には、大学への日報の提出を義務付けております。

## 【STEP6】インターンシップ終了・学生評価表(資料4)の提出

インターンシップ終了後、各企業の監督者様から、インターン生の評価表（資料5）のご提出をお願いしております。単位認定型インターンシップは、この評価表を元に大学担当教員と学生で面談を行い、本人への単位付与の是非を決定いたします。



## 3. インターンシップの概要

### ■実施時のお願い(単位認定型の場合)

- ①実施時間:120時間以上
- ②シラバス作成のお願い  
(社会人基礎力が身につく内容をご検討ください。)
- ③トレーナー(担当者)の評価
- ④勤務地(操作環境)は、インターン企業先
- ⑤交通費(実費)のお支払い

### ■ご提出いただきたいもの

#### ▽学生募集開始まで

- ①インターンシップ募集概要  
(面接日の候補もご提示ください。)

#### ▽インターン開始まで

- ②協定書・・・本学より郵送いたしますので、  
1部捺印の上ご返送ください。
- ③インターンシップシラバス

#### ▽インターンシップ終了時

- ④学生評価シート(メールにてお送りください。)

### ■実施時期について

#### 学内で募集する時期

- 8月頭～9月中旬まで(夏休み期間)  
2月頭～4月中旬まで(春休み期間)

上記以外でも随時募集可能です。



## ◆ 広告代理店／メディア／メディアレップ／広告系制作会社など

株式会社電通／株式会社アサツー ディ・ケイ／ヤフー株式会社／楽天株式会社／株式会社サイバード  
電通クリエイティブX／博報堂アイ・スタジオ／株式会社アイレップ／株式会社オプト／株式会社ぐるなび  
株式会社イーアクセス／株式会社セブンネットショッピング／GMOメイクショップ他

## ◆ CG映像・ゲーム・TV・音楽系パブリッシャー、制作会社など

エイベックス・グループ・ホールディングス／株式会社ソニー・ミュージックアクシス／サミー株式会社  
株式会社バンダイナムコゲームス／株式会社フロムソフトウェア／株式会社レベルファイブ／  
株式会社USEN／株式会社葵プロモーション／株式会社NHKメディアテクノロジー 他

## ◆ 製造、メーカー、出版、小売、旅行、アミューズメント、公務員など

沖電気工業株式会社／株式会社HIS／株式会社中央出版／株式会社ノジマ／株式会社ドン・キホーテ  
カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社／株式会社ガイア／株式会社オータグループ  
チャイナエアライン／京浜急行バス／株式会社長瀬産業／茨城県警／日本郵政株式会社 他

## ◆ WEB・グラフィック・CG映像系制作会社など

有限会社カナバングラフィックス／株式会社角川デジックス／アップフロンティア株式会社  
株式会社IMAGICAプラス／株式会社GEMBA／株式会社スタジオディーン／株式会社エイティング  
株式会社モバイルファクトリー／株式会社サミーネットワークス／株式会社ドーモ／麻布プラザ株式会社  
株式会社more communication／株式会社ぎゃろっぷ／株式会社ジェットスタジオ／株式会社メンバーズ  
株式会社INFASパブリケーションズ／レスパスビジョン株式会社／株式会社ガイナックス／  
株式会社オー・エル・エム・デジタル／テレバイダー・エンターテイメント株式会社 他

秋葉原メインキャンパス  
(秋葉原ダイビル)



秋葉原セカンドキャンパス  
(ダイドーリミテッドビル)



御茶ノ水

秋葉原

八王子制作スタジオ



御茶ノ水  
キャンパス



秋葉原サードキャンパス  
(富士ソフト秋葉原ビル)



## 問い合わせ先

---

インターンシップの実施にあたり、ご不明な点、ご相談はデジタルハリウッドキャリアセンターまでお寄せください。

大学、大学院、専門スクールへの  
求人、会社説明会、就職採用関連も承ります。

デジタルハリウッド キャリアセンター  
東京都千代田区神田駿河台2-3 DH2001Bldg. 3F  
TEL:03-5281-8465 FAX:03-5281-9229  
Mail:career@dhw.co.jp