

デジタルハリウッド大学

2021 年度 一般選抜 B 方式

小論文 [80 分]

【 注 意 事 項 】

1. 試験監督の指示があるまでは、問題冊子は開かないこと。
2. 試験監督から指示があったら、解答用紙の欄に氏名・受験番号を正確に記入すること。
3. 試験開始の合図後、この問題冊子を開き、問題が記載されていることを確認すること。
4. 乱丁、落丁、印刷不鮮明などがある場合は、手を挙げて試験監督に知らせること。
5. 試験開始から終了までの間は、試験教室から退出できません。
6. 不正行為を行った場合は、その時点で受験の中止と退室を指示され、同日受験したすべての科目の成績が無効となる。
7. 解答用紙は試験終了後、回収される。問題冊子は持ち帰っても良い。

問題

デジタルハリウッド大学（以下 DHU）は、「未来生活を創造し文化を発明する大学」というコンセプトを掲げています。これは DHU が、人類社会のインフラストラクチャーとなったデジタルコミュニケーションの利活用について、その教育・開発・研究の国際的拠点となることを目指して設立されたことを意味しています。

上記のコンセプトに基づき、DHU では「カリキュラム・ポリシー」（資料 2）を掲げています。DHU の学生はカリキュラム・ポリシーに則って設計された授業科目（資料 3）を履修し、所定の単位数を修得することで学士（デジタルコンテンツ）が授与されます。

以上の前提を踏まえた上で、次の設問に答えなさい。

問 1

あなたが「未来生活を創造し文化を発明する」人として育つために、デジタルハリウッド大学はどのような場であるべきだと考えますか。資料 1 を参考に、自分の言葉で要約してください。【400 字以内】

問 2

問 1 の議論を踏まえつつ、DHU のカリキュラム・ポリシーを分析したうえで、あなた自身が DHU での学びをさらに充実させるための具体策を立案してください。（例：教育課程、教育手法、教員構成、等）【800 字以上 1200 字以内】

【資料1】未来を創る人をどう育てるか

このAI×データ時代においてワイルドに未来に向けて仕掛けていくためには、まずリテラシー層、専門家層、リーダー層の3層の人づくりが必要となるというのが僕の見解だ。

2015年春に行われた情報・システム研究機構×文部科学省「ビッグデータの利活用に係る専門人材育成に向けた産学官想談会」で最初に投げ込み、その後、揉み込んできた考えだ。幸い、懇談会の報告書に取り込まれ、現在、国の「AI戦略2019」にまで受け継がれている。

(1) リテラシー層：

これからの世代がこのワイルドな未来を生きていくために、時代に即した基本的なリテラシーを身につけることが期待される人たちだ。基礎となるデータ×AIリテラシーを持った上で、未来へのマインド、Exponential*1な時代のモノの見方を育てることがカギになる。

もちろん初等・中等教育からの見直しが必要だが、ぜひ身につけていただきたい対象の目安としては高等教育を受ける層だ。初等・中等教育まででカバーしきれない部分が出てくるため、大学でいえば教養課程までを含めてスキルの育成を図る必要があるだろう。また、学校の状況に応じてレベルはある程度柔軟に設定すべきだ。

これからの時代の基礎教養（「ペースリテラシー」）は、①母国語、世界語でモノを考え、人とやり取りする力であり、②課題を設定し解決する力に加え、③データ×AIの力を解き放つ基礎能力のことだ。したがって、多くの人がデータ×AIリテラシーを身につける前提として、ある程度の理数、デザイン素養は理文・専門を問わず必修化すること、すなわち理文融合が必要になる。「未来へのマインドを育てる」というのは、若者たちが未来を仕掛ける中心的存在であることを踏まえ(図3-3参照)、前提としての「未来を生み出すとは何か」についての理解を育て、基礎的な素養を持つということだ。

(2) 専門家層：

世の中を変革していくにあたってもっとも中核となる層だ。リテラシー層の1割程度はこの層に到達することが望ましい。この層にある程度の厚みがなければ世の中を変えるのは厳しいからだ。困ったときに専門家が国内にいて相談しつつ解決できるというのと、海外まで行って外国人をお雇いの的に連れてこなければ対応できないというのはかなり異なる。

明治の開国の歴史を振り返っても、日本がこれほど急速に国力をつけることができたのは、高度人材を内製化できたことが大きい。実際、高等教育機関（大学）を設立して10年足らずで、大半の専門分野を、外国語素養を前提としつつも母国語で教えられるようになったという。具体的な人材像としては、①データ×AI分野そのものの専門家（情報科学・計算機科学、機械学習工学的な人材）、②データ×AIの力を使いつつさまざまな領域を刷新していく専門家、のそれぞれのタイプの人を育成していく必要がある。

(3) リーダー層：

あらゆる活動の芯棒となる人たちだ。数としては専門家層の1割もいるだろうかというレベルだ。ノーベル賞やオリンピックを考えればわかるとおり、そのリーダー層のレベルの高さが国の強さそのものになる。また、ここの層がある程度いるかないかで専門家層の生まれやすさ、産業が生まれる力も大きく変わる。

ただ、このような人たちを生み出すためには2つの条件がある。

1つ目は、人材の裾野の広さだ。才能は半ば確率であり、層がある程度厚くないと通常そう簡単には生まれないからだ。先に述べたリテラシー層、専門家層の育成が実はカギとなる。

2つ目は彼らが育ちやすい環境をきちんと準備するということだ。歴史的に振り返れば、リーダー層の多くは、一過性ではない長期的な課題解決プロジェクト（例：10年スパンの国家的なイニシアチブ）の取り組みに参加したり、才能の開花する30代半ばぐらいまでの時期に生計そのものを過度に気にすることなく研究や技術開発に打ち込むことから生まれてきた。研究グラント*2申請ばかりやっていて研究がまともにできない、ミニマムな研究環境すら整えられない、という状況ではリーダー層は育たない。

*1 Exponential：指数関数的。連続的でありながら、少しの時間で想像を絶する変化を生むさま。

*2 研究グラント：国などの審査を経て獲得する競争的研究資金。

参考文献（一部編集・改変）

安宅和人『シン・ニホン AI×データ時代における日本の再生と人材育成』NewsPicks パブリッシング、2020年

【資料2】カリキュラム・ポリシー

デジタルハリウッド大学デジタルコミュニケーション学部は、学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）に基づき、下記の方針に従って教育課程を編成し実施する。

▼概念図

別紙（カリキュラム・フロー）参照

▼編成方針

1. 初年次教育

1年次では専門科目を学ぶ前に、「概論」と「セルフディベロップメント科目」を中心に学ぶ。「概論」では本学で学ぶデジタルコミュニケーションとはどのようなものか、この分野を学ぶ意義は何かを学ぶ。「セルフディベロップメント科目」では基本的なコミュニケーション力と、それをもとにしたグループ活動などの考え方と方法を学ぶ。

2. 専門教育

専門科目は、領域を一つに絞らずに複数の分野を並行して学ぶことが出来る。また、4年間の学修フェーズを「スタートアップ」「基礎フェーズ」「応用フェーズ」「ゼミ・卒業制作」の4つに大別し、学生は各フェーズの履修登録時に、これまで学習した領域について、継続して深めるのか、もしくは新たな領域を学修することにより対応の幅を広げてゆくのか、自らの適性等を鑑みながら段階的に学修を進めてゆく。

3. 国際教育

英語の修得に重点を置き、1年次はレベル別の少人数クラスにて個々に必要な基礎力を培う。2～3年次は、映像、ゲーム、デザイン等、本学部で扱う専門領域に関する英語を学修し、3～4年次はビジネスに纏わる英語を学ぶ。留学生は日本語の修得に重点を置き、1～3年次にかけて、レベル別の少人数クラスにて段階的に学修する。また、本学部で扱う領域の専門用語についても重点的に学んでゆく。そのほか、希望する者は、2年次後半から3年次前半にかけて、最長1年間の英語圏への留学制度を選択することが出来る。

4. 教養教育

新旧、世界のさまざまな人類の英知を身に付けるため、多種の教養科目を設置している。一つの内容を深く掘り下げるのではなく、全8回に凝縮された教養を数多く学ぶことで、自身の中に多数の創造のきっかけを植えつける。また、教養とは、その必要

性を自覚して初めて涵養されるものであることから、基本的に2年次以降の配置としている。

5. 学外活動

本学部では、学内での知識や技術のインプットだけでなく、実践を通じたアウトプットによる理解の深化や知識・技術の定着にも重きを置いており、インターンシップやPBL等の企業や社会との協働による活動に関する科目や制度を配置している。

▼教育課程 実施方針

1. アクティブラーニングの活用

各授業でアクティブラーニング手法を用い、学生に能動的に学ぶ姿勢を持たせる。グループディスカッション等を通して、学生が主体者意識を持ちながらインプットとアウトプットを繰り返すことにより、学習内容の定着率を高める。

2. 実務経験を有する教員の登用

21世紀のデジタルコミュニケーションは劇的なスピードで変化していることから、理論だけでなく実務の実態も正確に捉えている実務経験を有する教員を主に配置している。学生にとってより身近な題材を扱いながら授業が進められることにより、学生の興味と理解の深化に繋げることが出来る。

3. 実務経験を有する教員によるゼミおよび卒業制作指導

3年次後期から4年次前期に渡るゼミにおいても、実務経験を有する教員が多く担当し、理論に実務の実態を織り交ぜながら、専門領域の知識や技術の深化を図ることができる。また、4年間の集大成である卒業制作課題の指導も担当し、当該担当教員の専門領域だけでカバーができない場合は、他の実務経験を有する教員と連携し、卒業制作課題の内容に添った指導を行う。

4. クォーター制の採用

短期集中による学修効果の向上や、期の細分化による課外活動の利便性の向上、国際標準化による海外留学の促進等を目的とし、1年を4学期に区分している。学生は、例えば一つの学期と長期休暇を組みあわせて、相応の期間を留学することに加え、国内で実施される授業についても、留学により潰されることなく履修できるなど、自身の裁量で様々な学修計画を立てることが出来る。

5. FS（フィードバックシート）の実施

教員の指導の質向上や、学生の能動的な授業参加を促進するため、学生は毎回の授業

後に FS（フィードバックシート）を提出する。教員は FS を確認することで学生の理解度などを把握することができ、そこに記載された質問や要望については、翌週の授業にて回答や反映をしてゆく。FS とは単なる授業アンケートではなく、教員と学生との間の、授業をより良くするためのコミュニケーションツールである。

6. 単科大学・小規模であることの利点

複数領域の学修が、同一学科内で可能であることにより、一つの大学組織の中に様々な領域を得意とする学生や院生、教員や研究員が存在する。且つ、小規模大学であるため、本学学生は、自身が履修していない科目の担当教員へのアクセスや、異なる専門領域を得意とする学生、院生とのコミュニケーションが容易い状況になっている。この環境とキャンパスの立地を活かし、他大学や他研究機関、企業等とのコラボレーションを促進している。

【資料 3】科目一覧

▼概念図

別紙（科目一覧）参照

▼編成方針

学ぶ領域が限定されないよう、一学部一学科でデジタルコミュニケーションを横断して学べるカリキュラム。デジタルでの自由自在な表現を可能にする専門性、世界中とコミュニケーションできる語学力、豊かな創造力を生み出す教養。これからの時代に求められる 3 つの要素を教育の柱にすえ、未来を生き抜く力と無限の可能性を育みます。※定員を超えて申請があった科目は抽選となります。また、1 つのクォーターで同時に履修できる演習科目は原則 2 科目までとなります。

別紙

		スタートアップ		基礎フェーズ				応用フェーズ				ゼミ・卒業制作				
		1年次		2年次				3年次				4年次				
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
デジタルでの自由自在な表現を可能にする専門性、世界中とコミュニケーションできる語学力、豊かな創造力を生み出す教養。これからの時代に求められる要素を教育の柱にすえたカリキュラムで未来を生き抜く力と無限の可能性を育みます。																
初年次教育	1年次では専門科目を学ぶ前に、「概論」と「セルフディベロップメント科目」を中心に学ぶ。	セルフディベロップ・概論				「概論」では本学で学ぶデジタルコミュニケーションとはどのようなものか、この分野を学ぶ意義は何かを学ぶ。「セルフディベロップメント科目」では基本的なコミュニケーション力と、それをもとにしたグループ活動などの考え方と方法を学ぶ。										
専門教育	専門科目は、複数の分野(3DCG、ゲーム・プログラミング、映像、グラフィック、アニメ、Web、ビジネス)を横断して学ぶことができる。「演習」では、実際に制作を行いながら各分野の表現手法や技術を学び、「講義」では、各分野の知識や理論、ビジネスについて学ぶ。また、4年間の学修フェーズを「スタートアップ」「基礎フェーズ」「応用フェーズ」「ゼミ・卒業制作」の4つに大別し、段階的に学修を進めてゆく。※演習は、科目によって同時期に履修できるのは最大2科目までという制限がある。	映像教材を活用し、3DCG、プログラミング、映像、グラフィック、Webに関するツール操作などの基本を理解する。	演習準備	3DCG、ゲーム・プログラミング、映像、アニメ、グラフィック、Web、ビジネス領域から科目を選択し、基礎を学ぶ。				基礎フェーズで学んだ領域の応用を学び、専門性を深める	応用フェーズ	専門演習(応用)	専門講義(応用)	ゼミ・卒業制作				卒業制作展示
				専門演習(基礎)	専門講義(基礎)			基礎フェーズ	専門演習(基礎)	専門講義(基礎)	各専門分野のゼミに所属し、研究、卒業制作を通じて応用力・実践力をさらに高める。					
国際教育	英語の修得に重点を置き、1年次はレベル別の少人数クラスにて個々に必要な基礎力を培う。2～3年次は、映像、ゲーム、デザインなどの専門領域の話題を扱った英語を学修し、3～4年次はビジネスに纏わる英語を学ぶ。また、希望する者は、2年次後半から3年次前半にかけて、最長1年間の英語圏への留学制度を選択することが出来る。	外国語(必修)				外国語(選択必修)				外国語(選択)						
		レベル別で英語の基礎力を養う				ビジネス英語を学ぶ				アメリカ、イギリス、カナダ、オーストラリアなどの英語圏の協定校で、映像やデザインなどの専門教育を学ぶことも可能な留学制度。						
教養教育	多量の教養科目を配置し、全8回に凝縮された教養を数多く学ぶことで、自身のなかに多数の創造の引き出しを増やすことができる。	作品を生み出すなかで教養が必要だと自覚する2年次以降に大半を設置。				教養				【基盤】CG数学や美術解剖学、アニメ史など専門の基盤となる科目 【知の源泉】表現や歴史学、自然科学、現代文化など知の源泉となる科目 【社会性】現代社会や宗教、法学など社会性に関する科目						
実践教育	学内での知識や技術のインプットだけでなく、インターンシップやPBL等の企業や社会との協働による実践を通じたアウトプットによる理解の深化や知識・技術の定着にも重きを置く。	映像、ゲーム、アニメ、IT、広告 など様々な業界とのネットワークにより、一定期間就業体験ができるインターンシップや企業が講師になり、学校内で就業体験ができる企業ゼミなど実践経験を積む機会が豊富。				企業ゼミ、インターンシップ、PBL(プロジェクトベースドラーニング)、留学中の活動など										

専門教育

領域を一つに絞らずに複数の分野を並行して学び、デジタルでの自由自在な表現を可能にする

演習(基礎)	
基礎ツール演習 I・II	

演習(3DCG・VFX)	
3DCG演習 I・II・III・IV	3DCG演習応用A・B・C・D
VFX演習 I・II・III・IV	立体模刻

演習(ゲーム・プログラミング)	
プログラミング演習(Python) I・II・III・IV	ゲーム開発演習 I・II・III・IV
Webプログラム演習 I・II・III・IV	スマートフォンアプリプログラム演習 I・II
ネットワーク構築演習	データベース演習
システム設計基礎	

演習(映像)	
映像制作演習基礎A・B・C・D	映像制作演習応用A・B・C・D
ストーリー創作演習A・B・C・D	シナリオ創作演習 I・II
映像撮影演習 I・II・III・IV	写真演習 I・II・III・IV

演習(グラフィックデザイン)	
立体造形 I・II	デザインベーシック I・II・III・IV
タイポグラフィ I・II・III・IV	総合企画演習
表現演習 I・II	表現演習応用 I・II
レイアウトデザイン I・II	グラフィックデザイン I・II・III・IV

演習(アニメ)	
作画演習 I・II・III	デジタル作画演習 I・II・III・IV
キャラクターデザイン演習 I・II	ベース基礎
美術演習 I・II	アニメ撮影・コンボジット演習 I・II

演習(Webデザイン・Web開発)	
Webサイトマークアップ演習	Webサイトスタイリング演習
Webサイトプロトタイプ演習	Webデザイン演習 I・II
Webサイト表現演習	Webサイト表現演習応用A・B
Webサイト制作実践演習 I・II	Webサイト制作プロジェクト演習

基礎(セルフディベロップメント)	
アクティブラーニング	社会力
Officeリテラシー	キャリアデザイン
コンテンツ産業概論	カリキュラライフデザイン
日本語文章表現基礎 I・II	日本語文章表現 I・II・III・IV
ロジカルシンキング I・II	パブリックスピーキング
リーダーシップ論 I・II	

基礎(造形基礎)	
発想論 I・II	色彩論 I・II・III・IV
デッサン基礎	デッサン I・II・III・IV
広告発想論 I・II	広告制作 I・II

基礎(概論)	
デジタルコミュニケーション概論	コンプライアンス基礎 I・II
デザイン概論 I・II	Webデザイン概論
Webプランニング概論	Webプロモーション概論
Webアナリティクス概論	CG概論
VFX概論	映像技法概論
映像制作概論	アニメーション概論
アニメ制作概論	アニメプロデュース
エンジニアリテラシー	ユニバーサルデザイン
メディア概論	

基礎(ビジネス基礎)	
経済学基礎	マーケティング基礎
アカウンティング基礎	統計基礎
リサーチ基礎	イベントプランニング
ビジネス心理学 I・II	プランニング基礎
プロジェクトマネジメント	

応用	
シナリオクリエイティブ I・II	映像ディレクション I・II
CGショートフィルム	アニメ演出 I・II
アニメシナリオ概論 I・II	リアルタイムグラフィックス技術
コンピュータ技術	ICT技術総論
クラウドコンピューティング	UI/UX
インターネットマーケティング	広告論
マーケティングストラテジー	人材開発論
金融論基礎	起業入門
ブランディング	ソーシャルビジネス
キャラクターコンテンツマーケティング	PR戦略論
広告ビジネス	サウンドデザイン
ゲームプロデュース&ディレクション	情報編集 I・II
現代メディア表現	言語表現と論文技術
特別講義	

研究科目	
ゼミ I・II・III・IV	卒業制作課題
卒業制作展示	

学外科目	
プロジェクト科目 I・II・III・IV	企業ゼミ I・II・III・IV
Global Action I・II・III・IV	インターンシップ I・II・III・IV

国際教育(語学)

実社会で役立つ語学力を身につけ各専門領域に関係する表現も英語で学習

英語		
Core English I・II・III・IV	Content English A・B・C・D・E・F・G・H	Business English A・B・C・D
Pre-Study Abroad I・II	Global English I・II・III・IV・V・VI・VII・VIII	

日本語		
日本語基礎 I・II・III・IV	日本語 I・II・III・IV・V・VI・VII・VIII	

その他外国語		
中国語 I・II・III・IV	韓国語 I・II・III・IV	

教養教育

生涯潤れることのない「知の泉」を得る幅広いジャンルの教養科目

基盤		
デザイン史 I・II	映画表現史	アニメ史
ゲーム情報学	数学探訪	コンピュータ数学
CG数学 I・II	美術解剖学 I・II・III・IV	

知の源泉(表現)		
音楽理論	現代音楽のルーツ	世界の神話
日本文学	日本文化史	マンガ文化論
建築文化論	美術史	メディアアート
身体表現		

知の源泉(歴史学)		
現代史	日本古代史	米国史
イスラーム史	中国史	

知の源泉(自然科学)		
電気学	先端物理学	バイオ
医学薬学	音と光の環境計画	

知の源泉(現代文化)		
コンテンツ政策論	イノベーター論	超ファッション進化論
美食学入門(gastronomy)	現代文化特別講義	

社会性(現代社会)		
社会哲学	現代社会学	社会経済学
心理学	持続可能性論	持続可能実現論

社会性(現代社会)		
宗教学A・B	現代宗教と信仰のリスク	

社会性(現代社会)		
法律の起源と現代社会に生きる法律	捜査と裁判	犯罪者と更生

