

デジタルハリウッド大学大学院 (DHGS)



資料4-1

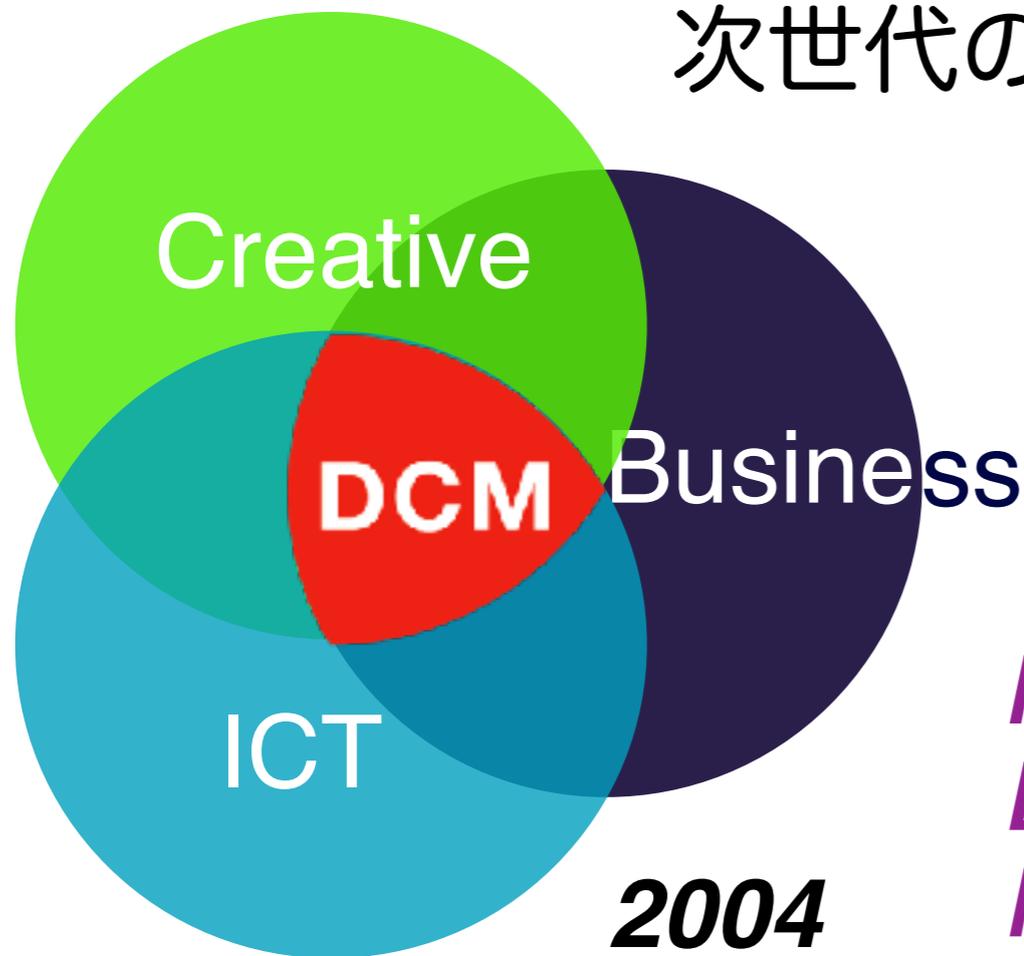
正式名称	デジタルハリウッド大学大学院
教育内容	デジタル技術とコンテンツで 新しい産業や文化を創造する高度人材の育成・研究開発
取得学位	デジタルコンテンツマネジメント修士（専門職）
設置研究科	デジタルコンテンツ研究科デジタルコンテンツ専攻（定員80名）
所在地	駿河台キャンパス（御茶ノ水ソラシティ アカデミア 3F/4F） 八王子キャンパス制作スタジオ

修業年限	標準2年（最長5年）	収容定員	160名
修了要件	34単位	在学生数	162名
設置主体	デジタルハリウッド株式会社		
学長	杉山知之（工学博士）	入学者数	70名
入学時期	4月	卒業生数	533名
		教員数	56名

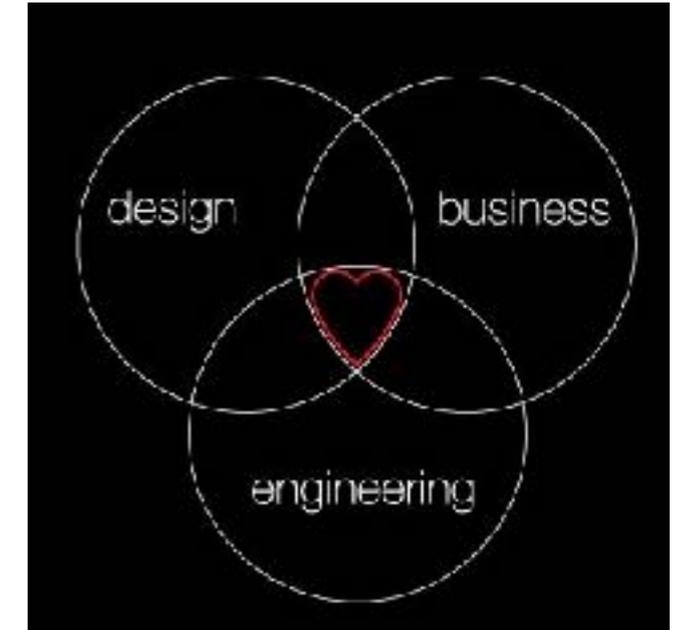
認可年度 2004年2月16日 文部科学省認可
認可形態 構造改革特別区域法に基づき、
学校設置会社が設置した大学

※ 2017年4月時点

次世代のプロデューサーに 必要な能力



*Master of
Digital Contents
Management*



2014 MIT idm

講座については、日本で言うところのクリエイティブ、ビジネス、ICTの3分野について学べるカリキュラムを用意している。プロデューサーやビジネスリーダーは、どの分野についても知見や技術があることが求められる。どれかひとつの分野には秀でていた人材を獲得することを主眼に入試を行っている。院生は、これまで学習してこなかった分野を中心に履修計画を行うように大学院事務局を中心に指導している。

研究中心の大学院の修士論文に相当するものが、修士課題となっており、ビジネスプラン、研究論文、コンテンツ制作の3つを最終アウトプットとして認めているが、実際には、市場にサービス・インできたものや、その直前というレベルが修士課題として認められるラインになってきており、その結果、学発ベンチャー数が上がってきている。

様々な専門性やキャリアを持つ社会人院生

VR Engineer

Sports & Apparel

Business

Anime & Talent

Agency CEO

CG & GAME

& CEO

Politician

TV / Contents

Entrepreneur

Creative Planner

Doctor / Gov

Business / NPO

Technical-Creator

Automobile / IT

Marketing Consultant
& Author

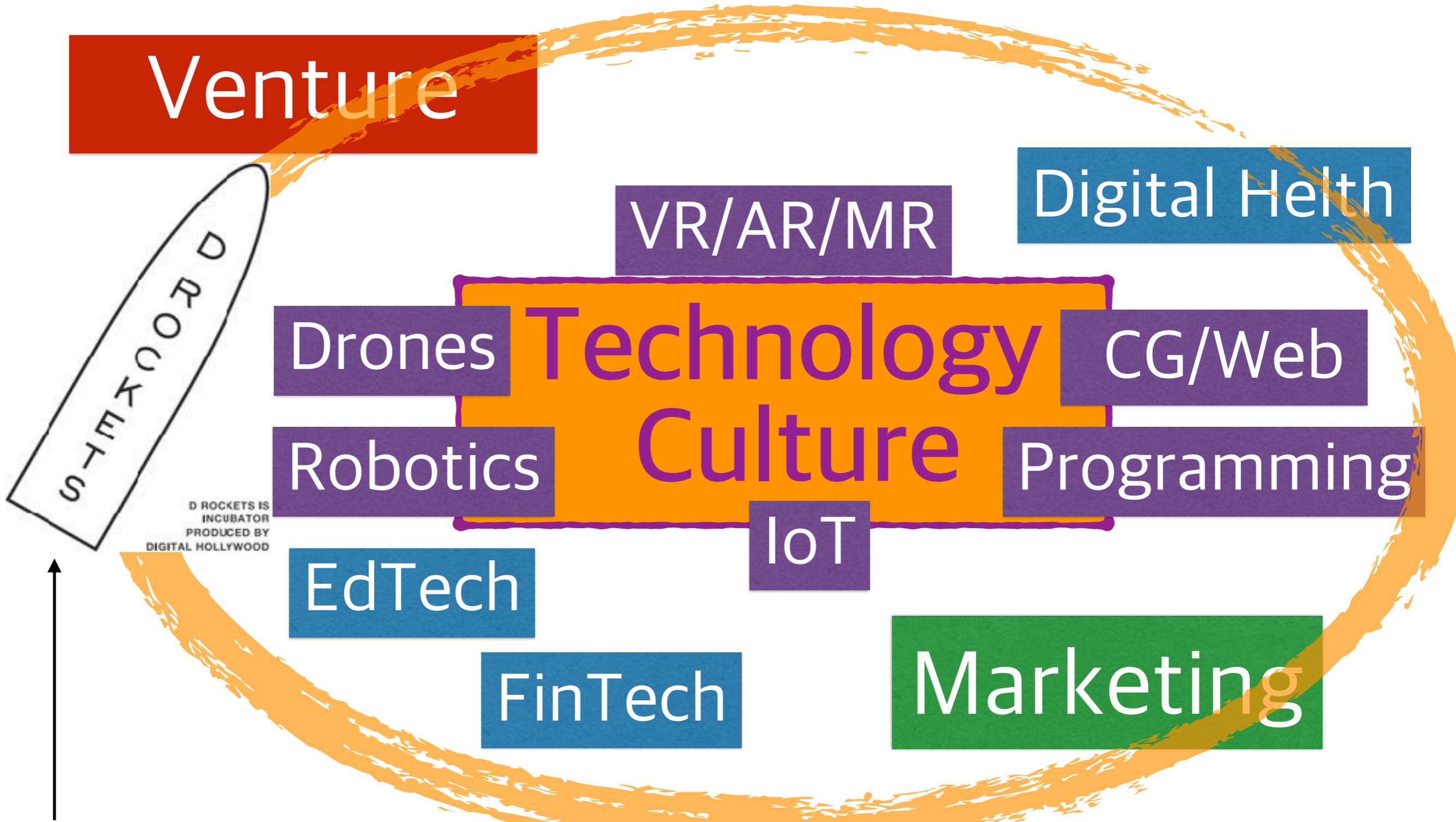




映像クリエイター、Webデザイナー、グラフィックデザイナー、音楽クリエイター、ゲームエンジニア

デジタルハリウッド大学の学部卒業生は、4年間、コンテンツ制作技術者としての学習を、産業界に通じるレベルで行ってきている。その中から特にクリエイターとしての資質に優れた学部生をピックアップし、大学院進学を薦めている。

大学院では、すでに実務や起業実績を持つ社会人院生がおり、学部から進学した若い院生と共にすることにより、様々なバックグラウンドを持つ人材が、小規模の校舎にいることになり人材交流が進み、多角的な人材ネットワークで実現される。結果として、この環境において、ビジネス・クリエイティブ・ICTの融合を図れる人材が育っていくことになる。



D ROCKETSは、デジタルハリウッド株式会社が運営するシードステージのインキュベーション事業

大学発ベンチャー創出数



大学別大学発ベンチャー創出数

順位	大学名	平成28年度	平成27年度	平成26年度
1	東京大学	216	189	196
2	京都大学	97	86	84
3	筑波大学	76	73	70
3	大阪大学	76	79	77
5	九州大学	70	63	62
6	早稲田大学	62	65	67
7	東北大学	53	50	53
8	東京工業大学	50	53	56
9	北海道大学	48	48	43
10	デジタルハリウッド大学	43	42	34
11	慶應義塾大学	42	40	38
12	九州工業大学	38	43	40
12	名古屋大学	38	33	35
12	広島大学	38	39	40
15	龍谷大学	36	33	33
16	立命館大学	33	29	28
17	会津大学	29	28	27
18	岡山大学	28	29	23
19	神戸大学	26	24	28
20	光産業創成大学院大学	25	26	27
21	グロービス経営大学院大学	23	0	0
22	名古屋工業大学	21	21	22
23	静岡大学	20	20	20
23	鹿児島大学	20	21	20
23	三重大学	20	21	18
26	東京農工大学	19	21	22
26	大阪府立大学	19	20	20
28	電気通信大学	18	17	18
29	鳥取大学	17	7	7
29	山口大学	17	18	18
29	岩手大学	17	18	16
29	横浜国立大学	17	15	14

Entertainment. It's everything.

意見：専門大学が開学になるが、来年度に入学する学生が、専門大学を卒業するのは、2022年3月である。その卒業生たちが、プロデューサー人材になるには、そこから最短でも5年程度の業界経験が必要となると、その果実が得られるのは、今から10年後の2027年となるのではないだろうか？

今年、iPhoneというスマートフォン発売から10年。ICT中心に大きな産業変革が起こっている世界において、10年後というのは、Cool Japan政策においては、余りに未来のことではないだろうか？

その観点からは、すでに専門分野においてリーダーとしての資質を持つ社会人院生を中心に2年ほどで、プロデューサー人材を育成できる大学院の存在は、重要だと考えている。

平成28年度大学発ベンチャー調査 調査結果概要より
2017年4月 経済産業省 産業技術環境局 大学連携推進室

※大学公認の大学発ベンチャーの創出数ではない。本調査で独自に規定した大学発ベンチャーの創出数を示すものである。