

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地																							
国際アート&デザイン大学 学校	平成11年1月21日	双石 茂	〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-1 (電話) 024-956-0040																							
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																							
学校法人 国際総合学園	平成7年3月24日	池田 祥護	〒951-8063 新潟県新潟市中央区古町通二番町541番地 (電話) 025-210-8565																							
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																						
工業	工業専門課程	アニメーション科	平成26年文部科学省告示 第7号	-																						
学科の目的	本校は、工業関係・文化教養関係の専門課程及び高等課程を設置し、社会に貢献しうる人材を育成することを目的としている。CGアニメーション科においては、3DCG業界・アニメーション業界・ゲーム業界での即戦力となる技量を習得するために、企業等との連携によって最新の業界動向を教育課程に取り入れるとともに、より実践的な人材の育成を目的とする。																									
認定年月日	平成26年3月31日																									
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																				
2年	2040	392	112	1,536	0	0																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
10人	4人	0人	1人	5人	6人																					
学期制度	■前期:4月1日から9月30日まで ■後期:10月1日から3月31日まで		成績評価																							
長期休み	■夏 期:7月27日から8月31日 ■冬 期:12月25日から1月7日 ■春 期:2月11日から4月10日		卒業・進級 条件																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 欠席者への指導者の対応として 保護者への連絡と家庭訪問の実施		課外活動																							
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) デザイン業界、広告業界、印刷業界		主な学修成果 (資格・検定等) ※3																							
	■就職指導内容 就職研修会の開催、個別履歴書添削、個別面接指導、キャリア アカウンターの面談、新卒応援ハローワークの活用																									
■卒業者数		2	人	<table border="1"> <tr> <td>資格・検定名</td> <td>種</td> <td>受験者数</td> <td>合格者数</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定 ペーシック</td> <td>③</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>色彩検定</td> <td>③</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定 ペーシック	③	2	2	色彩検定	③	2	1								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
CGクリエイター検定 ペーシック	③	2	2																							
色彩検定	③	2	1																							
■就職希望者数		1	人																							
■就職者数		1	人																							
■就職率		100	%																							
■卒業者に占める就職者の割合		50	%																							
■その他 ・進学者数:		1人		※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③の いずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得する もの ③その他(民間検定等)  ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等																						
(令和 2年度卒業者に関する 令和2年5月1日 時点の情報)																										
中途退学 の現状	■中途退学者 0名 令和2年4月1日時点において、在学者5名(令和元年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者5名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 退学者0名		■中退率 0%																							
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 「無利子奨学制度」年額30万円を無利子で貸与し、卒業後の返済により就学の便宜を図っている。 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象																									
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																									
当該学科の ホームページ URL	http://www.art-design.ac.jp/																									

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について  
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。  
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者を含みます。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。  
※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留學生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について  
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。  
②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1. 「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

デザイン業界・広告業界従事者育成において、より実践的かつ最新の知識・技能を有する者を輩出することが専門課程の責務であることから、当該学科においては、現在実務に従事する非常勤講師の講義(座学)のほか、すべての在學生は1年次に企業へのインターンシップを行うとともに、実際の企業から依頼を受けたデザイン案件について企画と制作の実習

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

外部有識者、企業等の意見を元に専攻分野の動向、要望を教育課程に取り入れ、実践的かつ専門的な知識・技能を持った人材育成教育を実施するため、「運営会議に関する細則」、「教育課程編成委員会に関する規定」に基づき、教務部の指導助言機関として位置付けている。教育課程編成委員会での意見は、①教務部部会→②運営会議の順で会議に諮り、最終的に②運営会議で学校長決裁にて教育課程へ反映させることとしている。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
双石 茂	学校長	令和2年4月1日～	
市田 比佐浩	副校長	令和3年4月1日～	
樋口 美里	事務局長	令和3年4月1日～	
佐藤 日和	教務部長	平成29年11月15日～	
三上 洋平	学科長(専任教員兼務)	平成29年11月15日～	
木戸英行	現代アートグラフィックセンター	同上	②
中林寿文	NPO法人IGDA日本	同上	②
飯島貴志	株式会社バックボーンワークス	同上	③

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(4月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年4月2日 16:00～17:00

第2回 令和3年2月4日 16:30～17:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

当該委員会において、最新のアニメ業界及びゲーム業界について意見を聴取するとともに企業等との連携により実習を行い、業界で必要な量と表現力を実習できるようカリキュラムを見直している。

委員からは昨年度の授業実施状況を説明の上、更に技術力向上と業界動向の知識習得の必要性があると意見を頂いた。また、CG業界に入るべき基本的な技術習得は得られているという評価を得た。しかし、出口としてゲーム、CG制作会社等に就職するため、知識と考え方を学ぶとよりよくなるという指摘を受けた。次年度以降、学習内容の充実を図り、指導をしていく事とした。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

1. 実践的な技術を習得するために、専門企業と連携した実習内容とする。
2. 実践的な知識を習得するために、専門企業より直接指導を受ける。
3. より実践的な内容を学生へ提供するため、時代と業界のニーズを確認し内容改善に努める。
4. 学校・団体・企業が連携し、地域・社会・国家・国際社会に役立つ実践的職業教育を行う。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

卒業後の即戦力を目指すため、1年次から企業等との連携により実践的実習を実施して学生へ評価と改善指導を行う。企業からのデザイン依頼案件について、企業等からの派遣講師により具体的な企画と制作の指導を受け、完成作品についてのプレゼンテーションを行い評価と改善指導を実施する方針とする。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。		
科目名	科目概要	連携企業等
キャラクタデザイン実習Ⅰ	キャラクタデザインを学び、グループ制作を通して業界就職に必要なスキルを習得する。	NPO法人IGDA日本
デジタルアニメーション実習Ⅰ	CG映像業界コンテスト入賞を目指し、企画制作の指導により業界に必要なスキルを習得する。	株式会社バックボーンワークス
キャラクタデザイン実習Ⅱ	キャラクタデザインを学び、グループ制作を通して業界就職に必要なスキルを習得する。	NPO法人IGDA日本
デジタルアニメーション実習Ⅱ	CG映像業界コンテスト入賞を目指し、企画制作の指導により業界に必要なスキルを習得する。	株式会社バックボーンワークス
修了制作Ⅰ、卒業制作	修了、卒業年次の集大成の制作を制作物にて評価を行う。	株式会社バックボーンワークス
3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 基本は企業現場からの教員採用を前提としているが、学校内部で教員年数を重ねていくにつれ、ややもすれば過去の知識・経験のまま陳腐化した教育を施す危険性もある。このため、就業規則第57条等による教育・研修体制、特に外部研修を充実させ、日々の研鑽とスキルアップを図る方針とする。		
(2) 研修等の実績		
① 専攻分野における実務に関する研修等		
研修名「 UNREAL FEST EXTREME 2020 」(連携企業等: EpicGamesJapan(オンライン)) 期間: 令和2年11月16日(月)～20(金) 対象: CGマスター科、CGアニメーション科 内容: ゲームエンジンの最新トレンドと使い方勉強会		
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名「 オンライン授業研修 」(連携企業等: 株式会社 学び ) 期間: 令和2年11月13日(金) 対象: 国際アート&デザイン大学校 職員 内容: オンライン授業における効果的な進め方		
(3) 研修等の計画		
① 専攻分野における実務に関する研修等		
研修名「 Adobe Education Forum Online 2021 」(連携企業等: Adobe(オンライン) ) 期間: 令和3年8月10日(火)～12(木) 対象: CGマスター科、CGアニメーション科 内容: Adobeのソフト使用方法について、		
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名「 障がい者雇用セミナー 」(連携企業等: ハローワーク郡山 ) 期間: 令和3年12月3日(金) 対象: 国際アート&デザイン大学校 職員 内容: ・障がい者雇用の現状について ・障がい者雇用の就職斡旋について		

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

学校関係者評価については、文部科学省策定の「専修学校における学校評価ガイドライン」をベースに、任意団体である全国専門学校経営研究会(加盟校:26法人113校)により協議検討を重ねた「自己点検・評価基準」を主に、点検基準表を策定し、学校が委員会等の点検・評価を基に作成し、学校長が再点検の上、学校運営に反映させる方針とする。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	教育理念、教育目的、教育目標
(2) 学校運営	教育の内容・管理運営・改革改善
(3) 教育活動	教育の内容
(4) 学修成果	教育目標の達成度と教育効果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育の実施体制
(7) 学生の受入れ募集	学生支援
(8) 財務	管理運営(法人)
(9) 法令等の遵守	管理運営
(10) 社会貢献・地域貢献	社会的活動
(11) 国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

学校関係者評価の結果については、学校関係者評価報告書としてまとめ、ホームページ等で公表する。報告書の内容については教職員会において周知するとともに、教育課程編成委員会においても説明することで、学校としての課題と改善の取り組みを共有し明確にする。企業等委員の経済団体役員より「地元企業との連携によるインターンシップで地元就職できる仕組み」についての意見を受け、進級時の春休みを利用して、2学年全員で取り組むこととしました。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐藤 克幸	株式会社アイ・シー・オー	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
藤岡阿比努	国際アート&デザイン大学校 同窓会会長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ) )

URL: <http://www.art-design.ac.jp/>

公表時期: 令和3年9月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

当校の教育内容、内部活動、外部活動、資格・コンペ・表彰、また学校経営に係る事項等の実績については、公益法人として、関連団体・関連業界・学生就職先のほか、広く万人に発信する。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	教育理念、教育目的、教育目標
(2) 各学科等の教育	教育の内容・管理運営・改革改善
(3) 教職員	教育の内容
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育目標の達成度と教育効果
(5) 様々な教育活動・教育環境	学生支援
(6) 学生の生活支援	教育の実施体制
(7) 学生納付金・修学支援	学生支援
(8) 学校の財務	管理運営(法人)
(9) 学校評価	管理運営
(10) 国際連携の状況	社会的活動
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ) )

URL: <http://www.art-design.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 アニメーション科) 令和3年度															
分類	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			就職実務 I	自己分析と職業理解	1通	28	○			○	○			
2	○			PC実習 I	officeソフト基礎習得、MOS検定受験	1通	28		○		○		○		
3	○			CG概論 I	CG検定取得に必要な基礎知識の習得	1通	56	○			○	○			
4	○			デッサン I	光と影の陰影処理、透視図法についての理解と鍛錬	1通	56			○	○		○		
5	○			キャラクタデザイン実習 I	キャラクター制作をデジタルで行うデザイン実習	1通	84			○	○		○	○	
6	○			ゲームエンジン実習 I	ゲーム制作に使用するアンリアルエンジンの基礎習得	1通	84			○	○		○		
7	○			作品制作実習 I	指定された課題をもとに基礎から応用までの表現をする	1通	140			○	○		○		
8	○			3DCG実習 I	3DCGの基礎を習得	1通	84			○	○		○		
9	○			アニメーション実習 I	アニメーションの基礎を習得	1通	84			○	○		○		
10	○			デジタルアニメーション実習 I	アニメーション編集技法の習得 と実践実習	1通	56			○	○		○	○	
11		○		色彩概論 I	色彩検定3級取得授業(色彩概論Ⅱ、作品制作演習Ⅰと選択)	1通	56	○			○		○		
12		○		ポートフォリオ制作実習 I	就職用、セルフプロデュース用の作品集制作	1通	56			○	○		○		
13		○		コミュニケーション技法	コミュニケーションの適切な取り方を学び、コミュニケーション検定を取得する	1前	28	○			○		○		
14		○		修了制作 I	1年生進級年次、集大成の制作	1後	180			○	○		○		

15	○	デジタルアニメーション実習Ⅱ	1年次に続き、アニメーション編集技法の習得と実践実習	2通	84				○	○			○	○
16	○	CG概論Ⅱ	マルチメディア検定取得に必要な基礎知識の習得	2通	112			○		○			○	
17	○	色彩概論Ⅱ	色彩検定2級取得授業(色彩概論Ⅱ、作品制作演習Ⅱと選択)	2通	56			○		○			○	
17	○	PC実習Ⅱ	officeソフト応用習得、MOS検定受験	2通	28					○	○			○
17	○	著作権概論	著作物の取り扱いに関する知識習得検定取得授業	2前	28			○					○	
17	○	卒業制作	卒業年次、集大成の制作	2後	180					○	○		○	
合計				27科目	2,096単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
・ 必須科目の単位取得 ・ 出席率年間90%以上 ・ 卒業修了制作が合格		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	18週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。