

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&デザイン大学校		平成11年1月21日		齋藤 勇二		〒 963-8811 (住所) 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		昭和32年10月22日		池田 祥護		〒 951-8063 (住所) 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	CGマスター科(ゲーム・CGマスター科)		令和4年文部科学省認定	-																																				
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。推薦学科であるゲーム・CG科においては、アニメーション業界・映像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	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技																																		
3年	昼間	2864	280	280	2304	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																																				
30人	40人	1人	1人	3人	4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	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 各学期末の試験、実習の成果等																																				
長期休み	■学年始:4月1日~4月10日 ■夏季:7月27日~8月31日 ■冬季:12月25日~1月7日 ■学年末:2月11日~4月10日			卒業・進級条件	卒業要件: ・必須科目の単位取得 ・出席率年間90%以上 ・修了制作が合格																																				
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	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学園祭等の実行委員会 外部依頼の映像、CGアニメーション制作等 ■サークル活動: 無																																				
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) アニメ業界、CG業界、ゲーム業界			主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業者にに関する令和4年5月1日時点の情報)																																				
	■就職指導内容 就職研修の開催、模擬面接試験(求職票受理面接)の実施、個別での履歴書添削、面接指導など				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MicrosoftOfficeSpecialistExcel</td> <td>③</td> <td>13</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>MicrosoftOfficeSpecialistWord</td> <td>③</td> <td>13</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	MicrosoftOfficeSpecialistExcel	③	13	13	MicrosoftOfficeSpecialistWord	③	13	12																				
	資格・検定名	種別	受験者数		合格者数																																				
	MicrosoftOfficeSpecialistExcel	③	13		13																																				
MicrosoftOfficeSpecialistWord	③	13	12																																						
■卒業者数 : 5 人 ■就職希望者数 : 5 人 ■就職者数 : 5 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 %			※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)																																						
■その他 -			■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 CG-World Entry 3位入賞																																						
中途退学の現状	■中途退学者 0名 令和3年4月1日時点において、在学者35名 令和4年3月31日時点において、在学者35名 ■中途退学の主な理由			■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: ※有の場合、制度内容を記入 -			無																																					
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: ※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: -			無 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いい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

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、卒業年次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、留学生、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

3DCG業界・アニメーション業界・ゲーム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、すべての在学生は1年次からCGアニメーションとデジタルデザイン、ゲームデザインの制作手法を学び、グループ制作を通して企画と制作の実習を行い、プレゼンテーションの後に連携企業等から学生作品について評価と改善指導を実施して教育課程の改善を行う方針とする。

(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CG制作と活用についての専攻分野の動向、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。「卒業までのカリキュラム構成や授業指導状況、評価など」の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4年10月31日

名前	所属	任期	種別
齋藤 勇二	学校長	令和4年4月1日～	-
市田 比佐浩	副校長	令和4年4月1日～	-
佐藤 日和	教務部長	平成29年11月15日～	-
樋口 美里	事務局長	令和4年4月1日～	-
三上 洋平	学科長	平成29年11月15日～	-
中林 寿文	NPO法人IGDA日本	令和3年4月1日～令和5年4月1日(2年)	①
飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス	令和3年4月1日～令和5年4月1日(2年)	③

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「-」を記載してください。)

- 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 (9月、2月)  
 (開催日時(実績))  
 第1回 令和3年4月2日 16:00～17:00  
 第2回 令和4年2月4日 16:30～17:30

(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。

※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。  
 ・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。  
 ・委員からは、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  
 多くのゲームCG業界と連携している団体を選定し、業界の現役で活躍している指導者から直接学生が制作指導を受けることを条件にしている。また、実習においては学生個々の能力に合わせた指導を実施し、全員が作品を完成し、発表をできるようにする事を基本方針とする。

(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

実習前に当校担当教員による実習内容の事前打合せを行い、詳細を決定するとともに学生の評価方法を周知する。制作期間中は担当教員による個別指導を徹底し、情報交換を行うとともに、実習後は企業側担当者の評価に加え、学生レポート等による総合的評価により成績評価を実施する。

(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
卒業制作	卒業年次の集大成の制作を制作物にて評価を行う。	NPO法人IGDA日本

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

(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 Engine Education Summit 2021 連携企業等: 株式会社ヒストリア、EpicGamesJapan  
 期間: 令和3年6月16日(水) 対象: 教員  
 内容: Unreal Engineの最新情報を詳細に収集できる勉強会。デモンストレーションと体験会も行われ、企業や学校の導入事例を学ぶ。

② 指導力の修得・向上のための研修等  
 研修名: プレゼン研修 連携企業等: エヌケーテック株式会社  
 期間: 令和4年3月15日(火) 対象: 教員  
 内容: 学生募集時の自学科内容を円滑にプレゼンを行うため、また、授業における説明等の為。

(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: Unreal Engine Education Summit 2022 連携企業等: 株式会社ヒストリア、EpicGamesJapan  
 期間: 令和4年10月19日 対象: 教員  
 内容: Unreal Engineの最新情報を詳細に収集できる勉強会。デモンストレーションと体験会も行われ、企業や学校の導入事例を学ぶ。

② 指導力の修得・向上のための研修等  
 研修名: プレゼン研修 連携企業等: エヌケーテック株式会社  
 期間: 令和5年3月頃 対象: 教員  
 内容: 学生募集時の自学科内容を円滑にプレゼンを行うため、また、授業における説明等の為。

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

名前	所属	任期	種別
石井 祐一	福島県印刷工業組合 常務理事	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
佐藤 克幸	株式会社ICO	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&デザイン専門学校 同窓会会長	令和4年4月1日～令和6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: https://www.art-design.ac.jp/motto/  
 公表時期: 令和4年8月12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( )

(1) 学校の概要、目標及び計画	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/motto/">https://www.art-design.ac.jp/motto/</a>
(2) 各学科等の教育	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/course/">https://www.art-design.ac.jp/course/</a>
(3) 教職員	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/teacher/">https://www.art-design.ac.jp/teacher/</a>
(4) キャリア教育・実践的職業教育	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/collaboration_project/">https://www.art-design.ac.jp/collaboration_project/</a>
(5) 様々な教育活動・教育環境	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/point/">https://www.art-design.ac.jp/point/</a>
(6) 学生の生活支援	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/point/">https://www.art-design.ac.jp/point/</a>
(7) 学生納付金・修学支援	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/admissions/">https://www.art-design.ac.jp/admissions/</a>
(8) 学校の財務	URL:	<a href="https://www.fsg-college.jp/mushoka/ad/?_ga=2.187131434.342476107.1663149091-1749713759.1555978578">https://www.fsg-college.jp/mushoka/ad/?_ga=2.187131434.342476107.1663149091-1749713759.1555978578</a>
(9) 学校評価	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/practice/">https://www.art-design.ac.jp/practice/</a>
(10) 国際連携の状況	URL:	<a href="https://www.fsg-college.jp/foreign/">https://www.fsg-college.jp/foreign/</a>
(11) その他	URL:	<a href="https://www.art-design.ac.jp/job/pro/">https://www.art-design.ac.jp/job/pro/</a>

公表時期: 令和4年8月12日

授業科目等の概要

(工業専門課程CGマスター科 (ゲーム・CGマスター科))																
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	授業時数	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	○			進路研究 I	自己分析と職業理解	1通	28		○			○		○		
2	○			クロスオーバーゼミ	複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広め検知を高める授業	1通	56			○		○		○		
3	○			ゲームエンジン実習 I	Scrach, Unityの習得	1通	84				○	○				○
4	○			CG概論 I	CGクリエイター検定ベーシック習得のための授業	1通	56		○			○				○
5	○			デッサン	光と影の陰影処理、透視図法についての理解と鍛錬	1通	112				○	○				○
6	○			キャラクターデザイン実習 I	キャラクター制作方法の習得	1通	56				○	○				○
7	○			3DCG実習 I	AutodeskMAYAの技術習得	1通	112				○	○				○
8	○			アニメーション実習 I	アニメーション制作実習	1通	84				○	○				○
9	○			デジタルアニメーション実習 I	AdobeAfterEffectsの技術習得	1通	84				○	○			○	
10	○			PC実習 I	Excel、Word、PowerPointの習得	1通	28				○	○				○
11	○			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				○	○			○	
12	○			コミュニケーション演習	適切なコミュニケーションを学ぶ授業 検定取得授業	1前	28			○		○			○	
13	○			修了制作 I	1年生進級年次、集大成の制作	1後	180				○	○			○	

14	○		進路研究Ⅱ	自己分析と職業理解	2通	28		○		○		○					
15	○		クロスオーバーゼミ	複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広め検知を高める授業	2通	56		○		○		○					
16	○		CG概論Ⅱ	CGクリエイター検定エキスパート習得のための授業	2通	112		○		○				○			
17	○		作品制作実習Ⅱ	ポートフォリオ用作品制作実習	2通	140				○		○		○			
18	○		3DCG実習Ⅱ	AutodeskMAYAの技術習得	2通	84				○		○					○
19	○		キャラクタデザイン実習Ⅱ	キャラクタ制作方法の習得	2通	84				○		○					○
20		○	デジタルアニメーション実習Ⅱ	パソコンを使用したCG制作実習	2通	84				○				○			○
21		○	ゲームエンジン実習Ⅱ	Unityを使ったゲーム制作実習											○		
22		○	3DCGゼミ	高度なCG制作実習	2通	84				○				○			○
23		○	アニメーションゼミ	高度なアニメーション制作実習												○	
24	○		ポートフォリオ制作Ⅱ	就職用、セルフプロデュース用の作品集制作	2通	84				○		○		○			
25	○		著作権概論	著作権検定取得のための授業	2前	28		○				○		○			
26	○		修了制作Ⅱ	2年生進級年次、集大成の制作	2後	180						○		○			○

27	○		進路研究Ⅲ	自己分析と職業理解	3通	28		○		○	○			
28	○		クロスオーバーゼミ	複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広め検知を高める授業	3通	56		○		○	○			
29	○		デジタルコンテンツ制作実習	就職のための自己作品制作	3通	588				○	○	○		
30	○		MOS演習	Microsoft Office Specialist Word、Excelの習得のための勉強	3通	84		○		○	○			
31	○		卒業制作	卒業年次、集大成の制作	3後	180				○	○	○		○
合計					31	科目	2864 単位 (単位時間)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：・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
履修方法：・座学および実習を基本とし、企業連携授業を取り入れる。		1学期の授業期間	14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。