

職業実践専門課程等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 | | | | | |
| 学校法人国際総合学園国際アート&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 | 専門士認定年度 | 高度専門士認定年度 | 職業実践専門課程認定年度 | | | |
| 工業 | 工業専門課程 | ゲーム・CG科/アニメーション科 | 平成25(2013)年度 | - | 平成26(2014)年度 | | | |
| 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、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。 | | | | | | | |
| 学科の特徴(取得可能な資格、中退率等) | 取得可能資格:CGクリエイター検定エキスパート、 / 中退率:0% | | | | | | | |
| 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 | |
| 2年 | 昼間 | ※単位時間、単位いずれかに記入 | 1,928 単位時間 | 252 単位時間 | 140 単位時間 | 1,536 単位時間 | 0 単位時間 | 0 単位時間 |
| | | | 単位 | 単位 | 単位 | 単位 | 単位 | 単位 |
| 生徒総定員 | 生徒実員(A) | 留学生数(生徒実員の内数)(B) | 留学生割合(B/A) | | | | | |
| 5人 | 2人 | 0人 | 0% | | | | | |
| 就職等の状況 | ■卒業生数(C) | | 1 | 人 | | | | |
| | ■就職希望者数(D) | | 1 | 人 | | | | |
| | ■就職者数(E) | | 1 | 人 | | | | |
| | ■地元就職者数(F) | | 1 | 人 | | | | |
| | ■就職率(E/D) | | 100 | % | | | | |
| | ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) | | 100 | % | | | | |
| | ■卒業生に占める就職者の割合(E/C) | | 100 | % | | | | |
| | ■進学者数 | | 0 | 人 | | | | |
| | ■その他 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 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 | | 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 | https://www.art-design.ac.jp/course/design/game/ | | | | | | | |
| 企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入) | (A: 単位時間による算定) | | | | | | | |
| | 総授業時数 | | | | | | 1,928 単位時間 | |
| | うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | | | | | | 28 単位時間 | |
| | うち企業等と連携した演習の授業時数 | | | | | | 0 単位時間 | |
| | うち必修授業時数 | | | | | | 28 単位時間 | |
| | うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 | | | | | | 28 単位時間 | |
| | うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | | | | | | 0 単位時間 | |
| | (うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) | | | | | | 0 単位時間 | |
| | (B: 単位数による算定) | | | | | | | |
| | 総授業時数 | | | | | | 単位 | |
| | うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 | | | | | | 単位 | |
| | うち企業等と連携した演習の授業時数 | | | | | | 単位 | |
| | うち必修授業時数 | | | | | | 単位 | |
| | うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 | | | | | | 単位 | |
| | うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 | | | | | | 単位 | |
| | (うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) | | | | | | 単位 | |
| 教員の属性(専任教員について記入) | ① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 | | (専修学校設置基準第41条第1項第1号) | | | | 4人 | |
| | ② 学士の学位を有する者等 | | (専修学校設置基準第41条第1項第2号) | | | | 0人 | |
| | ③ 高等学校教諭等経験者 | | (専修学校設置基準第41条第1項第3号) | | | | 0人 | |
| | ④ 修士の学位又は専門職学位 | | (専修学校設置基準第41条第1項第4号) | | | | 0人 | |
| | ⑤ その他 | | (専修学校設置基準第41条第1項第5号) | | | | 0人 | |
| | 計 | | | | | 4人 | | |
| 上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数 | | | | | 2人 | | | |

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、すべての在學生は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5年9月30日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|----------|------------------------|----|
| 齋藤 勇二 | 学校長 | 令和2年4月1日～ | — |
| 市田 比佐浩 | 副校長 | 令和2年4月1日～ | — |
| 佐藤 日和 | 教務部長 | 平成29年11月15日～ | — |
| 野上 淳史 | 事務局長 | 令和5年4月1日～ | — |
| 三上 洋平 | 学科長 | 平成29年11月15日～ | — |
| 大槻 晃士 | 担任 | 令和5年4月1日～ | — |
| 中林 寿文 | IGDA日本 | 令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年) | ① |
| 山下 優 | 株式会社モノリア | 令和4年4月1日～令和6年3月31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4年9月2日 13:00～14:00

第2回 令和5年3月1日 13:00～14:00

(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。

本年度カリキュラムについての振り返りの意見交換

委員からは、昨年度同様に産学官連携について更に広く実施しているので良いが、外部との技術レベルの差を知るためにコンテストに出品する事、外部制作でも企画から参加する事でより力がつくので実践してほしい。また、アニメ業界ではツールに依らず、アニメーションタイミングの習得と、描画力の向上の両立が必要と意見を頂いた。コンテストに入れば、他校との差別化が図れるため、募集にも影響するのではないかとアドバイスを受けた。

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

業界就職するために、コミュニケーション能力、自主制作、2D/3D問わず模写をしていくと良い。検定についてはネームバリューがある検定以外は評価が難しいので、検定というよりは作品制作に力を入れ、コンテストや著名企業の添削会を実施する方がより良くなるというアドバイスを受けた。

(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 |
|------------|------------------------|----------|
| アニメーション実習Ⅰ | アニメーションの基本を習得する作品制作実習。 | 株式会社モノリア |

| | |
|--|---------------------------------|
| 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 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(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5年3月15日(火) | 対象: 教員 |
| 内容: 学生募集時の自学科内容のプレゼンを円滑に行う為、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 2023 | 連携企業等: 株式会社ヒストリア、EpicGamesJapan |
| 期間: 令和5年9月頃 | 対象: 教員、学生 |
| 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6年3月頃 | 対象: 教員 |
| 内容: 学生募集時の自学科内容のプレゼンを円滑に行う為、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事とした。

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

公表時期: 令和5年8月23日

授業科目等の概要

| (工業専門課程 ゲーム・CG科/アニメーション科) | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|------------------|------------------|-----------------|------------------------|---------------------------------|------------------|-------------|----------------|--------|--|--------|--------|------------------|----------------------------|
| 必 修 | 分類 | | 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 兼 任 | 企 業 等 の 連 携 |
| | 選 択 必 修 | 自 由 選 択 | | | | | | 講 義 | 演 習 | 実 験 ・ 技 術 実 習 ・ 実 践 | 校 内 | 校 外 | | |
| 1 | ○ | | 進路研究 I | 進路についての知識習得 | 1 通 | 28 | 2 | ○ | | | ○ | | | |
| 2 | ○ | | クロスオーバーゼミ I | 全校選択授業 | 1 通 | 56 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | |
| 3 | ○ | | CG概論 I | CGについての基礎知識習得 | 1 通 | 84 | 6 | ○ | | | ○ | | ○ | |
| 4 | ○ | | 3DCG実習 I | AutodeskMAYAの基礎習得 | 1 通 | 168 | 6 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 5 | ○ | | デジタルアニメーション実習 I | AdobeAfterEffectsの基礎実習 | 1 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 6 | ○ | | ポートフォリオ制作実習 I | ポートフォリオの基礎知識習得 | 1 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 7 | ○ | | キャラクター制作実習 I | キャラクターデザイン基礎実習 | 1 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 8 | ○ | | ゲームエンジン実習 I | ゲームエンジンUnityの基本習得 | 1 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 9 | ○ | | アニメーション実習 I | アニメーションの基礎実習 | 1 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 10 | ○ | | コミュニケーション演習 | コミュニケーション基礎演習 | 1 通 | 28 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | |
| 11 | ○ | | 修了制作 I | 進級制作 | 1 通 | 180 | 2 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 12 | ○ | | 進路研究 II | 進路についての知識習得 | 2 通 | 28 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | |
| 13 | ○ | | クロスオーバーゼミ II | 全校選択授業 | 2 通 | 56 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | |
| 14 | ○ | | CG概論 II | CGについて応用知識習得 | 2 通 | 84 | 6 | ○ | | | ○ | | ○ | |
| 15 | ○ | | ゲームエンジン実習 II | ゲームエンジンUnityの応用実習 | 2 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 16 | ○ | | アニメーション実習 II | アニメーションの応用実習 | 2 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 17 | ○ | | 3DCG実習 II | AutodeskMAYAの応用実習 | 2 通 | 168 | 6 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 18 | ○ | | ポートフォリオ制作実習 II | ポートフォリオの応用実習 | 2 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 19 | ○ | | キャラクター制作実習 II | キャラクターデザイン応用実習 | 2 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 20 | ○ | | 作品制作実習 II | 就職のための作品制作実習 | 2 通 | 84 | 3 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 21 | ○ | | 著作権概論 | 著作権の基礎演習 | 2 通 | 28 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | |
| 22 | ○ | | 卒業制作 | 卒業制作実習 | 2 通 | 180 | 4 | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 合計 | | | | | | 22 | 科目 | 1928 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 | 1 学年の学期区分 | 2 期 |
| 履修方法 | ・ 半期ごとの出席率80%以上 ・ 半期ごとの期末試験の合格 | 1 学期の授業期間 | 14 週 |

(留意事項)

1 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。

2 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。