

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

見る人を魅了するイベント運営を実施するために全国規模のeスポーツ大会の運営を目指す。また、自己の企画をプロモーションする企画力、プレゼン力、商品開発力とマーケティング能力を身に付け、eスポーツ分野で活躍出来るディレクターを目指す。

(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6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	令和3年4月1日～	—
渡邊 惇基	担任	令和3年4月1日～	—
高橋 卓也	福島県eスポーツ協会	令和6年4月1日～令和7年4月1日(1年)	①
中河西 宏樹	福島県eスポーツ推進協議会	令和6年4月1日～令和7年4月1日(1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5年 11月 27日(月) 17:00～18:00

第2回 令和6年 3月 16日 14:00～15:00

(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。

委員からは、コミュニケーション能力が高い学生、英語が出来る学生を育成すると良いと伝達を受ける。現状国内マーケティングのみでは収益化が難しい為、海外の仕事を受けている企業が多い状態。その為上記2つのスキルが業界で活躍する上で大切にアなる。また、イベントの仕事数が全体的に減少している為、どのようなタイトルにも対応できるような人材を育成すべく、様々なタイトル(とりわけFPS)の大会運営を経験させる必要があるとアドバイスを受けた。また、流行しているゲームタイトルの偏移が速いことから、様々なゲームタイトルの大会を開催し、実戦経験を積むことを提案いただいた。

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

※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
 イベントの積極的な企画・開催が業界での実践力に繋がるという意見があり、e-sportsスタジアム郡山と連携しながら、月一を目途に外部向けイベントを実施する方向に調整を行う。

(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

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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
セルフマネジメント演習 I	対面で実施、指導	eスポーツに使用されるタイトルを試用し、上達ロジックを学ぶ。	福島県eスポーツ協会

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。

(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:	高齢者向けeスポーツイベント運営講座	連携企業等:	福島県eスポーツ推進協議会
期間:	2023年9月15日	対象:	教員・学生
内容	高齢者向けeスポーツイベント運営のノウハウを学び、実際にイベントで実施する。		

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:	2024年3月19日	対象:	教員
内容	オープンキャンパス時のプレゼン能力向上のための勉強会		

(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:	EVO JAPAN運営補助	連携企業等:	GODS GARDEN
期間:	2024年4月29日	対象:	学生
内容	日本最大級のeスポーツイベントの運営補助を行うことによって業界最先端の運営手法を学ぶ		

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:	2025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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
佐藤 克幸	株式会社ICO	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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6年9月30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/>

公表時期: 令和6年9月30日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 eスポーツビジネス科3年制)																
	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		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			進路研究 I	進路選択に向けた自己分析とキャリア調査。	1通	28		○			○		○		
2	○			クロスオーバーゼミ I	他分野のスキルを学ぶゼミ。	1通	56			○		○		○		
3	○			企画運営演習 I	イベントやプロジェクトの企画運営スキルを学ぶ実習。	1通	84			○		○		○		
4	○			Adobe演習 I	Adobeソフトを使用したデザインや編集技術の基礎を習得。	1通	84			○		○		○		
5	○			セルフマネジメント演習 I	効果的な自己管理方法を学ぶ演習。	1通	168			○		○			○	○
6	○			MOS演習 I	Microsoft Office Specialist試験に向けたスキルを学ぶ演習。	1通	84			○		○		○		
7	○			動画制作演習 I	動画制作の基本的な技術とプロセスを学ぶ実習。	1通	84			○		○			○	
8	○			ビジネスマナー概論 I	ビジネスマナーや社会人としての基本的な礼儀を学ぶ講義。	1通	84		○			○			○	
9	○			トーナメント実習 I	トーナメントの企画や運営を実践的に学ぶ実習。	1通	84				○	○			○	
10	○			コミュニケーション演習	効果的なコミュニケーションスキルを磨く演習。	1通	28			○		○		○		
11	○			修了制作 I	学んだ知識と技術を集大成として形にするイベント制作。	1通	180				○	○		○		
12	○			進路研究 II	より具体的な進路目標に向けた活動や準備を進める研究。	2通	28		○			○		○		

13	○		クロスオーバーゼミⅡ	他分野のスキルを学ぶゼミ。	2通	56			○		○		○		
14	○		企画運営演習Ⅱ	企画や運営のスキルをさらに発展させる実習。	2通	84			○		○		○		
15	○		ビジネスマナー概論Ⅱ	実務に必要な高度なビジネスマナーを学ぶ講義。	2通	84		○			○				○
16	○		セルフマネジメント演習Ⅱ	さらに効果的な自己管理方法を追求する演習。	2通	168			○		○				○
17	○		MOS演習Ⅱ	MOS試験の上級レベルに向けたスキル強化。	2通	84			○		○				○
18	○		動画制作演習Ⅱ	動画制作技術を高度化させる実践的な演習。	2通	84			○		○				○
19	○		ストリーミング実習Ⅰ	ライブ配信や映像ストリーミングの実践技術を習得。	2通	84					○	○			○
20	○		トーナメント実習Ⅱ	トーナメント運営の実践経験を積む演習。	2通	84					○	○			○
21	○		著作権概論	著作権の基本概念と法的な側面を学ぶ講義。	2通	28			○			○			○
22	○		修了制作Ⅱ	学んだ知識と技術を集大成として形にするイベント制作。	2通	180					○	○			○

23	○		進路研究Ⅲ	就職活動や進学に向けた最終準備を行う研究。	3通	28		○			○		○		
24	○		クロスオーバーゼミⅢ	他分野のスキルを学ぶゼミ。	3通	56			○		○		○		
25	○		企画運営演習Ⅲ	プロジェクトの企画運営能力を総合的に強化する実習。	3通	84			○		○		○		
26	○		Adobe演習Ⅱ	Adobeソフトを使った高度なデザインや編集スキルを習得。	3通	84			○		○		○		
27	○		セルフマネジメント演習Ⅲ	最終的な自己管理スキルを確立する演習。	3通	168			○		○				○
28	○		フリープレイ実習	ゲームを用いた自由な学習や実践を行う実習。	3通	84				○	○		○		
29	○		ITパスポート演習	ITパスポート試験に向けた基礎的なIT知識を学ぶ演習。	3通	84			○		○		○		
30	○		ストリーミング実習Ⅱ	ライブ配信のプロフェッショナル技術を磨く実習。	3通	84					○	○			○
31	○		トーナメント実習Ⅲ	トーナメントの全工程を主導して運営する実習。	3通	84					○	○			○
32	○		卒業制作	学びの集大成として、最終プロジェクトを完成させる。	3通	180					○	○		○	
合計					32 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：・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。