

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 | | | |
| 国際アート&デザイン大学校 | | 1999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 | | 1957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 3年制/ゲーム・CGマスター科 | | - | - | 令和3(2021)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,Microsoft Office Specialist Word,Microsoft Office Specialist Excel / 中退率:2.5% | | | | | | | | |
| 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 | ※単位時間、単位いずれかに記入 2,864 単位時間 | | 364 単位時間 | 364 単位時間 | 2,136 単位時間 | 0 単位時間 | 0 単位時間 |
| 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) | 中退率 | | | |
| 30人 | 38人 | 1人 | | 0% | 0% | | | |
| 就職等の状況 | ■卒業生数(C) | | 10人 | | | | | |
| | ■就職希望者数(D) | | 9人 | | | | | |
| | ■就職者数(E) | | 9人 | | | | | |
| | ■地元就職者数(F) | | 6人 | | | | | |
| | ■就職率(E/D) | | 100% | | | | | |
| | ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) | | 67% | | | | | |
| | ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) | | 90% | | | | | |
| | ■進学者数 | | 0名 | | | | | |
| | ■その他 | | | | | | | |
| | 1名 親介護のため、未就職。 | | | | | | | |
| (令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報) | | | | | | | | |
| ■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲームCG制作会社、ゲームグラフィック制作会社、映像制作会社への就職 | | | | | | | | |
| 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 | | | | |
| 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 | | 2,864 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 | | 180 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 | | 180 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 | | 180 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 | | | | | | |
| 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) | (B:単位数による算定) | | | | | | | |
| | 総単位数 | | 単位 | | | | | |
| うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数 | | 単位 | | | | | | |
| うち企業等と連携した演習の単位数 | | 単位 | | | | | | |
| うち必修単位数 | | 単位 | | | | | | |
| うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数 | | 単位 | | | | | | |
| うち企業等と連携した必修の演習の単位数 | | 単位 | | | | | | |
| (うち企業等と連携したインターンシップの単位数) | | 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) | | | 2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 | | | | | 2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、すべての在学学生は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 | 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 | NPO法人IGDA日本 | 令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年) | ① |
| 飯島 貴志 | 株式会社バックボーンワークス | 令和6年4月1日～令和7年3月31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10月4日 17:00～18:00

第2回 令和6年3月8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。

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、コミュニケーション能力が無いと社会人として中々厳しい、コミュニケーションがちゃんと取れる学生を育ててほしい。一つ特化した技能を持つのはもちろんの事、後工程を意識し、今何をやっているのかを俯瞰できる学生が欲しいとのこと。また、生成系AIは過渡期ではあるが、今後使いやすいAIが出てくることは簡単に予想できるので、それをいかに使うのが今後必要な知識、技能になるのではないかと。リアル系のCG制作する必要が出てきているのでそこに対応できる人材を育成してほしいとアドバイス、提案を受けた。

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、イラストに特化する、CGIに特化するといった特化型の人材が採用されやすい傾向にある。作品制作についても、やりたい職種が見えるは勿論、自分の好きな事にじみ出るようなポートフォリオにしていく必要がある。また、CGコンテストにおいては、現実をそっくりそのまま再現する能力が現状の所ではもてはやされているので、コンテストに入るという観点では、現実の再現をしてみてもどうか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 | 企業連携の方法 | 科目概要 | 連携企業等 |
|--------|-----------|--------------|-------------|
| 修了制作 I | オンラインでの指導 | 進級に際した作品制作実習 | 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

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: 第9回 Unreal Engine Education Summit | 連携企業等: 株式会社ヒストリア、EpicGamesJapan |
| 期間: 2023年5月18日 | 対象: 教員 |
| 内容: UnrealEnsignの仕様および、新しい機能の使用方法についての講座 | |

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14日,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: 初学者のためのUnreal Engine講座 | 連携企業等: 株式会社ヒストリア、EpicGamesJapan |
| 期間: 2024年6月6日 | 対象: 教員、学生 |
| 内容: UnrealEnsign5の使用方法についての講座 | |

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、授業についての説明等の為。 | |

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

| (工業専門課程 ゲーム・CG科 3年制/ゲーム・CGマスター科) | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|-------|------|-----------------|---------------------------------|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |
| | | | | | | | | 講義 | 演習 | 実験・実習・実技 | 校内 | 校外 | 専任 | 兼任 | |
| 必修 | 選択必修 | 自由選択 | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ○ | | 進路研究 I | 進路についての知識習得 | 1通 | 28 | | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 2 | ○ | | クロスオーバーゼミ I | 全校選択授業 | 1通 | 56 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 3 | ○ | | CG概論 I | CGについての基礎知識習得 | 1通 | 84 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 4 | ○ | | 3DCG実習 I | AutodeskMAYAの基礎習得 | 1通 | 84 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 5 | ○ | | デジタルアニメーション実習 I | AdobeAfterEffectsの基礎実習 | 1通 | 84 | | | | ○ | ○ | | | ○ | |
| 6 | ○ | | MOS演習 I | Microsoft Office Specialist内容習得 | 1通 | 84 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 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 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 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 | | | | ○ | ○ | | | ○ | |
| 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 | | | | ○ | ○ | | | ○ | |
| 10 | ○ | | 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 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 11 | ○ | | 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 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 12 | ○ | | 修了制作 I | 進級制作 | 1通 | 180 | | | | ○ | ○ | | ○ | ○ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|------------------|-------------------|--------|-----|--|---|---|--|---|---|---|---|---|
| 13 | ○ | | 進路研究Ⅱ | 進路についての知識習得 | 2 通 | 28 | | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 14 | ○ | | クロスオー バーゼミⅡ | 全校選択授業 | 2 通 | 56 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 15 | ○ | | CG概論Ⅱ | CGIについての応用知識習得 | 2 通 | 84 | | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 16 | ○ | | 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 | | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| 17 | ○ | | 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 | | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| 18 | ○ | | 3DCG実習Ⅱ | AutodeskMAYAの応用実習 | 2 通 | 168 | | | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 19 | ○ | | 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 | | | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 20 | ○ | | キャラクター 制作実習Ⅱ | キャラクタデザイン応用実習 | 2 通 | 84 | | | | | ○ | ○ | | ○ | |
| 21 | ○ | | 作品制作実習 Ⅱ | 就職のための作品制作実習 | 2 通 | 84 | | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| 22 | ○ | | 著作権概論 | 著作権の基礎演習 | 2 通 | 28 | | ○ | | | | ○ | | ○ | |
| 23 | ○ | | 修了制作Ⅱ | 進級制作 | 2 通 | 180 | | | | | ○ | ○ | | ○ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|----------------|---------------------------------|----|-----|------|---|---|--|---|--|---|--|---|----------|
| 24 | ○ | | 進路研究Ⅲ | 進路についての実践知識習得 | 3通 | 28 | | ○ | | | ○ | | ○ | | | |
| 25 | ○ | | クロスオーバーゼミⅢ | 全校選択授業 | 3通 | 56 | | | ○ | | ○ | | ○ | | | |
| 26 | ○ | | デジタルコンテンツ制作実習Ⅲ | 就職のための作品制作実習 | 3通 | 252 | | | | | ○ | | ○ | | ○ | |
| 27 | ○ | | CG概論Ⅲ | CGについての応用知識習得 | 3通 | 84 | | ○ | | | | | ○ | | ○ | |
| 28 | ○ | | MOS演習Ⅱ | Microsoft Office Specialist内容習得 | 3通 | 84 | | | ○ | | | | ○ | | ○ | |
| 29 | ○ | | 3DCG実習Ⅲ | AutodeskMAYAの応用実習 | 3通 | 84 | | | | | | | ○ | | ○ | |
| 30 | ○ | | ポートフォリオ制作実習Ⅲ | ポートフォリオの応用実習 | 3通 | 84 | | | | | | | ○ | | ○ | |
| 31 | ○ | | 作品制作実習Ⅲ | 就職のための作品制作実習 | 3通 | 84 | | | | | | | ○ | | ○ | |
| 32 | ○ | | 卒業制作 | 卒業制作実習 | 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。