

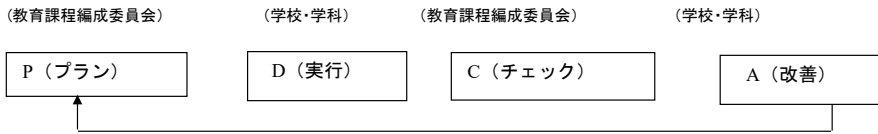
職業実践専門課程の基本情報について

| 学校名  |  | 設置認可年月日  |                  | 校長名              |  | 所在地  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
|--|--|--|------------------|------------------|--|--|----|--------|----|------|------|--|---|-----|-----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校  |  | 平成8年3月13日  |                  | 吉永 俊嗣            |  | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 設置者名   |  | 設立認可年月日  |                  | 代表者名             |  | 所在地  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学校法人 滋慶学園  |  | 昭和58年12月23日  |                  | 浮舟 邦彦            |  | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 分野   | 認定課程名  | 認定学科名  |                  | 専門士              | 高度専門士  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 文化・教養  | 文化・教養 専門課程   | クリエイティブデザイン科<br>ゲームプログラマー専攻  |                  | 平成22年<br>文部科学省認定 | -  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学科の目的  | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。 |  |                  |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 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<br>総授業時数又は総単位数  | 講義               | 演習               | 実習   | 実験   | 実技 |        |    |      |      |  |   |     |     |
|  | 3年<br>昼間   | 2565   | 1455             | 2790             | 0  | 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   |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 480人の内数  |  | 63人  | 1人               | 14人の内数           | 104人の内数  | 118人の内数  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学期制度   | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学則上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。   |  | 成績評価             |                  | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0](ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、GPの場合は単位認定されない。(不合格)。       |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 長期休み   | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。  |  | 卒業・進級条件          |                  | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学修支援等  | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携<br>・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導<br>・特別補講の実施<br>・進路相談   |  | 課外活動             |                  | ■課外活動の種類<br>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。<br>■サークル活動: 有  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 就職等の状況※2   | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>ゲームソフト開発会社、IT関連会社 等  |  | 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<br>(令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
|  | ■就職指導内容<br>・就職対策授業<br>・校内企業説明会の実施<br>・面接指導<br>・就職担当個別面談<br>・履歴書指導<br>・身だしなみ指導 他  |  |                  |                  | <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>JESC認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>33人</td> <td>32人</td> </tr> </tbody> </table> |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 33人 | 32人 |
|  | 資格・検定名   | 種別   |                  |                  | 受験者数   | 合格者数   |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
|  | JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所)   | ③  |                  |                  | 33人  | 32人  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| ■卒業業者数 33 人<br>■就職希望者数 25 人<br>■就職者数 25 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業者に占める就職者の割合 : 75.8 % |  | ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等) |                  |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| ■その他<br>なし   |  | ■自由記述欄<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>              |                  |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| (令和 4 年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)  |  |  |                  |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 中途退学の現状  | ■中途退学者 4 名<br>令和4年4月1日時点において、在学89名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学85名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等   |  | ■中退率 5 %         |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 経済的支援制度  | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載   |  |                  |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構<br>受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL: <a href="https://www.hyoka.or.jp/">https://www.hyoka.or.jp/</a>                         |  |                  |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 当該学科のホームページURL   | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>  |  |                  |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |

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  
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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  
教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。  
(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿 令和5年4月1日現在

| 名前      | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|---------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎口 | 株式会社 CaTRボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎   | 株式会社 サイバーコネクトツ              | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純    | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一   | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重   | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏    | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一郎  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹    | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催  
(開催日時(実績))  
第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30  
第2回 令和5年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

- ・業界で必要となるOfficeスキルについて、今年度よりOfficeの授業を取り入れ実施している。
- ・学生同士の競争意識の欠如に対して、自分自身の今のレベルを知るために様々なコンテストに挑戦するための授業をゲーム制作ゼミとして実施している。
- ・プレゼンテーション力を養う取り組みとして、2年次に実施していた「プレゼンテーションゼミ」を前倒して1年次より実施し企業と接触する機会に対応できるようにしている。

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  
本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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・演習は、連携企業と協定書を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

| (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   |
| ゲームプログラミング I<br>Game Programming I   | プログラミング言語 I で学習するC言語を用いて、オリジナルの2Dゲーム開発ができるようになります。   | 有限会社セレーノ・コーポレーション   |
| ゲーム数学<br>Game Mathematics  | プログラミングの基礎でもあり、特にゲームとシミュレーションの応用(数学と力学)に必須となる知識を身に付けゲーム制作に活用できるようになります。                              | 高木情報産業株式会社  |
| ゲームマーケティング<br>Game Marketing   | 業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。   | 株式会社グローバルワークス   |
| ゲーム制作ゼミ<br>Game Production seminar   | 『ゲームプログラミング I・II・III』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。   | 株式会社ハイド   |
| 業界研修<br>Work Experience  | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | 株式会社レベルファイブ<br>株式会社トライコア<br>株式会社サイバービーイング 等               |
| 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<br>※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  |  |   |
| 研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESCO)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。 |  |   |
| (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: 合同会社EXNOA特別セミナー   |  | 連携企業等: 合同会社EXNOA  |
| 期間: 令和4年8月6日   |  | 対象: ゲーム系教員  |
| 内容: 数々のヒット作を送り出しているDMM GAMESの運営会社「合同会社EXNOA」によるセミナー。ゲーム制作の仕組みや流れ、ゲーム業界について等。   |  |   |
| 研修名: 株式会社YOSTAR特別セミナー  |  | 連携企業等: 株式会社YOSTAR   |
| 期間: 令和4年8月13日  |  | 対象: ゲーム系教員  |
| 内容: スマートフォン向けゲームパブリッシャー「株式会社YOSTAR」によるゲーム業界についてのセミナー。  |  |   |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2022  |  | CEDEC+KYUSHU 2022実行委員会<br>連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和4年11月12日   |  | 対象: ゲーム・CG系教員   |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。   |  |   |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等   |  |   |
| 研修名: 進路アドバイザー研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間: 令和4年8月26日  |  | 対象: 専任教職員   |
| 内容: 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。   |  |   |
| 研修名: 自走力をつけるためのアクティブラーニング  |  | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション                                    |
| 期間: 令和4年8月31日  |  | 対象: 専任教職員   |
| 内容: アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。  |  |   |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間: 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   |  | 対象: 専任教職員   |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |  |   |
| (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: Game Technology Summit Vol.1  |  | 連携企業等: 株式会社ゲームクリエイターズギルド                                  |
| 期間: 令和5年7月21日  |  | 対象: ゲーム系教員  |
| 内容: ゲーム業界の技術・ノウハウを軸に他分野産業とのコラボレーション機会を創出することを目的とした横断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。  |  |   |
| 研修名: 東響ゲームダンジョン  |  | 連携企業等: 東京ゲームダンジョン準備会                                      |
| 期間: 令和5年7月30日  |  | 対象: ゲーム系教員  |
| 内容: インディーズゲーム展示会において、ゲーム業界の需要や動向をはかるイベント。  |  |   |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2023  |  | CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会<br>連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和5年11月25日   |  | 対象: ゲーム・CG系教員   |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演やゲーム開発関連企業によるセッション。   |  |   |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等   |  |   |
| 研修名: キャリアサポートアンケート勉強会  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間: 令和5年7月9日   |  | 対象: 専任教職員   |
| 内容: 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。  |  |   |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間: 令和5年8月1日～30日、9月14日   |  | 対象: 専任教職員   |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |  |   |
| 研修名: キャリア教育カウンセラー研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間: 令和5年11月予定  |  | 対象: 専任教職員   |
| 内容: キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方とアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。  |  |   |

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

学校教職員による委員、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事業は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会での意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。  
 その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会での評価や意見を参考にしている。

前回の委員会でご頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならない専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかとのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようとして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                         | 種別      |
|--------|-----------------------------|----------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生 (2001年3月卒業)        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 保護者     |
| 稲富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日<br>(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年層、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科ゲームプログラマー専攻) |        |                  |                  |                  |        |        |                            |   |  |                                 |                  |             |        |        |                                      |        |        |        |        |    |        |
|-------------------------------------|--------|------------------|------------------|------------------|--------|--------|----------------------------|---|--|---------------------------------|------------------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|----|--------|
| 分類                                  | 必<br>修 | 選<br>択<br>必<br>修 | 自<br>由<br>選<br>択 | 授<br>業<br>方<br>法 | 場<br>所 | 教<br>員 | 企<br>業<br>等<br>の<br>連<br>携 | 授<br>業<br>科<br>目<br>名                                       | 授<br>業<br>科<br>目<br>概<br>要   | 配<br>当<br>年<br>次<br>・<br>学<br>期 | 授<br>業<br>時<br>数 | 単<br>位<br>数 | 講<br>義 | 演<br>習 | 実<br>験<br>・<br>実<br>習<br>・<br>実<br>技 | 校<br>内 | 校<br>外 | 専<br>任 | 兼<br>任 |    |        |
|                                     |        |                  |                  |                  |        |        |                            |   |  |                                 |                  |             |        |        |                                      |        |        |        |        | 語学 | ビジネス基礎 |
| 1                                   |        |                  | ○                |                  |        |        |                            | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、読解力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。 | 1通                              | 60               | 4           | ○      | △      |                                      | ○      |        |        | ○      |    |        |
| 2                                   |        |                  | ○                |                  |        |        |                            | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 | Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)   | 2通<br>3通                        | 120              | 8           | ○      | △      |                                      | ○      |        |        | ○      |    |        |
| 3                                   |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。                                  | 1通                              | 30               | 2           | ○      | △      |                                      | ○      |        |        | ○      | ○  |        |
| 4                                   |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。  | 1通                              | 15               | 1           | ○      |        |                                      | ○      |        | ○      |        |    |        |
| 5                                   |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | 一般教養<br>general education                                   | 社会で必要とされるビジネス文書作成や、聞き手に伝わるプレゼンテーション資料作成について学ぶことにより活用できるようになります。  | 1通<br>2通                        | 60               | 4           | ○      | △      |                                      | ○      |        |        | ○      | ○  |        |
| 6                                   |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | コンピューター概論<br>Computer Introduction                          | エンジニアにとって必須のコンピューターの動作原理について勉強し知識を身につけることができるようになります。  | 1通                              | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 7                                   |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。                                | 1通                              | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  |        |
| 8                                   |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | ゲームデザインの歴史を見ながら、どのようにゲームが成立し面白さを作り出しているかを考察し、商品開発についての「理解」と「発想力」を鍛え活用できるようになります。   | 1通                              | 60               | 4           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  |        |
| 9                                   |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲーム数学<br>Game Mathematics                                   | プログラミングの基礎でもあり、特にゲームとシミュレーションの応用(数学と力学)に必須となる知識を身に付けゲーム制作に活用できるようになります。  | 1通<br>2通                        | 240              | 16          | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 10                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | プログラミング言語Ⅰ<br>Programming Language I                        | ゲームプログラミングに必須のコンピュータ言語であるC言語について学習し、基礎の文法、アルゴリズムを通してゲーム制作に必要な基礎力を付け活用できるようになります。   | 1通                              | 240              | 16          | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 11                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲームプログラミングⅠ<br>Game Programming I                           | プログラミング言語Ⅰで学習するC言語を用いて、オリジナルの2Dゲーム開発ができるようになります。   | 1通                              | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 12                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲーム企画Ⅰ<br>Game Development I                                | スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現作法を学び活用できるようになります。                               | 1通                              | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  |        |
| 13                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | シナリオライティング<br>Scenario Writing                              | コンテ・シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成等、実践的な技法を学び活用できるようになります。   | 2通<br>3通                        | 240              | 16          | ○      | △      |                                      | ○      |        |        |        | ○  |        |
| 14                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲーム制作演習<br>Game Production Process                          | ゲームのアイデア、企画、画像編集、プログラミング全てを組み合わせることでゲームを制作できるようになります。  | 全通                              | 360              | 24          | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 15                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲーム制作ゼミ<br>Game Production seminar                          | 『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。   | 2通<br>3通                        | 240              | 16          | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 16                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | プログラミング言語Ⅱ<br>Programming Language II                       | ゲーム制作現場で広く使われているC++言語について学びます。C++言語の特長であるオブジェクト指向プログラミングについて理解し、ゲーム制作において活用できるようになります。                                   | 2通                              | 240              | 16          | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 17                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲームプログラミングⅡ<br>Game Programming II                          | C++言語、3Dプログラミング技術を用いて、オリジナルの3Dゲーム開発ができるようになります。  | 2通                              | 240              | 16          | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 18                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲームプログラミングⅢ<br>Game Programming III                         | 『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ』を基に、実際の現場でのゲーム設計・開発の3Dプログラムを習得し活用できるようになります。  | 3通                              | 240              | 16          | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |
| 19                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲーム企画Ⅱ<br>Game Development II                               | オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになります。   | 2通                              | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  |        |
| 20                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲーム企画Ⅲ<br>Game Development III                              | 『ゲーム企画Ⅰ・Ⅱ』を基に、より高度な作品(企画書)を作成し、作品集のレベルを飛躍的に上げることができるようになります。   | 3通                              | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  |        |
| 21                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | キャリアデザイン<br>Career Design                                   | 企業の目に留まる書類・作品構成、レイアウトを学ぶことにより就職活動に活かせるようになります。   | 2後<br>3前                        | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  |        |
| 22                                  |        | ○                |                  |                  |        |        |                            | ゲームマーケティング<br>Game Marketing                                | 業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。   | 1通                              | 120              | 8           | ○      |        |                                      | ○      |        |        |        | ○  | ○      |

|    |  |  |   |  |   |          |     |   |               |   |  |   |  |   |   |
|----|--|--|---|--|---|----------|-----|---|---------------|---|--|---|--|---|---|
| 23 |  |  |   | 就職対策講座<br>Business Seminar   | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。                                    | 2通       | 60  | 4 | ○             | △ |  | ○ |  | ○ | ○ |
| 24 |  |  |   | SPI試験対策講座<br>SPI Examination Seminar   | 就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになります。  | 2通       | 60  | 4 | ○             |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | FE対策講座<br>Fundamental Information Technology<br>Engineer Examination Seminar | コンピューター技術の国家資格である基本情報処理技術者試験に向けての対策講座です。午前試験範囲の知識を身に付けることができます。   | 2通<br>3通 | 120 | 8 | ○             |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 特別講義<br>Special Lecture  | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通       | 45  | 3 | ○             | △ |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 特別ゼミ<br>Special Seminar  | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通       | 45  | 3 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 企業プロジェクト<br>Corporate Project  | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルを習得し、活用できるようになります。                            | 全通       | 45  | 3 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | ポートフォリオ<br>Portfolio   | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。                                    | 全通       | 45  | 3 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session                              | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材に必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。  | 全通       | 45  | 3 | ○             |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 業界研修<br>Work Experience  | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活用することができるようになります。               | 2通<br>3通 | 120 | 8 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 進級制作<br>Promotion Project  | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通 | 30  | 2 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)                                    | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通       | 15  | 1 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 学生会<br>Students' Association   | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45  | 3 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | キャリアプログラム<br>Career Program  | ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。                | 全通       | 45  | 3 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 海外実学研修 I<br>School Trip I  | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 1通       | 60  | 4 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 24 |  |  | ○ | 海外実学研修 II<br>School Trip II  | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 2通       | 60  | 4 |               |   |  | ○ |  |   | ○ |
| 合計 |  |  |   |  |   | 37       | 科目  |   | 171 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:      | 各年次57単位以上を修得し、最学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科：3年間の合計修得単位が171単位以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法:      | 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>(※1コマ＝2時間換算)<br>(単位認定) 授業時間数÷15時間＝科目の単位数<br>年間習得単位数(基本)は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位(900時間)<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

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  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
|--|--|-----------------------------------|--------|------------------|--|--|-------|--------|----|------|------|--|---|----|-----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校  |  | 平成8年3月13日                         |        | 吉永 俊嗣            |  | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 設置者名   |  | 設立認可年月日                           |        | 代表者名             |  | 所在地  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学校法人 滋慶学園  |  | 昭和58年12月23日                       |        | 浮舟 邦彦            |  | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 分野   | 認定課程名  | 認定学科名                             |        |                  |  | 専門士  | 高度専門士 |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 文化・教養  | 文化・教養 専門課程   | クリエイティブデザイン科<br>イラスト&グラフィックデザイン専攻 |        |                  |  | 平成22年<br>文部科学省認定   | -     |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学科の目的  | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。   |                                   |        |                  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 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<br>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   | 2550                              | 720    | 2340             | 240  | 0  | 0     |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 生徒総数   | 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   |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 480人の内数  | 3人   | 1人                                | 14人の内数 | 104人の内数          | 118人の内数  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学期制度   | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。   |                                   |        | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 長期休み   | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。  |                                   |        | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学修支援等  | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談  |                                   |        | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。   |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 就職等の状況※2   | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>広告代理店、Webデザイン制作会社、印刷会社 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 2 人<br>■就職希望者数 2 人<br>■就職者数 2 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業生に占める就職者の割合 : 100 %<br>■その他<br>・なし  |                                   |        | 主な学修成果(資格・検定等)※3 | ■サークル活動: 有<br>■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>JESC認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>42人</td> </tr> </tbody> </table> |  |       | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 2人 | 42人 |
| 資格・検定名   | 種別   | 受験者数                              | 合格者数   |                  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③  | 2人                                | 42人    |                  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 中途退学の現状  | ■中途退学者 2名<br>令和4年4月1日時点において、在学6名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学4名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属慶生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                                   |        | 中途退学率            | 33 %   |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 経済的支援制度  | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載   |                                   |        |                  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyoka.or.jp/  |                                   |        |                  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 当該学科のホームページURL   | http://www.fca.ac.jp/  |                                   |        |                  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |

| <p>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</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
|--|-----------------------------|----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----------------------------|----------------------------|---|-------|---------------|----------------------------|---|------|--------------|----------------------------|---|-------|-----------------|----------------------------|---|-------|---------|----------------------------|---|------|------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|--------|-------------------|----------------------------|---|------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|
| <p>(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</p> <p>学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2) 教育課程編成委員会等の位置付け</p> <p>※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記</p> <p>教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。（以下図により、編成意思決定の過程を示す）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">(教育課程編成委員会)</div> <div style="text-align: center;">(学校・学科)</div> <div style="text-align: center;">(教育課程編成委員会)</div> <div style="text-align: center;">(学校・学科)</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">P (プラン)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">D (実行)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">C (チェック)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">A (改善)</div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">↑</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿</p> <p style="text-align: right;">令和5年4月1日現在</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">名 前</th> <th style="width: 30%;">所 属</th> <th style="width: 20%;">任 期</th> <th style="width: 20%;">種 別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>逸見 光次郎</td> <td>株式会社 Ca1ラボ<br/>日本オムニチャネル協会理事</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>宮崎 太郎</td> <td>株式会社 サイバーコネクト</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>山邊 純</td> <td>株式会社 Cygames</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>中島 賢一</td> <td>株式会社NTT eSports</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>藤田 和重</td> <td>富士通株式会社</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>野田 宏</td> <td>マンガ家</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>宮崎 美鈴</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉永 俊嗣</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>篠塚 正典</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>花野 恭子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>空閑 結子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉末 光広</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>太神 秀一郎</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>林 秀樹</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>中島 厚志</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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。<br/> （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。）<br/> 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員（1企業や関係施設の役員は該当しません。）<br/> ②学会や学術機関等の有識者<br/> 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員</p> |                             |                            |     | 名 前 | 所 属 | 任 期 | 種 別 | 逸見 光次郎 | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ① | 宮崎 太郎 | 株式会社 サイバーコネクト | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 山邊 純 | 株式会社 Cygames | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 中島 賢一 | 株式会社NTT eSports | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 藤田 和重 | 富士通株式会社 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 野田 宏 | マンガ家 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 宮崎 美鈴 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉永 俊嗣 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 篠塚 正典 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 花野 恭子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 空閑 結子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉末 光広 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 太神 秀一郎 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 林 秀樹 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 中島 厚志 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — |
| 名 前  | 所 属                         | 任 期                        | 種 別 |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 逸見 光次郎   | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 太神 秀一郎   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期</p> <p>(年間の開催数及び開催時期)</p> <p>年2回（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催</p> <p>(開催日時(実績))</p> <p>第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30<br/> 第2回 令和5年12月予定</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>※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。</p> <p>毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に對しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に關しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。</p> <p>令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)</p> <p>・横ならびの時代から個の時代となり、個で勝負できる力を養っていくというご意見をいただきました。個で勝負できる力を養うというのは周りと差別化、自分の武器だと考えます。そのため「クリエイティブワーク」の授業ではセルフプロデュースを意識し、自分の弱みを並にするのではなく、自分の得意なこと好きなことを強みにする授業運営を行っています。</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>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</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしている。</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2) 実習・演習等における企業等との連携内容</p> <p>※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</p> <p>実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |



| (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                                |
| Webプログラム<br>Web-page Programming  | ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。  | 株式会社 さにまいと 企画室                       |
| Webデザイン I<br>Web-page Design I  | Webサイト制作の基礎となるHTML(タグ)とCSSを使って簡単なWebサイトを作成し、レイアウトの基本構成とサイト管理の方法を習得します。一通りのタグを学んだ後は、HTMLエディタ(DreamWeaver CS5)の基本操作とCSSを使ったWebレイアウトの制作方法を習得します。 | 株式会社 さにまいと 企画室                       |
| クリエイティブワークⅢ<br>Creative WorksⅢ  | チームディレクションを経験します。役割を決め、複数でチームを組み、現場さながらのディレクション力、コミュニケーション力、デザイン力、企画力を実践し、習得します。  | creative work natural                |
| 就職対策講座<br>Business Seminar  | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。  | 有限会社コンフィエ                            |
| 業界研修<br>Work Experience   | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。  | 株式会社 彩<br>株式会社 スチームシップ<br>株式会社 シード 等 |
| 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<br>※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   |   |                                      |
| 研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人、滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。 |   |                                      |
| (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:  | EC業界研究「本当のECを学ぶ」  | 連携企業等: 株式会社CaT                       |
| 期間:   | 令和4年4月23日   | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | ECの歴史、世の中の変化とEC化率 オムニチャネル 事例等   |                                      |
| 研修名:  | I-ne SNSプロモーションセミナー   | 連携企業等: 株式会社I-ne                      |
| 期間:   | 令和4年10月15日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | SNSから商品売るテクニク   |                                      |
| 研修名:  | Qoo10プロモーションセミナー  | 連携企業等: 0                             |
| 期間:   | 令和4年10月21日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | プロモーション企画について   |                                      |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |   |                                      |
| 研修名:  | 進路アドバイザー研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和4年8月26日   | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。  |                                      |
| 研修名:  | 自走力をつけるためのアクティブラーニング  | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション               |
| 期間:   | 令和4年8月31日   | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。   |                                      |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日  | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。  |                                      |
| (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:  | EC業界研究「本当のECを学ぶ」  | 連携企業等: 株式会社CaT                       |
| 期間:   | 令和5年4月28日   | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | 業種別にみるECについて  |                                      |
| 研修名:  | デザインマネジメントセミナー  | 連携企業等: 株式会社アイディーエイ                   |
| 期間:   | 令和5年6月22日、7月7日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | ブランドとWebサイトの役割、アイデアから企画   |                                      |
| 研修名:  | 一法師拓門氏セミナー  | 連携企業等: デザイン事務所ConcePione             |
| 期間:   | 令和5年7月3日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | Z世代を代表する新鋭デザイナーによる活動紹介とこれからのクリエイティブワークについて  |                                      |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |   |                                      |
| 研修名:  | キャリアサポートアンケート勉強会  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和5年7月9日  | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。   |                                      |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。  |                                      |
| 研修名:  | キャリア教育カウンセラー研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和5年11月予定   | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方とアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。   |                                      |

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  
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。  
 その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。  
 前回の委員会で頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならぬ専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあて等してはどうかのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 福富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太一  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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  
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科イラスト&グラフィックデザイン専攻) |    |      |      |   |  |         |       |      |    |          |    |    |    |         |
|---|----|------|------|---|--|---------|-------|------|----|----------|----|----|----|---------|
| 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 |    |         |
|   |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点で3つのレベルに分かれ英語力を身に付けます。英語の読み書きの基礎レベルを、動画や音楽を使った内容で楽しく学ぶレベルから、年に数回行われるレベル分けテストによって、上級レベルを目指していきます。最終的には海外留学が可能な、TOEICの点数レベルに到達する事を目標に学びます。 | 全通      | 90    | 6    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 |  | 全通      | 270   | 18   | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。  | 1後      | 30    | 2    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | アソシエイト・ホスピタリティ・コーディネータ<br>Associate Hospitality Coordinator | チーム作品制作のベースとなる考え方について学びます。相手に気持ちよく受け取ってもらうだけでなく、自分も相手に提供したいというホスピタリティマインドを持って接することができるようになります。   | 1通      | 30    | 2    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | デザインベーシック<br>Design Basic                                   | 平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | ビジュアル<br>コミュニケーション<br>Visual Communication                  | Macintoshを使用したデータ制作時のルールを正しく理解し、目的に応じた印刷物のデータ制作ができるようになります。デザイン業界で使われている用語の理解、またパネル貼りや製本作業を習得します。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。  | 1後      | 30    | 2    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | デッサン<br>Dessin  | 線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形をとらえ、表現することができるようになります。   | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | デッサンⅡ<br>DessinⅡ  | レイアウトやデザインの基本となる構図や物の見方などを養うためのトレーニングから、デッサンにクローキや人物研究を取り入れ、物の陰影や立体感、描写力や観察力を習得します。  | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | WebデザインⅠ<br>Web-page Design I                               | Webサイト制作の基礎となるHTML(タグ)とCSSを使って簡単なWebサイトを作成し、レイアウトの基本構成とサイト管理の方法を習得します。一通りのタグを学んだ後は、HTMLエディタ(DreamWeaver CS5)の基本操作とCSSを使ったWebレイアウトの制作方法を習得します。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | WebデザインⅡ<br>Web-page Design II                              | Photoshop・Illustrator・DreamWeaverでWebサイト制作・管理を習得し、現在主流になっているCSSによるページデザインの方法とリッチコンテンツのWebサイト制作の技法を習得します。                                       | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | WebデザインⅢ<br>Web-page DesignⅢ                                | Photoshop・Illustrator・DreamWeaverでWebサイト制作・管理を習得し、現在主流になっているCSSによるページデザインの方法とリッチコンテンツのWebサイト制作の技法を習得します。                                       | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | Webプログラム<br>Web-page Programming                            | ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。   | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | WebプログラムⅡ<br>Web-page ProgrammingⅡ                          | ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | Webポートフォリオ<br>Web-page Portfolio                            | 就職活動に必要なWebポートフォリオ(作品集)を完成させます。  | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | アドテクノロジー概論<br>Advertising Technology Outline                | インターネット広告のシステムを理解し活用することで、ユーザーに効果的に届く高度なWeb広告戦略をたてられるようになります。  | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | モーショングラフィックス<br>Motion Graphics                             | 従来のグラフィックデザインに、動きや音を加えた映像作品が制作できるようになります。  | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | 映像制作Ⅰ<br>Film Making I                                      | 映像制作の仕組みを学びながら、アイデア立案、絵コンテ制作、ムービーコンテといった映像設計ができる知識・技術を取得します。   | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | 映像制作Ⅱ<br>Film Making II                                     | 映像素材の準備や映像編集の技法を学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コンピューターデザイン<br>Computer Design                              | プロの現場で必要とされる表現力・技術力を習得します。作品集に掲載した際、企業が実践的な力をイメージできるレベルの作品が制作できるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | DTP<br>Desk Top Publishing                                  | 印刷知識やMacintoshを使用しての入稿データ作成のスキルを習得します。   | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | 広告概論<br>Advertisement Outline                               | 広告・印刷業界にて、クリエイターとして仕事をしていく上で必要となる知識(市場/業界動向、印刷工程、広告制作工程等)を体系的に習得します。   | 1前      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | クリエイティブワークⅠ<br>Creative Works I                             | アイデア力・表現力を育成し、デザインフォーマットの作成することができます。企業プロジェクト・公募を通してアイデアをカタチにする工程を体験します。   | 1後      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | クリエイティブワークⅡ<br>Creative Works II                            | 広告デザイン制作の演習として企業プロジェクト・公募を実践することで、アイデアをカタチにする工程を体験します。   | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | クリエイティブワークⅢ<br>Creative WorksⅢ                              | チームディレクションを経験します。役割を決め、複数でチームを組み、現場さながらのディレクションカ、コミュニケーションカ、デザインカ、企画力を実践し、習得します。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | ADデザイン<br>Advertisement Design                              | 視点を変えて身の周りのものを見る力を習得します。スピードワークを徹底的に経験して、各媒体の特性・プロの作業工程(流れ・時間)を取得します。  | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コンセプト&プランニング<br>Concept&Planning                            | オリジナルの店舗・ブランドを設定して、コンセプトの提案・ロゴマーク制作・ポスター・名刺・DMなどCIのツール一式を制作できるようになります。   | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | ポートフォリオ<br>Portfolio  | 就職活動で必要となるポートフォリオを完成させます。  | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | パッケージデザイン<br>Package Design                                 | 商品関連のデザインワークの中で、特にパッケージを取り上げ、そのコンストラクション(構造)の理解とマテリアル(材質)、文字マーク、色彩を使ったデザイン制作ができるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |



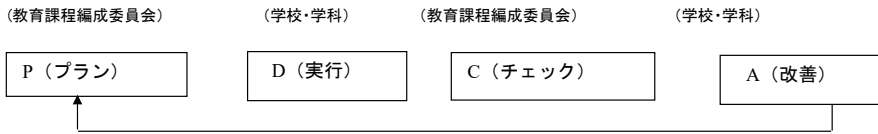
職業実践専門課程の基本情報について

| 学校名   |  | 設置認可年月日                          |                  | 校長名              |   | 所在地  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
|---|--|----------------------------------|------------------|------------------|---|--|----|--------|----|------|------|---|---|-----|-----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校   |  | 平成8年3月13日                        |                  | 吉永 俊嗣            |   | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 設置者名  |  | 設立認可年月日                          |                  | 代表者名             |   | 所在地  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 学校法人 滋慶学園   |  | 昭和58年12月23日                      |                  | 浮舟 邦彦            |   | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 分野  | 認定課程名  | 認定学科名                            |                  | 専門士              | 高度専門士   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 文化・教養   | 文化・教養 専門課程   | クリエイティブデザイン科<br>ゲームグラフィックデザイナー専攻 |                  | 平成22年<br>文部科学省認定 | -   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 学科の目的   | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。   |                                  |                  |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 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   | 2550                             | 375              | 3225             | 375   | 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  |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 480人の内数   | 44人  | 1人                               | 14人の内数           | 104人の内数          | 118人の内数   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 学期制度  | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学則上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。  |                                  | 成績評価             |                  | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、GPの場合は単位認定されない。(不合格)。   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 長期休み  | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。  |                                  | 卒業・進級条件          |                  | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 学修支援等   | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携、個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導、特別補講の実施、進路相談   |                                  | 課外活動             |                  | ■課外活動の種類<br>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生連自身で企画運営を行っている。   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 就職等の状況※2  | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>ゲーム制作会社、映像制作会社 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業、校内企業説明会の実施、面接指導<br>・就職担当個別面談、履歴書指導、身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 14 人<br>■就職希望者数 7 人<br>■就職者数 7 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業生に占める就職者の割合 : 50 %<br>■その他<br>・なし<br>(令和 4 年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)   |                                  | 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<br>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>JESCO認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>13人</td> <td>13人</td> </tr> </tbody> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 13人 | 13人 |
| 資格・検定名  | 種別   | 受験者数                             | 合格者数             |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③  | 13人                              | 13人              |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 中途退学の現状   | ■中途退学者 5 名 ■中退率 8 %<br>令和4年4月1日時点において、在学63名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学58名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学転校相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属慶生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                                  |                  |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 経済的支援制度   | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金:在学対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載   |                                  |                  |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.hyoka.or.jp/">https://www.hyoka.or.jp/</a>   |                                  |                  |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |
| 当該学科のホームページURL  | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>  |                                  |                  |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |     |     |

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  
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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  
 教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。  
 (以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿 令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|--------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一郎 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催  
 (開催日時(実績))  
 第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30  
 第2回 令和5年12月予定

(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。  
 毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に對しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に關しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。  
 令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)  
 ・早期を目指す業界の職種を絞った目標立てが必要であるとのご指摘を受け、2年次からのポートフォリオ制作の授業では、就活を意識したPPTデータの制作、自身の作品制作に關しての発表を行って目標職種に向かったモチベーション向上、作品制作におけるクオリティや制作の進捗確認を行っている。  
 ・3DCG技術習得のカリキュラムの現状は、モデリング～ライティング～レンダリング技術習得が主であるので、アニメーション技術に關する指導までに及ばない状況があった。業界のニーズの募集職にはアニメーション職も不足している状況がある情報を頂き、アニメーションデザイナー職を目指す学生に對して、年14回のゼミを開設している。

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  
 本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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・演習は、連携企業と協定書を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

| (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  |
| 3DCG制作 I<br>3DCG Project I   | 3DCGツールの基本的なモデリングに関わる技術を習得します。   | 株式会社ソリス  |
| 3DCG制作 II<br>3DCG Project II   | ゲーム開発現場のゲーム素材を意識した専門的なモデリング技術を習得します。   | 株式会社D・A・G  |
| 2DCG制作<br>2DCG Project   | パソコンを使用して陰影や色彩を活かして質感を意識したイラストの描き込み方法、ゲーム画面表示デザイン制作の技術を習得します。  | 合同会社 FULSE COMMUNICATION                               |
| 就職対策講座<br>Business Seminar   | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ  |
| 業界研修<br>Work Experience  | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | 株式会社フロムソフトウェア<br>株式会社gumi<br>株式会社リンクブレイン 等             |
| 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<br>※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  |  |  |
| 研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESCO)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。 |  |  |
| (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: 株式会社ILCAゲームグラフィックスセミナー  |  | 連携企業等: 株式会社ILCA  |
| 期間: 令和4年7月24日  |  | 対象: ゲーム・CG系教員  |
| 内容: 自社開発のゲームグラフィック(2DCG・3DCG)表現における技術セミナー。   |  |  |
| 研修名: メタバース総合展 最新動向・事例セミナー  |  | 連携企業等: メタバース総合展 事務局VR法人 HIKKY                          |
| 期間: 令和4年10月26日   |  | 対象: ゲーム・CG系教員  |
| 内容: 次世代のインターネット、XR(AR・VR・MR)が影響を及ぼす未来産業についてのセミナー。  |  |  |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2021ONLINE  |  | 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2021実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和4年11月12日   |  | 対象: ゲーム・CG系教員  |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。   |  |  |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等   |  |  |
| 研修名: 進路アドバイザー研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                                       |
| 期間: 令和4年8月26日  |  | 対象: 専任教職員  |
| 内容: 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。   |  |  |
| 研修名: 自走力をつけるためのアクティブラーニング  |  | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション                                 |
| 期間: 令和4年8月31日  |  | 対象: 専任教職員  |
| 内容: アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。  |  |  |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                                       |
| 期間: 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   |  | 対象: 専任教職員  |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |  |  |
| (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: 3DCG技術講習セミナー  |  | 連携企業等: 株式会社フロム・ソフトウェア                                  |
| 期間: 令和5年6月29日  |  | 対象: ゲーム・CG系教員  |
| 内容: 現役クリエイターによる3DCGモデル作品(背景・キャラクター・アニメーション)の講評、アドバイスを通して業界が求めるクオリティを知るセミナー。  |  |  |
| 研修名: メタバース総合展  |  | 連携企業等: RX ジャパン株式会社                                     |
| 期間: 令和5年10月25日～27日   |  | 対象: ゲーム・CG系教員  |
| 内容: メタバースを実現・活用するサービス・技術が一堂に出席、メタバース関連のビジネスを知る。  |  |  |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2023  |  | 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和5年11月25日   |  | 対象: ゲーム・CG系教員  |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演やゲーム開発関連企業によるセッション。   |  |  |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等   |  |  |
| 研修名: キャリアサポートアンケート勉強会  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                                       |
| 期間: 令和5年7月9日   |  | 対象: 専任教職員  |
| 内容: 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。  |  |  |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                                       |
| 期間: 令和5年8月1日～30日、9月14日   |  | 対象: 専任教職員  |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |  |  |
| 研修名: キャリア教育カウンセラー研修  |  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                                       |
| 期間: 令和5年11月予定  |  | 対象: 専任教職員  |
| 内容: キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。  |  |  |

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

学校教職員による委員、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育人人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事業は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会での意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。

その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会での評価や意見を参考にしている。

前回の委員会でご頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならない専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかとのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようとして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生 (2001年3月卒業)        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 稲富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年層、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
公表時期: 令和5年6月19日



授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科ゲームグラフィックデザイナー専攻) |    |      |      |   |  |          |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |   |
|--|----|------|------|---|--|----------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|---|
| 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 |         |   |
|  |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を図るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。 | 1通       | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |   |
|  |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 | Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)   | 2通<br>3通 | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |   |
|  | ○  |      |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができま                                    | 1通       | 30   | 2   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  | ○       |   |
|  | ○  |      |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。  | 1通       | 15   | 1   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |   |
|  |    |      | ○    | コンピューター<br>デジタル基礎<br>Computer Digital Basic                 | 社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。   | 3通       | 60   | 4   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  | ○  |      |      | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。                                | 1通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       | ○ |
|  |    | ○    |      | デザインベーシック<br>Design Basic                                   | 平面構成と色相構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。  | 1通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。  | 1通       | 30   | 2   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | デッサンⅠ<br>Dessin I   | 物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスの意識や技術を習得します。  | 1通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | デッサンⅡ<br>Dessin II  | 『デッサンⅠ』を基に、物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになります。   | 2通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | デッサンⅢ<br>Dessin III   | 『デッサンⅠ・Ⅱ』で培った感性や技術を、さらなる高度なモチーフに取り組み、作品としての表現力をレベルアップできるようにします。  | 3通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    |      | ○    | ゲーム制作<br>Game Project                                       | 複数の分野が混在したグループ制作の中で、コミュニケーションを重んじながら到達目標に向かって共通の作品完成を目指す工程を経験することで、スケジュール管理やクオリティバランスを意識した行動力を身に付けることができるようになります。        | 全通       | 360  | 24  |      |    |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | 立体造形Ⅰ<br>Solid Fabrication I                                | 人や物といった塑像制作を通して、物体の構造を理解すると共に観察力、想像力を培い立体認識力を習得します。  | 1通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | 立体造形Ⅱ<br>Solid Fabrication II                               | デザインしたキャラクター像(人物・クリーチャー等)の塑像制作を通して、リアリティを追求した試行錯誤を繰り返すことで、高い造形力を習得します。   | 2通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | コンセプトワーク<br>Concept Work                                    | コンセプトワークを通してオリジナル世界観構築のためのアイデアの発想力、想像力、表現力向上を目的として学びます。ポートフォリオにおける作品の一例が設計、構成できるようになります。                                 | 1通       | 120  | 8   |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | 3DCG制作Ⅰ<br>3DCG Project I                                   | 3DCGツールの基本的なモデリングに関わる技術を習得します。   | 1通       | 240  | 16  |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       | ○ |
|  |    | ○    |      | ポートフォリオ<br>Portfolio  | ゲーム業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。   | 2通<br>3通 | 240  | 16  |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |
|  |    | ○    |      | ゲームデザイン<br>Game Design                                      | ゲームにおける空想の背景やアイテムなど、リアリティを追求したデザインをしながら、迫力ある描画表現に不可欠なパース技法を習得します。  | 2通<br>3通 | 240  | 16  |      | ○  |          | ○  |    |    |    | ○       |   |

|    |   |           |   |   |          |     |              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|---|-----------|---|---|----------|-----|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | ○ | ゲームスキル・応用 | 3DCG制作Ⅱ<br>3DCG Project Ⅱ                       | ゲーム開発現場のゲーム素材を意識した専門的なモデリング技術を習得します。  | 2通       | 240 | 16           | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 20 | ○ |           | 3DCG制作Ⅲ<br>3DCG Project Ⅲ                       | 3DCGゲームにおけるハイスペックなリアリティ表現を追求し、より高度なモデリング、アニメーション技術を習得します。   | 3通       | 240 | 16           | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 21 | ○ |           | 2DCG制作<br>2DCG Project                          | パソコンを使用して陰影や色彩を活かして質感を意識したイラストの描き込み方法、ゲーム画面表示デザイン制作の技術を習得します。   | 2通<br>3通 | 240 | 16           | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 22 | ○ |           | 映像編集<br>Film Editing                            | 映像動画作品の編集方法を学び、デモリールを制作できる技術を習得します。   | 3通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 23 | ○ |           | WEB講座<br>Web Lecture                            | インターネット上でポートフォリオを掲示する技術を習得します。  | 3通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 24 | ○ | 就職対策      | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                                      | 2通<br>3通 | 60  | 4            | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 25 | ○ |           | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験・豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通       | 45  | 3            | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 26 | ○ |           | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 27 | ○ |           | 企業プロジェクト<br>Corporate Project                   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                                      | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 28 | ○ |           | ポートフォリオ<br>Portfolio                            | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。                                    | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 29 | ○ |           | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。  | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 30 | ○ |           | 業界研修<br>Work Experience                         | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。                | 2通<br>3通 | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 31 | ○ | 進級・卒業制作   | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通 | 30  | 2            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 32 | ○ |           | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通       | 15  | 1            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 33 | ○ | キャリア教育    | 学生会<br>Students' Association                    | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 34 | ○ |           | キャリアプログラム<br>Career Program                     | ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。                | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 35 | ○ |           | 海外実学研修Ⅰ<br>School TripⅠ                         | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 1通       | 60  | 4            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 36 | ○ |           | 海外実学研修Ⅱ<br>School TripⅡ                         | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 2通       | 60  | 4            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 合計 |   |           |   |   | 36       | 科目  | 171 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：      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科：3年間の合計修得単位が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法：      | 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>（※1コマ＝2時間換算）<br>（単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数<br>年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位（900時間）<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

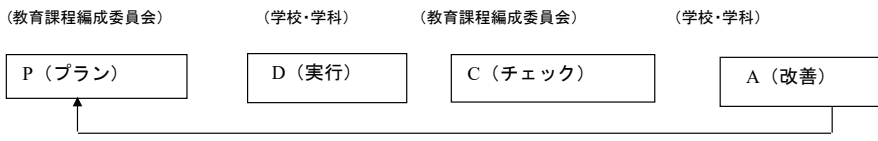
職業実践専門課程の基本情報について

| 学校名   |   | 設置認可年月日                    |        | 校長名              |   | 所在地  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
|---|---|----------------------------|--------|------------------|---|--|-------|--------|----|------|------|---|---|-----|----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校   |   | 平成8年3月13日                  |        | 吉永 俊嗣            |   | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 設置者名  |   | 設立認可年月日                    |        | 代表者名             |   | 所在地  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 学校法人 滋慶学園   |   | 昭和58年12月23日                |        | 浮舟 邦彦            |   | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 分野  | 認定課程名   | 認定学科名                      |        |                  |   | 専門士  | 高度専門士 |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 文化・教養   | 文化・教養 専門課程  | クリエイティブデザイン科<br>CGクリエイター専攻 |        |                  |   | 平成22年<br>文部科学省認定   | -     |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 学科の目的   | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。  |                            |        |                  |   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 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  | 2565                       | 375    | 4080             | 0   | 0  | 0     |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 生徒総数  | 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  |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 480人の内数   | 47人   | 1人                         | 14人の内数 | 104人の内数          | 118人の内数   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 学期制度  | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。  |                            |        | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。<br>また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 長期休み  | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。   |                            |        | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。<br>3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 学修支援等   | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談   |                            |        | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。<br>■サークル活動: 有  |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 就職等の状況※2  | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>映像制作会社、アニメーション制作会社 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業者数 10 人<br>■就職希望者数 4 人<br>■就職者数 4 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業者に占める就職者の割合<br>: 40 %<br>■その他<br>・なし<br>(令和 4 年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)   |                            |        | 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<br>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>JESCO認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>10人</td> <td>9人</td> </tr> </tbody> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |  |       | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 10人 | 9人 |
| 資格・検定名  | 種別  | 受験者数                       | 合格者数   |                  |   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③   | 10人                        | 9人     |                  |   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 中途退学の現状   | ■中途退学者 3名 ■中退率 6%<br>令和4年4月1日時点において、在学48名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学45名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学転校相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属慶生会(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                            |        |                  |   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 経済的支援制度   | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載  |                            |        |                  |   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.hyoka.or.jp/">https://www.hyoka.or.jp/</a>  |                            |        |                  |   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |
| 当該学科のホームページURL  | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>   |                            |        |                  |   |  |       |        |    |      |      |   |   |     |    |

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  
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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  
 教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。  
 (以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿 令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|--------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一朗 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催  
 (開催日時(実績))  
 第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30  
 第2回 令和5年12月予定

(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。  
 毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。  
 令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)  
 ・早期を目指す業界の職種を絞った目標立てが必要であるとのご指摘を受け、2年次からのポートフォリオ制作の授業では、就活を意識したPPTデータの制作、自身の作品制作に関する発表を行って目標職種に向けたモチベーション向上、作品制作におけるクオリティや制作の進捗確認を行っている。  
 ・3DCG技術習得のカリキュラムの現状は、モデリング～ライティング～レンダリング技術習得が主であるので、アニメーション技術における指導までに及ばない状況があった。業界ニーズの募集職にはアニメーション職も不足している状況がある情報を頂き、アニメーションデザイナー職を目指す学生に対して、年14回のゼミを開講している。

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  
 本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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・演習は、連携企業と協定書を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りを取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

| (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  |
| 映像制作 I<br>Film Making I             | 映像制作の仕組みを学びながら、アイデア立案、絵コンテ制作、ムービーコンテといった映像設計ができる知識・技術を習得します。   | AURORA STAR                                    |
| 映像制作 II<br>Film Making II           | 映像素材の準備や映像編集の技法を通して学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになります。  | AURORA STAR                                    |
| 3DCG制作 I<br>3DCG Project I          | 3DCGモデリングに関する知識・技術を学び、デザインビジュアライゼーションやCGパースといった3DCG画像制作方法を習得します。                                     | 株式会社ハッピープロジェクト                                 |
| 就職対策講座<br>Business Seminar          | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ                                      |
| 業界研修<br>Work Experience             | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | exsa株式会社<br>空気株式会社<br>株式会社FOREST Hunting One 等 |

### 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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESCO)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

#### (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: 株式会社ミライノベ特別セミナー   | 連携企業等: 株式会社ミライノベ                                       |
| 期間: 令和4年4月15日  | 対象: CG・ネット動画教員   |
| 内容: Youtubeコンサルティング事業、動画制作における「良いコンテンツ」についてのセミナー。              |  |
| 研修名: メタバース総合展 最新動向・事例セミナー                                      | 連携企業等: メタバース総合展 事務局VR法人 HIKKY                          |
| 期間: 令和4年10月26日   | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: 次世代のインターネット、XR(AR・VR・MR)が影響を及ぼす未来産業についてのセミナー。              |  |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2022  | 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2022実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和4年11月12日   | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。 |  |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|  |                        |
|--|------------------------|
| 研修名: 進路アドバイザー研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所       |
| 期間: 令和4年8月26日  | 対象: 専任教職員              |
| 内容: 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。 |                        |
| 研修名: 自走力をつけるためのアクティブラーニング  | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション |
| 期間: 令和4年8月31日  | 対象: 専任教職員              |
| 内容: アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。                                      |                        |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所       |
| 期間: 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象: 専任教職員              |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                 |                        |

#### (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: FUKUOKA PRODUCER SUMMIT 2023   | 連携企業等: 株式会社Zero-Ten                                    |
| 期間: 令和5年5月27日～28日   | 対象: CG・ネット動画教員   |
| 内容: 各方面のトッププロデューサーとのリアルな接点を生み出し、クリエイターのレベルを引き上げ、ビジネス機会を拡大していくことを目指すイベント。    |  |
| 研修名: 3DCG技術講評セミナー   | 連携企業等: 株式会社フロム・ソフトウェア                                  |
| 期間: 令和5年6月29日   | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: 現役クリエイターによる3DCGモデル作品(背景・キャラクター・アニメーション)の講評、アドバイスを通して業界が求めるクオリティを知るセミナー。 |  |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2023   | 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和5年11月25日  | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演やゲーム開発関連企業によるセッション。                |  |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|   |                  |
|---|------------------|
| 研修名: キャリアサポートアンケート勉強会   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年7月9日  | 対象: 専任教職員        |
| 内容: 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。                                     |                  |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象: 専任教職員        |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                            |                  |
| 研修名: キャリア教育カウンセラー研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年11月予定   | 対象: 専任教職員        |
| 内容: キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。 |                  |

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

学校教職員による委員、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事業は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会での意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。  
 その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会での評価や意見を参考にしている。

前回の委員会でご頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならない専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかとのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようとして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生 (2001年3月卒業)        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 稲富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科CGクリエイター専攻) |    |      |      |   |  |          |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|------------------------------------|----|------|------|---|--|----------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |         |
|                                    |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global CommunicationⅠ                   | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。 | 1通       | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global CommunicationⅡ                   | Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)   | 2通<br>3通 | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。                                  | 1通       | 30   | 2   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                    |    | ○    |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。  | 1通       | 15   | 1   | ○    |    |          | ○  |    | ○  |    |         |
|                                    |    |      | ○    | コンピューター<br>デジタル基礎<br>Computer Digital Basic                 | 社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。   | 1通       | 60   | 4   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。                                | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                    |    | ○    |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。  | 1通       | 30   | 2   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | デザインベーシック<br>Design Basic                                   | 平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。  | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                    |    | ○    |      | デッサンⅠ<br>DessinⅠ  | 物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスがとれるようになります。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | デッサンⅡ<br>DessinⅡ  | デッサンⅠに加えて、物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになります。  | 2通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | デッサンⅢ<br>DessinⅢ  | 『デッサンⅠ・Ⅱ』を基に、さらなる高度なモチーフ等のデッサン作品を制作できるようになります。   | 3通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | 立体造形Ⅰ<br>Solid FabricationⅠ                                 | 塑像を通してリアリティ表現を学びながら、立体認識力を習得します。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | 立体造形Ⅱ<br>Solid FabricationⅡ                                 | 塑像を通してリアリティ表現を追求しながら、3Dモデル制作に役立つ造形センスを身に付けます。  | 2通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | パースドローイング<br>Perspective Drawing                            | 視角やカメラレンズを通した視覚効果について、パース概念を学びながらスケッチ、ドローイングの技術を習得できます。  | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | ポートフォリオ<br>Portfolio  | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作できるようになります。  | 2通<br>3通 | 240  | 16  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | 映像制作Ⅰ<br>Film MakingⅠ                                       | 映像制作の仕組みを学びながら、アイデア立案、絵コンテ制作、ムービーコンテといった映像設計ができる知識・技術を習得します。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                    |    | ○    |      | 映像制作Ⅱ<br>Film MakingⅡ                                       | 映像素材の準備や映像編集の技法を通して学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになります。  | 2通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                    |    | ○    |      | 映像制作Ⅲ<br>Film MakingⅢ                                       | 映像演出・カメラワーク・ライティング・演出方法を、アナログとデジタルの両面から捉えられる知識・技術を習得します。   | 3通       | 480  | 32  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                    |    | ○    |      | 映像編集<br>Film Editing  | 実写やCG素材など、映像素材を生かした編集技術を習得します。   | 2通<br>3通 | 240  | 16  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                    |    | ○    |      | 映像効果<br>Film Effect   | 映像演出を主とした高度なエフェクトやレンダリングなど、映像効果に関する技術を習得します。   | 2通<br>3通 | 240  | 16  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |

|    |   |                         |   |   |   |     |    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|---|-------------------------|---|---|---|-----|----|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 21 | ○ | CG・アニメーション制作            | 3DCG制作Ⅰ<br>3DCG ProjectⅠ                        | 3DCGモデリングに関する知識・技術を学び、デザインビジュアライゼーションやCGパスといった3DCG画像制作方法を習得します。   | 1通  | 240 | 16 | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |   |
| 22 | ○ | CG・アニメーション制作            | 3DCG制作Ⅱ<br>3DCG ProjectⅡ                        | 『3DCG制作Ⅰ』で学んだ知識・技術を活かし、アニメーションやカメラワークを交えた高度な表現の3DCG映像制作できるようになります。  | 2通  | 360 | 24 | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |   |
| 23 | ○ | CG・アニメーション制作            | 3DCG制作Ⅲ<br>3DCG ProjectⅢ                        | 『3DCG制作Ⅱ』で学んだ知識・技術を活かし、商品クオリティを目指した3DCGモデリングやアニメーション作品の制作ができるようになります。   | 3通  | 480 | 32 | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |   |
| 24 | ○ | 就職対策                    | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                                    | 2通<br>3通  | 60  | 4  | ○             | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |   |
| 25 | ○ |                         | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通  | 45  | 3  | ○             | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 26 | ○ |                         | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通  | 45  | 3  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 27 | ○ |                         | 企業プロジェクト<br>Corporate Project                   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                                      | 全通  | 45  | 3  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 28 | ○ |                         | ポートフォリオ<br>Portfolio                            | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。                                    | 全通  | 45  | 3  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 29 | ○ |                         | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。  | 全通  | 45  | 3  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 30 | ○ | 卒業・進級制作                 | 業界研修<br>Work Experience                         | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。                | 2通<br>3通  | 120 | 8  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 31 | ○ |                         | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通  | 30  | 2  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 32 | ○ |                         | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通  | 15  | 1  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 33 | ○ |                         | 学友会<br>Students' Association                    | 学友会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通  | 45  | 3  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 34 | ○ |                         | キャリアプログラム<br>Career Program                     | ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践を振り返りを繰り返し、人間力にかえます。                | 全通  | 45  | 3  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 35 | ○ |                         | キャリア教育  | 海外実学研修Ⅰ<br>School TripⅠ   | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。 | 1通  | 60 | 4             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 36 | ○ | 海外実学研修Ⅱ<br>School TripⅡ |   | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 2通  | 60  | 4  | ○             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |   |
| 合計 |   |                         |   |   |   | 36  | 科目 | 171 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:      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位が171単位以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法:      | 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>(※1コマ=2時間換算)<br>(単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数<br>年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2学期=60単位(900時間)<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。



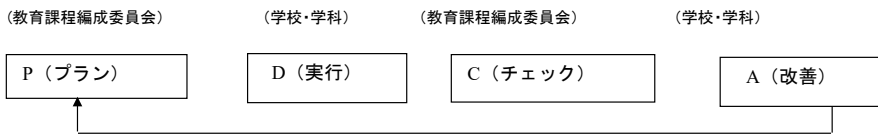
職業実践専門課程の基本情報について

| 学校名               |  | 設置認可年月日                       |                  | 校長名   |         | 所在地  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
|-------------------|--|-------------------------------|------------------|---|---------|--|----|--------|----|------|------|---|---|---|---|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 |  | 平成8年3月13日                     |                  | 吉永 俊嗣   |         | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 設置者名              |  | 設立認可年月日                       |                  | 代表者名  |         | 所在地  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 学校法人 滋慶学園         |  | 昭和58年12月23日                   |                  | 浮舟 邦彦   |         | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 分野                | 認定課程名  | 認定学科名                         |                  | 専門士   | 高度専門士   |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 文化・教養             | 文化・教養 専門課程   | クリエイティブデザイン科<br>ネット動画クリエイター専攻 |                  | 平成22年<br>文部科学省認定  | -       |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 学科の目的             | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。   |                               |                  |   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 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<br>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   | 2565                          | 375              | 3525  | 0       | 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    |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 480人の内数           | 10人  | 0人                            | 14人の内数           | 104人の内数   | 118人の内数 |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 学期制度              | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。   |                               | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0](ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。<br>また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 長期休み              | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。  |                               | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。<br>3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 学修支援等             | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談  |                               | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。<br>■サークル活動: 有   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 就職等の状況※2          | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>-<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 - 人<br>■就職希望者数 - 人<br>■就職者数 - 人<br>■就職率 - %<br>■卒業者に占める就職者の割合<br>: - %<br>■その他<br>・なし<br>(令和 4 年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)                                       |                               | 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<br>(令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |         |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | - | - | - | - |
| 資格・検定名            | 種別   | 受験者数                          | 合格者数             |   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| -                 | -  | -                             | -                |   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 中途退学の現状           | ■中途退学者 0名 ■中退率 0%<br>令和4年4月1日時点において、在学0名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学0名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>該当なし<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学転校相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属慶生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                               |                  |   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 経済的支援制度           | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載   |                               |                  |   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: <a href="https://www.hyokka.or.jp/">https://www.hyokka.or.jp/</a>   |                               |                  |   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |
| 当該学科のホームページURL    | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>  |                               |                  |   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |   |   |

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  
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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  
 教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。  
 (以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿 令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|--------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一郎 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))  
 第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30  
 第2回 令和5年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

- ・早期を目指す業界の職種を絞った目標立てが必要であるとのご指摘を受け、2年次からのポートフォリオ制作の授業では、就活を意識したPPTデータの制作、自身の作品制作に関する発表を行う目標職種に向けたモチベーション向上、作品制作におけるクオリティや制作の進捗確認を行っている。
- ・3DCG技術習得のカリキュラムの現状は、モデリング～ライティング～レンダリング技術習得が主であるので、アニメーション技術における指導までに及ばない状況があった。業界ニーズの募集職にはアニメーション職も不足している状況がある情報を頂き、アニメーションデザイナー職を目指す学生に対して、年14回のゼミを開講している。
- ・本年スタートのネット動画クリエイター専攻のカリキュラムにおいては、映像制作に関わる企業協力を得て、講師として教壇に立つて学生指導に至っている。

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  
 本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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・演習は、連携企業と協定書を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」には、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

| (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  |
| 動画編集 I<br>Video Editing I           | 動画編集ソフトの基礎技術を習得します。  | 株式会社ユーツー                                       |
| 動画編集 II<br>Video Editing II         | 動画編集ソフトの応用技術を習得します。  | 株式会社ユーツー                                       |
| 動画制作 I<br>Video Production I        | 動画撮影の演習を課題制作を通して、撮影の基礎技術を習得します。  | AURORA STAR                                    |
| 就職対策講座<br>Business Seminar          | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ                                      |
| 業界研修<br>Work Experience             | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | exsa株式会社<br>空気株式会社<br>株式会社FOREST Hunting One 等 |

### 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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESCO)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

#### (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: 株式会社ミライノベ特別セミナー   | 連携企業等: 株式会社ミライノベ                                       |
| 期間: 令和4年4月15日  | 対象: CG・ネット動画教員   |
| 内容: Youtubeコンサルティング事業、動画制作における「良いコンテンツ」についてのセミナー。              |  |
| 研修名: メタバース総合展 最新動向・事例セミナー                                      | 連携企業等: メタバース総合展 事務局VR法人 HIKKY                          |
| 期間: 令和4年10月26日   | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: 次世代のインターネット、XR(AR・VR・MR)が影響を及ぼす未来産業についてのセミナー。              |  |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2022  | 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2022実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和4年11月12日   | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。 |  |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|  |                        |
|--|------------------------|
| 研修名: 進路アドバイザー研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所       |
| 期間: 令和4年8月26日  | 対象: 専任教職員              |
| 内容: 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。 |                        |
| 研修名: 自走力をつけるためのアクティブラーニング  | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション |
| 期間: 令和4年8月31日  | 対象: 専任教職員              |
| 内容: アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。                                      |                        |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所       |
| 期間: 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象: 専任教職員              |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                 |                        |

#### (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: FUKUOKA PRODUCER SUMMIT 2023   | 連携企業等: 株式会社Zero-Ten                                    |
| 期間: 令和5年5月27日～28日   | 対象: CG・ネット動画教員   |
| 内容: 各方面のトッププロデューサーとのリアルな接点を生み出し、クリエイターのレベルを引き上げ、ビジネス機会を拡大していくことを目指すイベント。    |  |
| 研修名: 3DCG技術講評セミナー   | 連携企業等: 株式会社フロム・ソフトウェア                                  |
| 期間: 令和5年6月29日   | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: 現役クリエイターによる3DCGモデル作品(背景・キャラクター・アニメーション)の講評、アドバイスを通して業界が求めるクオリティを知るセミナー。 |  |
| 研修名: CEDEC+KYUSHU2023   | 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間: 令和5年11月25日  | 対象: ゲーム・CG・ネット動画教員                                     |
| 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演やゲーム開発関連企業によるセッション。                |  |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|   |                  |
|---|------------------|
| 研修名: キャリアサポートアンケート勉強会   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年7月9日  | 対象: 専任教職員        |
| 内容: 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。                                     |                  |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象: 専任教職員        |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                            |                  |
| 研修名: キャリア教育カウンセラー研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年11月予定   | 対象: 専任教職員        |
| 内容: キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。 |                  |

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

学校教職員による委員、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事業は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会での意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。

その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会での評価や意見を参考にしている。

前回の委員会でご頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならない専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかとのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようとして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生 (2001年3月卒業)        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 稲富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年層、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科ネット動画クリエイター専攻) |    |      |      |   |   |          |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|---------------------------------------|----|------|------|---|---|----------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |         |
|                                       |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILIC作成のテストを行います。 | 1通       | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 | 1にて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)  | 2通<br>3通 | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。                                   | 1通       | 30   | 2   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                       |    | ○    |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連するMicrosoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。  | 1通       | 15   | 1   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | コンピューター<br>デジタル基礎<br>Computer Digital Basic                 | 業界でコミュニケーションを行う上での、企画書、計画表、見積書、香盤表といった様々な書類作成、プレゼンテーションを行う上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。  | 1通       | 60   | 4   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューター・グラフィックソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、グラフィックデザインの学びを通して、平面デザインや画像加工ができるようになります。                             | 1通<br>2通 | 240  | 16  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。   | 1通       | 30   | 2   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画企画<br>Video Planning                                      | 動画制作を目的とした制作計画の要となる設計図、企画書、絵コンテなどの制作を学びます。  | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | パースドローイング<br>Perspective Drawing                            | 視角やカメラレンズを通した視覚効果について、パース概念を学びながらスケッチ、ドローイングの技術を習得できます。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 演技表現<br>Performance Art                                     | 映像発信に必要な視聴者に分かり易い情報の伝え方、視聴者の注目を引き付ける演技表現の技術を学びます。   | 2通<br>3通 | 240  | 16  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | デッサン<br>Dessin  | 物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスがとれるようになります。  | 全通       | 360  | 24  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画制作Ⅰ<br>Video Production I                                 | 動画撮影の演習を課題制作を通して、撮影の基礎技術を習得します。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                       |    | ○    |      | 動画制作Ⅱ<br>Video Production II                                | 動画の自主制作を通して、動画撮影や動画表現の応用技術を習得します。   | 2通       | 180  | 12  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画制作Ⅲ<br>Video Production III                               | 目的やメッセージ性を持った動画の自主制作を通して、動画表現のクオリティの向上、動画表現センスを身につけます。  | 3通       | 180  | 12  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画総合演習<br>Video Comprehensive Exercise I                    | 動画制作における制作工程から発信までの基礎知識・技術を習得します。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画総合演習<br>Video Comprehensive Exercise II                   | 動画制作における制作工程から発信までの応用知識・技術を習得します。   | 2通       | 180  | 12  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画総合演習<br>Video Comprehensive Exercise III                  | 実践的な演習を通して動画制作、発信する技術を習得します。  | 3通       | 180  | 12  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画編集Ⅰ<br>Video Editing I                                    | 動画編集ソフトの基礎技術を習得します。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                       |    | ○    |      | 動画編集Ⅱ<br>Video Editing I                                    | 動画編集ソフトの応用技術を習得します。   | 2通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画編集Ⅲ<br>Video Editing I                                    | 動画編集ソフトの応用技術を使った高度な動画表現テクニック技術を習得します。   | 3通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | デモリール制作<br>Demo reel production                             | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。  | 2通<br>3通 | 240  | 16  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                       |    | ○    |      | 動画効果<br>Video Effect  | 動画演出を主とした高度な素材の制作、エフェクトやレンダリングなどの特殊技術を習得します。  | 2通<br>3通 | 240  | 16  | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |

|    |   |   |   |   |          |     |    |              |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|----------|-----|----|--------------|---|---|---|---|---|
| 23 | ○ |   | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                                    | 2通<br>3通 | 60  | 4  | ○            | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 24 | ○ |   | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通       | 45  | 3  | ○            | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 25 |   | ○ | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通       | 45  | 3  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 26 | ○ |   | 企業プロジェクト<br>Corporate Project                   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                                      | 全通       | 45  | 3  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 27 | ○ |   | ポートフォリオ<br>Portfolio                            | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。                                    | 全通       | 45  | 3  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 28 | ○ |   | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。  | 2通<br>3通 | 45  | 3  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 29 |   | ○ | 業界研修<br>Work Experience                         | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができます。                      | 2通<br>3通 | 120 | 8  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 30 | ○ |   | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通 | 30  | 2  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 31 | ○ |   | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通       | 15  | 1  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 32 |   | ○ | 学生会<br>Students' Association                    | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45  | 3  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 33 | ○ |   | キャリアプログラム<br>Career Program                     | ホスピタリティマインドを持って行動できるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。                 | 全通       | 45  | 3  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 34 | ○ |   | 海外実学研修 I<br>School Trip I                       | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 1通       | 60  | 4  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 35 |   | ○ | 海外実学研修 II<br>School Trip II                     | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 2通       | 60  | 4  | ○            |   | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 合計 |   |   |   |   |          | 35  | 科目 | 171 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：      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科：3年間の合計修得単位が171単位以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法：      | 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>（※1コマ＝2時間換算）<br>（単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数<br>年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位（900時間）<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

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  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
|---|---|---------------------------|--------------|------------------|---|--|----|--------|----|------|------|---|---|----|----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校   |   | 平成8年3月13日                 |              | 吉永 俊嗣            |   | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 設置者名  |   | 設立認可年月日                   |              | 代表者名             |   | 所在地  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学校法人 滋慶学園   |   | 昭和58年12月23日               |              | 浮舟 邦彦            |   | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 分野  | 認定課程名   | 認定学科名                     |              | 専門士              | 高度専門士   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 文化・教養   | 文化・教養 専門課程  | クリエイティブデザイン科<br>アニメーション専攻 |              | 平成22年<br>文部科学省認定 | -   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学科の目的   | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。  |                           |              |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 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<br>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  | 2565                      | 1725         | 2190             | 0   | 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   |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 480人の内数   |   | 33人                       | 0人           | 14人の内数           | 104人の内数   | 118人の内数  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学期制度  | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学則上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。  |                           |              | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 長期休み  | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。   |                           |              | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学修支援等   | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談   |                           |              | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。<br>■サークル活動: 有   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 就職等の状況※2  | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>映像制作会社、アニメーション制作会社 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 8 人<br>■就職希望者数 5 人<br>■就職者数 5 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業生に占める就職者の割合<br>: 62.5 %<br>■その他<br>・なし   |                           |              | 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<br>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>JESCO認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>8人</td> </tr> </tbody> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 8人 | 8人 |
| 資格・検定名  | 種別  | 受験者数                      | 合格者数         |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③   | 8人                        | 8人           |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 中途退学の現状   | ■中途退学者 3名 ■中退率 9% 他、転入1名・転出3名<br>令和4年4月1日時点において、在学32名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学27名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学転校相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属風慶生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                           |              |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 経済的支援制度   | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載  |                           |              |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.hyoka.or.jp/">https://www.hyoka.or.jp/</a>  |                           |              |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 当該学科のホームページURL  | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>   |                           |              |                  |   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |

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

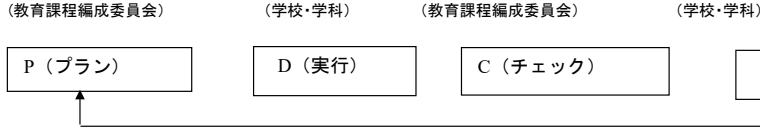
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|--------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクトツー             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一郎 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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のいずれか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(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30

第2回 令和5年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・企業訪問を増やし新規企業との開拓、繋がり強化。就職への地盤づくりをアニメの強みとするようにのご意見より、関東への企業訪問を実施。  
(東映アニメーション・OUTLINEなど)

・デジタル化が進むことに対するカリキュラム強化。1年生からのデジタル導入・ブレンド導入の検討・講師との早期次年度計画の打ち合わせを実施。

・アニメ業界以外へのアプローチ(Netflixなど)。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携した教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさに実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通じて、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。



| (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  |
| アニメーション作画Ⅰ<br>Animation Cartoons<br>Drawing Ⅰ   | アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を徹底的に習得します。  | 有限会社デジタルノイズ  |
| アニメーション作画Ⅱ<br>Animation Cartoons<br>Drawing Ⅱ   | アニメーション作画における「動画」の作画技法を徹底的に習得します。  | 有限会社デジタルノイズ  |
| アニメーション作画Ⅲ<br>Animation Cartoons<br>Drawing Ⅲ   | アニメーション作画Ⅰ・Ⅱで学んだ技術とそれまでに学んだアニメ技術を総括し就活に向けてのアニメーション作品を制作し業界で生かせる技術を習得します。                             | 有限会社デジタルノイズ  |
| 就職対策講座<br>Business Seminar  | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ  |
| 業界研修<br>Work Experience   | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | 株式会社 トリガー<br>株式会社 シャフト<br>株式会社 オー・エル・エム・デジタル 等               |
| 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<br>※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   |  |  |
| 研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。 |  |  |
| (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:  | 株式会社MAPPAアニメ業界説明会  | 連携企業等: 株式会社MAPPA   |
| 期間:   | 令和4年10月22日   | 対象: アニメーション系教員   |
| 内容:   | 「アニメーションの今後について」「就職 経営について」「企業からの新卒に求めるもの」など   |  |
| 研修名:  | 業界新人育成について   | 連携企業等: 株式会社ユーフォーテーブル   |
| 期間:   | 令和4年10月23日   | 対象: アニメーション系教員   |
| 内容:   | 人事担当からみたアニメーター育成についてのセミナー  |  |
| 研修名:  | アニメ作画について  | 連携企業等: 株式会社トロイカ  |
| 期間:   | 令和4年10月24日   | 対象: アニメーション系教員   |
| 内容:   | アニメ職種全体的な現状と未来について、コロナが落ち着き今後の求人の流れについての意見交換会  |  |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |  |  |
| 研修名:  | 進路アドバイザー研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所   |
| 期間:   | 令和4年8月26日  | 対象: 専任教職員  |
| 内容:   | 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。                                     |  |
| 研修名:  | 自走力をつけるためのアクティブラーニング   | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション                                       |
| 期間:   | 令和4年8月31日  | 対象: 専任教職員  |
| 内容:   | アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。  |  |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所   |
| 期間:   | 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象: 専任教職員  |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |  |
| (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:  | デジタル動画セミナー   | 連携企業等: 株式会社TRIGGER   |
| 期間:   | 令和5年後期予定   | 対象: アニメーション系教員   |
| 内容:   | デジタル動画の可能性や効率UPの為のセミナー。  |  |
| 研修名:  | アニメ演出特別セミナー  | 連携企業等: 長濱博史  |
| 期間:   | 令和5年後期予定   | 対象: アニメーション系教員   |
| 内容:   | アニメーション演出について 絵コンテの描き方などのセミナー。   |  |
| 研修名:  | CEDEC+KYUSHU2023   | CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会<br>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会<br>連携企業等: |
| 期間:   | 令和5年11月25日   | 対象: ゲーム・CG・アニメ系教員  |
| 内容:   | ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演やゲーム開発関連企業によるセッション。   |  |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |  |  |
| 研修名:  | キャリアサポートアンケート勉強会   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所   |
| 期間:   | 令和5年7月9日   | 対象: 専任教職員  |
| 内容:   | 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。  |  |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所   |
| 期間:   | 令和5年8月1日～30日、9月14日   | 対象: 専任教職員  |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |  |
| 研修名:  | キャリア教育カウンセラー研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所   |
| 期間:   | 令和5年11月予定  | 対象: 専任教職員  |
| 内容:   | キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方とアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。                          |  |

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

学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。

教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関することは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会のご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長を中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会での評価や意見を参考にしている。

前回の委員会で頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならない専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようにて作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                           | 任期                     | 種別      |
|--------|------------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者           | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 稲富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                  | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事口 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                      | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)

公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)

公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科アニメーション専攻) |    |      |      |   |  |          |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|-----------------------------------|----|------|------|---|--|----------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |         |
|                                   |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度) | 1通       | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 |  | 2通<br>3通 | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    | ○    |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。  | 1通       | 30   | 2   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    | ○    |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連するMicrosoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。   | 1通       | 15   | 1   | ○    |    |          | ○  |    |    |    |         |
|                                   |    |      | ○    | コンピューター<br>デジタル基礎<br>Computer Digital Basic                 | 社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。   | 1通       | 60   | 4   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。  | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    |      | ○    | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。  | 1前       | 30   | 2   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | デッサンⅠ<br>Dessin I   | 線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形を正確に捉え、表現することが身につく描き方を習得します。  | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | デッサンⅡ<br>Dessin II  | フォルムを捉え、その描写スピードを上げていくためのトレーニングを徹底的に行います。技術を習得し他の授業にも活かす事が出来るようになります。  | 2通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | デッサンⅢ<br>Dessin III   | 多彩なモチーフを使用し、人に限らずあらゆる物を描く能力を鍛えます。幅広いモチーフを描く事が出来るようになります。   | 3通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | キャラクタードローイングⅠ<br>CharacterDrawing I                         | アニメーション作品に欠かせない要素である「人物」の描写を徹底的にトレーニングします。また、人体構造を理解し、キャラクター等に活用できる基礎力を身につけ描く事が出来るようになります。   | 1通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    |      | ○    | キャラクタードローイングⅡ<br>CharacterDrawing II                        | 1年次に取得した技術を活用し人間の表情や動きのある絵を中心に授業を行い、正面からの描画だけでなく側面背面からの描写を習得するための技術を学び習得します。   | 2通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    |      | ○    | キャラクタードローイングⅢ<br>CharacterDrawing III                       | 就職に向け、2年間で習得した技術を使い人間の細かい生活描写を制作、背景も加え一枚の完成した絵にしアニメ会社に向けたオリジナル絵を制作します。ポートフォリオを完成する事が出来ます。  | 3通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    |      | ○    | デジタルアニメーションⅠ<br>Digital Animation I                         | 業界標準のソフトウェア「Traceman」「Paintman」を使用し、アニメ彩色などで用いられる操作技法を習得します。   | 1通       | 120  | 8   | △    | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | デジタルアニメーションⅡ<br>Digital Animation II                        | 『デジタルアニメーションⅠ』で学んだ技術を活かし、アニメーションで使用できる着彩、彩色を中心に習得します。  | 2通       | 120  | 8   | △    | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | デジタルアニメーションⅢ<br>Digital Animation III                       | より業界に近いレベルの方法を使い、就職に向けデジタル作品を中心に制作します。デジタルソフトの使い方を習得します。   | 3通       | 120  | 8   | △    | ○  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | アニメーション作画Ⅰ<br>Animation Cartoons<br>Drawing I               | アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を徹底的に習得します。  | 1通       | 240  | 16  | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    |      | ○    | アニメーション作画Ⅱ<br>Animation Cartoons<br>Drawing II              | アニメーション作画における「動画」の作画技法を徹底的に習得します。  | 2通       | 240  | 16  | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    |      | ○    | アニメーション作画Ⅲ<br>Animation Cartoons<br>Drawing III             | アニメーション作画Ⅰ・Ⅱで学んだ技術とそれまでに学んだアニメ技術を総括し就職に向けてのアニメーション作品を制作し業界で生かせる技術を習得します。   | 3通       | 240  | 16  | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  | ○       |
|                                   |    |      | ○    | 背景作画技法Ⅰ<br>Background Design I                              | パース・遠近法の知識・技術を学びながら、背景作画技法を習得します。  | 1通       | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | 背景作画技法Ⅱ<br>Background Design II                             | 『背景作画技法Ⅰ』で学んだ技術を活かし、アニメーションで使用できる背景を制作出来るようになります。  | 2通       | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | 背景作画技法Ⅲ<br>Background Design III                            | 『背景作画技法Ⅰ・Ⅱ』で学んだ技術を活かし、より一層実践で使用できるアナログ・デジタル両方の技術を使用した新たな背景技術を習得します。  | 3通       | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    | ○  |         |
|                                   |    |      | ○    | 3DCG制作<br>3DCG Project                                      | 3DCG制作のための基礎的な知識・技術を学び映像編集の技術を習得します。   | 3通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    | ○  |         |

|    |   |  |              |   |   |   |          |     |               |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|---|--|--------------|---|---|---|----------|-----|---------------|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 24 | ○ |  | CG・アニメーション制作 | アニメーション制作Ⅱ<br>Animation Cartoons ProductⅡ       | 2年生ではオリジナルのアニメーションを制作します。制作に伴い必要なコミュニケーションとスケジュール管理、作業工程などを単独ではなく、チームとして行う事で、アニメーション制作の疑似体験をし現場と同じ制作の流れを習得する事が出来ます。 | 2通  | 120      | 8   | ○             | △ | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 25 | ○ |  | CG・アニメーション制作 | アニメーション制作Ⅲ<br>Animation Cartoons ProductⅢ       | 3年間の作画技術を駆使し、就職に必要な作品制作を行います。企業様から頂いた課題に取り組むこともあり、就活に活かせる作品を制作できます。   | 3通  | 120      | 8   | ○             | △ | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 26 | ○ |  | CG・アニメーション制作 | アニメーション演出<br>Animation Movie Direction          | 作品演出の実践的な技法とシナリオの基本的な考え方、アニメーションにおける演出業務に必須となる知識を習得します。   | 1通  | 120      | 8   |               | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | ○ |  | 映像制作         | 撮影編集<br>Composite                               | アニメーション制作上の、デジタル画像処理に関する映像編集ソフト『After Effects』などの基礎的な操作技法を習得します。  | 1後  | 60       | 4   | △             | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 28 | ○ |  | 映像制作         | 撮影編集Ⅱ<br>CompositeⅡ                             | 映像編集ソフト『After Effects』を使用した映像のアニメーション制作やデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作に止まらず、実写を利用した映像効果などの技法を同時に習得します。                 | 2通  | 120      | 8   | △             | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 29 | ○ |  | 就職対策         | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身につきます。                                    | 2通<br>3通  | 60       | 4   | ○             | △ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 30 | ○ |  |              | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通  | 45       | 3   | ○             | △ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31 | ○ |  |              |   | 特別ゼミ<br>Special Seminar   | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身につけ、高いレベルの就職ができるようになります。          | 全通       | 45  | 3             |   | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 32 | ○ |  |              |   | 企業プロジェクト<br>Corporate Project   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                        | 全通       | 45  | 3             |   | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33 | ○ |  |              |   | ポートフォリオ<br>Portfolio  | クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に活かすポートフォリオを制作することができますようになります。                    | 全通       | 45  | 3             |   | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 34 | ○ |  | 就職対策         | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身につきます。  | 全通  | 45       | 3   | ○             |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 35 | ○ |  |              |   | 業界研修<br>Work Experience   | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。  | 2通<br>3通 | 120 | 8             |   | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 36 | ○ |  | 進級・卒業制作      | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通  | 30       | 2   |               | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 37 | ○ |  | 進級・卒業制作      | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通  | 15       | 1   |               | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 38 | ○ |  | キャリア教育       | 学生会<br>Students' Association                    | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身につけることができます。  | 全通  | 45       | 3   |               | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 39 | ○ |  |              |   | キャリアプログラム<br>Career Program   | ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力に繋がります。 | 全通       | 45  | 3             |   | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 40 | ○ |  |              |   | 海外実学研修Ⅰ<br>School TripⅠ   | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身につきます。       | 1通       | 60  | 4             |   | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 41 | ○ |  |              |   | 海外実学研修Ⅱ<br>School TripⅡ   | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身につきます。       | 2通       | 60  | 4             |   | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 合計 |   |  |              |   |   | 41  | 科目       |     | 171 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:      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法:      | 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>(※1コマ=2時間換算)<br>(単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数<br>年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間)<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

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  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
|--|---|----------------------------------|--------------|------------------|--|--|----|--------|----|------|------|--|---|-----|-----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校  |   | 平成8年3月13日                        |              | 吉永 俊嗣            |  | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 設置者名   |   | 設立認可年月日                          |              | 代表者名             |  | 所在地  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学校法人 滋慶学園  |   | 昭和58年12月23日                      |              | 浮舟 邦彦            |  | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 分野   | 認定課程名   | 認定学科名                            |              | 専門士              | 高度専門士  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 文化・教養  | 文化・教養 専門課程  | クリエイティブデザイン科<br>e-sportsプログラマー専攻 |              | 平成22年<br>文部科学省認定 | -  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学科の目的  | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。  |                                  |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 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<br>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  | 2565                             | 3810         | 1260             | 0  | 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   |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 480人の内数  |   | 83人                              | 0人           | 14人の内数           | 104人の内数  | 118人の内数  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学期制度   | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期制上の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。   |                                  |              | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 長期休み   | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。   |                                  |              | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単元以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単元以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単元以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 学修支援等  | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談   |                                  |              | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 就職等の状況※2   | ■主な就職先・業界等(令和4年度卒業生)<br>e-sports関連企業、ゲーミングチーム所属ゲーマー 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 15 人<br>■就職希望者数 10 人<br>■就職者数 10 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業者に占める就職者の割合 : 66.7 %<br>■その他<br>・なし<br>(令和 4 年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)   |                                  |              | 主な学修成果(資格・検定等)※3 | ■サークル活動: 有<br>■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><table border="1"> <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> <tr> <td>JESC認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>15人</td> <td>15人</td> </tr> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 15人 | 15人 |
| 資格・検定名   | 種別  | 受験者数                             | 合格者数         |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③   | 15人                              | 15人          |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 中途退学の現状  | ■中途退学者 5 名 ■中退率 7 % 他、転入1名<br>令和4年4月1日時点において、在学76名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学72名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学転校相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属風慶生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクレーションの実施等 |                                  |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 経済的支援制度  | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載  |                                  |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.hyokka.or.jp/">https://www.hyokka.or.jp/</a>  |                                  |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |
| 当該学科のホームページURL   | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>   |                                  |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |     |     |

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

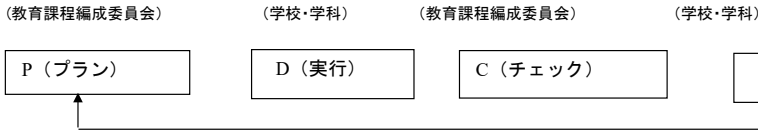
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前      | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|---------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎口 | 株式会社 Caトラボ<br>日本オムニチャネル協合理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎   | 株式会社 サイバーコネクトツー             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純    | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一   | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重   | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏    | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一郎  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹    | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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のいずれか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(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30

第2回 令和5年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関する専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・業界に必要とされるため3Dやデザインの技術を身に付けておいた方がいいのご意見をいただき、今年の授業よりイラストレーターを用いたデザインの授業を2年生以上での学年すべてで行っている。

・プログラマー専攻の就職のスキルに関する幅をもっと増やした方が良いのご意見をいただき、プログラマー専攻でもイベント参加の機会を増やすためにイベントスタッフ専攻と共同で行えるイベントの実施。

・学生の露出機会を増やすために企業様と連携したイベントの本数を底上げ。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携した教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさに実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通じて、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

| (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                     |
| 配信技法<br>Delivery Technique          | 配信に必要な知識・ITリテラシーを学び、ストリーミングの自己表現や配信技術を習得します。   | ビーウィズ株式会社                 |
| 動画編集 I<br>Video Editing I           | Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得します。  | 株式会社HIT                   |
| トークスキル I<br>Talk skills I           | チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。  | 有限会社セレーノ・コーポレーション         |
| 就職対策講座<br>Business Seminar          | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ                 |
| 業界研修<br>Work Experience             | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | 株式会社 戦国<br>株式会社 PAcKage 等 |

### 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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

#### (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: | 福岡のeスポーツ業界について                           | 連携企業等: | CSエンターテイメント株式会社 |
| 期間:  | 令和4年6月11日                                | 対象:    | e-sports系教員     |
| 内容:  | 地方のeスポーツの在り方と今後の展開についてのセミナー。             |        |                 |
| 研修名: | eスポーツプレイヤーの身体能力とスキルに関する考察                | 連携企業等: | 九州産業大学          |
| 期間:  | 令和4年9月6日                                 | 対象:    | e-sports系教員     |
| 内容:  | eスポーツプレイヤーのスキルと身体能力に土のような因果関係があるのかの研究。   |        |                 |
| 研修名: | eスポーツプレイヤーの睡眠とスキル                        | 連携企業等: | 株式会社日油          |
| 期間:  | 令和5年1月15日                                | 対象:    | e-sports系教員     |
| 内容:  | サプリメントなどの栄養補助や睡眠とeスポーツプレイヤーのパフォーマンスに関して。 |        |                 |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |  |        |                 |
|------|--|--------|-----------------|
| 研修名: | 進路アドバイザー研修   | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所       |
| 期間:  | 令和4年8月26日  | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。 |        |                 |
| 研修名: | 自走力をつけるためのアクティブラーニング   | 連携企業等: | 株式会社FCEエデュケーション |
| 期間:  | 令和4年8月31日  | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。                                      |        |                 |
| 研修名: | 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所       |
| 期間:  | 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                 |        |                 |

#### (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: | DreamHack Japan  | 連携企業等: | E5esports Worksなど                                  |
| 期間:  | 令和5年5月13日・14日  | 対象:    | e-sports系教員  |
| 内容:  | 日本最大級のe-sportsイベント、業界に関するセミナー。                           |        |  |
| 研修名: | LAZ氏セミナー   | 連携企業等: | GANYMEDE株式会社                                       |
| 期間:  | 令和5年10月15日   | 対象:    | e-sports系教員  |
| 内容:  | 日本を代表するトッププロによる業界の知識や現状に関するセミナー。                         |        |  |
| 研修名: | CEDEC+KYUSHU2023   | 連携企業等: | CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会<br>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間:  | 令和5年11月25日   | 対象:    | ゲーム・CG・e-sports系教員                                 |
| 内容:  | ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演やゲーム開発関連企業によるセッション。 |        |  |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |   |        |           |
|------|---|--------|-----------|
| 研修名: | キャリアサポートアンケート勉強会  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年7月9日  | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用について学ぶ。                                      |        |           |
| 研修名: | 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                            |        |           |
| 研修名: | キャリア教育カウンセラー研修  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年11月予定   | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方とアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。 |        |           |

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

学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育人人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。

教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関することは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会のご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長を中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会での評価や意見を参考にしている。

前回の委員会で頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならない専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようにて作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                           | 任期                     | 種別      |
|--------|------------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者           | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 稲富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                  | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事口 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクトツ               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                      | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)

公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)

公表時期: 令和5年6月19日



授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科e-sportsプログラマー専攻) |    |      |      |   |  |                |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|--|----|------|------|---|--|----------------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |         |
|  |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。 | 1通             | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 | Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)   | 2通<br>3通       | 120  | 8   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係のツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を選び、社会に貢献できる人材となることができます。                                    | 1通             | 30   | 2   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連するMicrosoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。   | 1通             | 15   | 1   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | Microsoft Office 基礎<br>Microsoft Office Fundamentals        | 社会人、e-sports業界での活動として必須のMicrosoft Office Excel、Wordの基礎技術の習得を目指します。   | 2通             | 60   | 4   |      |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | Microsoft Office 応用<br>Microsoft Office Application         | 社会人、e-sports業界での活動として必須のMicrosoft Office Excelの応用技術の習得と資格取得を目指します。   | 3通             | 60   | 4   |      |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | デザイン基礎<br>Design Foundation                                 | デザインソフトである「Photoshop」の基本操作を学び、サムネイル制作をはじめとする画像加工ができるようになります。   | 2通             | 60   | 4   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | デザイン応用<br>Design Application                                | デザインソフトである「Illustrator」「Photoshop」を学び、よりクリエイティブ性の高いデザインができるようになります。  | 3通             | 60   | 4   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | プレゼンテーション<br>presentation                                   | Microsoft PowerPointのスキルを身に付け、就職デビューに必要なプレゼンテーション能力を習得します。   | 2通<br>3通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | フィジカルトレーニング<br>Physical Training                            | e-sportsプログラマーにとっては体力は必須。フィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習慣づけます。   | 1通<br>2通       | 120  | 8   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | メンタルトレーニング<br>Mental Training                               | e-sportsにおいて非常に重要なメンタルをトレーニングし、試合前の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得します。  | 1前             | 30   | 2   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | コーチング<br>Coaching   | 幅広い視野を持つための知識、問題解決思考を学び、コーチングの基礎であるマネジメントの重要性と活用方法を身に付ける。  | 2通             | 60   | 4   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | eスポーツビジネス入門<br>Introduction to Esports Business             | 業界ビジネスの基礎知識を身に付けます。  | 1通             | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | eスポーツ理論<br>Theory of Esports                                | チームプレイの概論を学びます。  | 1通             | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | ビジネスマナー<br>Business Manner                                  | 社会人、e-sports業界で必須のマナー・ホスピタリティを磨きます。  | 3通             | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | 業界分析<br>Industry analysis                                   | 就職デビューで希望する企業やチームの分析、また社会人になるにあたり必要な知識を身に付けます。   | 3通             | 30   | 2   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | 企画・資格Ⅰ<br>Planning / Qualification                          | 企業提案前提のイベントの立案力、プレゼンテーション能力を習得します。またイベント系資格取得も目指します。<br>※デビュー希望以外は必修   | 2通<br>3通       | 240  | 16  | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | イベント基礎<br>Event basics                                      | イベント制作の運営技術の基礎を実践的に習得します。  | 1後<br>2後<br>3後 | 90   | 6   | ○    |    |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | ゲーム実習<br>Game Practice                                      | 個々のゲームスキル向上とプレイマナーを学ぶため実習を繰り返す。プロのテクニックを習得します。姉妹校・校内でのチームスクラムや活動状況へのフィードバックも行います。  | 全通             | 1620 | ##  | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | 配信技法<br>Delivery Technique                                  | 配信に必要な知識・ITリテラシーを学び、ストリーミングの自己表現や配信技術を習得します。   | 1通             | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | トークスキルⅠ<br>Talk skills I                                    | チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。  | 2後             | 30   | 2   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | トークスキルⅡ<br>Talk skills II                                   | MC、実況、解説、面接など人に伝えるための会話術、人を不快にさせない言い回しなど多岐に渡るスキルを身に付けます。   | 3前             | 30   | 2   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | セルフプロデュースⅠ<br>Self-produced I                               | 自己の個性や強みを分析して戦略的にアピールできる知識やポートフォリオ制作技術を身に付けます  | 1通             | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | セルフプロデュースⅡ<br>Self-produced II                              | 他己分析を行う技術を身に付け、自身・他者のマネジメント意識を身に付ける。また、自身の将来に向けたスケジュール関係と目標制定能力・目標に向けた行動力を養う。  | 2通             | 60   | 4   | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |
|  |    | ○    |      | プロマネジメント<br>Pro management                                  | マネジメント専攻の学生から実際にスカウトを受けた学生が、デビューするためのセルフプロデュース方を学びます。  | 全通             | 360  | 24  | ○    | △  |          | ○  |    |    |    | ○       |

| 科目番号 | 科目名   | 内容  | 単位数      | 講義時間 | 実習時間          | 演習時間 | その他 | 履修条件 | 履修方法 | 履修期間 | 履修回数 |
|------|---|---|----------|------|---------------|------|-----|------|------|------|------|
| 26   | 動画編集Ⅰ<br>Video Editing I                        | Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得します。   | 1通       | 120  | 8             | ○    | △   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 27   | 動画編集Ⅱ<br>Video Editing II                       | Adobe Premiere Proに加えてAdobe After Effectsを学び、演出面とストーリー性を意識した画面作りを身に付けます。  | 2通       | 120  | 8             | ○    | △   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 28   | 選抜ゼミ<br>Selection seminar                       | より高いスキルを目指す学生が企業・プロチームと協力し、実践形式でのスキルを身に付けます。<br>※選抜学生のみ   | 全通       | 180  | 12            | ○    | △   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 29   | 定期イベント<br>Regular event                         | 定期的にイベントの企画と実践、フィードバックを行います。  | 全通       | 360  | 24            | ○    | △   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 30   | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きまます。                                   | 2通<br>3通 | 60   | 4             | ○    | △   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 31   | デビュー活動<br>Debut Preparation                     | e-sports業界デビュー・就職活動の一環として、大会出場やトライアウト参加、イベント運営を自主性を持って行います。   | 全通       | 90   | 6             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 32   | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通       | 45   | 3             | ○    | △   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 33   | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通       | 45   | 3             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 34   | 企業プロジェクト<br>Corporatey Project                  | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                                      | 全通       | 45   | 2             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 35   | ポートフォリオ<br>Portfolio                            | e-sports業界へのデビュー・就職活動に必要な実績をまとめたポートフォリオを作成します。  | 全通       | 45   | 1             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 36   | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職ポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きまます。  | 2通<br>3通 | 30   | 2             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 37   | デビュー活動<br>Debut Preparation                     | e-sports業界デビュー・就職活動の一環として、大会出場やトライアウト参加、イベント運営を自主性を持って行います。   | 全通       | 90   | 6             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 38   | 業界研修<br>Work Experience                         | 企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができます。                      | 2通<br>3通 | 120  | 8             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 39   | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通 | 30   | 2             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 40   | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通       | 15   | 1             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 41   | 学生会<br>Students' Association                    | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45   | 3             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 42   | 海外実学研修Ⅰ<br>School Trip I                        | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きまます。                    | 1通       | 60   | 4             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 43   | 海外実学研修Ⅱ<br>School Trip II                       | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きまます。                    | 2通       | 60   | 4             | ○    | ○   | ○    | ○    | ○    | ○    |
| 合計   |   |   | 43       | 科目   | 171 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:      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法:      | 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>(※1コマ=2時間換算)<br>(単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数<br>年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間)<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

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  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
|--|--|------------------------------------|--------------|------------------|--|--|----|--------|----|------|------|--|---|----|----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校  |  | 平成8年3月13日                          |              | 吉永 俊嗣            |  | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 設置者名   |  | 設立認可年月日                            |              | 代表者名             |  | 所在地  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 学校法人 滋慶学園  |  | 昭和58年12月23日                        |              | 浮舟 邦彦            |  | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 分野   | 認定課程名  | 認定学科名                              |              | 専門士              | 高度専門士  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 文化・教養  | 文化・教養 専門課程   | クリエイティブデザイン科<br>e-sportsイベントスタッフ専攻 |              | 平成22年<br>文部科学省認定 | -  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 学科の目的  | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。   |                                    |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 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<br>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   | 2550                               | 2550         | 915              | 375  | 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   |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 480人の内数  |  | 6人                                 | 0人           | 14人の内数           | 104人の内数  | 118人の内数  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 学期制度   | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学則上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。  |                                    |              | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 長期休み   | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。  |                                    |              | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 学修支援等  | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談  |                                    |              | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 就職等の状況※2   | ■主な就職先・業界等(令和4年度卒業生)<br>e-sports関連企業、広告業界、イベント業界 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 2 人<br>■就職希望者数 2 人<br>■就職者数 2 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業者に占める就職者の割合 : 100 %<br>■その他<br>・なし<br>(令和 4 年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)   |                                    |              | 主な学修成果(資格・検定等)※3 | ■サークル活動: 有<br>■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>JESC認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> </tbody> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 2人 | 2人 |
| 資格・検定名   | 種別   | 受験者数                               | 合格者数         |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③  | 2人                                 | 2人           |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 中途退学の現状  | ■中途退学者 2 名<br>令和4年4月1日時点において、在学10名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学8名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学的主要原因<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属産生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                                    |              | ■中退率             | 20 % 他、転出2名  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 経済的支援制度  | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金:在学対象の賞与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載   |                                    |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.hyouka.or.jp/">https://www.hyouka.or.jp/</a>   |                                    |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |
| 当該学科のホームページURL   | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>  |                                    |              |                  |  |  |    |        |    |      |      |  |   |    |    |

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

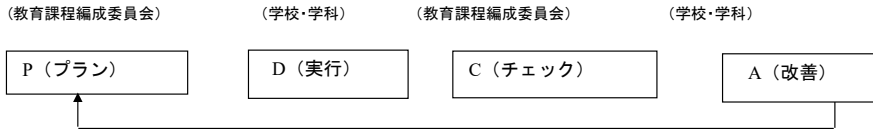
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。 また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前      | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|---------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎口 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎   | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純    | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一   | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重   | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏    | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一朗  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹    | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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のいずれか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(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30

第2回 令和5年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関する専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

- ・業界に必要とされるため3Dやデザインの技術を身に付けておいた方がいいのご意見をいただき、今年の授業よりイラストレーターを用いたデザインの授業を2年生以上の学年すべてで行っている。
- ・学生の露出機会を増やすために企業様と連携したイベントの本数を底上げ。
- ・話す力を伸ばすことが重要とご意見をいただき、プレゼンテーション力を伸ばすために授業を新たに追加。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携した教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作までをプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

| (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   |
| トークスキル I<br>Talk skills I   | チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。  | 有限会社セレーノ・コーポレーション   |
| 企画・資格 I<br>Planning / Qualification   | イベント系資格取得にむけた基礎知識と技術、企画書のフォーマットを学びます。  | 株式会社 FAIR PLAY  |
| 動画編集<br>Video Editing   | クリップをはじめ映像の撮影、演出、編集技術を習得します。   | 株式会社 HIT  |
| 就職対策講座<br>Business Seminar  | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ   |
| 業界研修<br>Work Experience   | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | 株式会社 戦国<br>株式会社 PACKage 等                                 |
| 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<br>※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   |  |   |
| 研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。 |  |   |
| (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:  | 福岡のeスポーツ業界について   | 連携企業等: CSエンターテイメント株式会社                                    |
| 期間:   | 令和4年6月11日  | 対象: e-sports系教員   |
| 内容:   | 地方のeスポーツの在り方と今後の展開についてのセミナー。   |   |
| 研修名:  | eスポーツプレイヤーの身体能力とスキルに関する考察  | 連携企業等: 九州産業大学   |
| 期間:   | 令和4年9月6日   | 対象: e-sports系教員   |
| 内容:   | eスポーツプレイヤーのスキルと身体能力に土のような因果関係があるのかの研究。   |   |
| 研修名:  | eスポーツプレイヤーの睡眠とスキル  | 連携企業等: 株式会社日油   |
| 期間:   | 令和5年1月15日  | 対象: e-sports系教員   |
| 内容:   | サプリメントなどの栄養補助や睡眠とeスポーツプレイヤーのパフォーマンスに関して。   |   |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |  |   |
| 研修名:  | 進路アドバイザー研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間:   | 令和4年8月26日  | 対象: 専任教職員   |
| 内容:   | 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。                                     |   |
| 研修名:  | 自走力をつけるためのアクティブラーニング   | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション                                    |
| 期間:   | 令和4年8月31日  | 対象: 専任教職員   |
| 内容:   | アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。  |   |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間:   | 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象: 専任教職員   |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |   |
| (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:  | DreamHack Japan  | 連携企業等: E5esports Worksなど                                  |
| 期間:   | 令和5年5月13日・14日  | 対象: e-sports系教員   |
| 内容:   | 日本最大級のe-sportsイベント、業界に関するセミナー。   |   |
| 研修名:  | LAZ氏セミナー   | 連携企業等: GANYMEDE株式会社                                       |
| 期間:   | 令和5年10月15日   | 対象: e-sports系教員   |
| 内容:   | 日本を代表するトッププロによる業界の知識や現状に関するセミナー。   |   |
| 研修名:  | CEDEC+KYUSHU2023   | 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会<br>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間:   | 令和5年11月25日   | 対象: ゲーム・CG・e-sports系教員                                    |
| 内容:   | ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演やゲーム開発関連企業によるセッション。   |   |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |  |   |
| 研修名:  | キャリアサポートアンケート勉強会   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間:   | 令和5年7月9日   | 対象: 専任教職員   |
| 内容:   | 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。  |   |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間:   | 令和5年8月1日～30日、9月14日   | 対象: 専任教職員   |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。   |   |
| 研修名:  | キャリア教育カウンセラー研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所  |
| 期間:   | 令和5年11月予定  | 対象: 専任教職員   |
| 内容:   | キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。                          |   |

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

学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事業は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関することは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のため地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長を中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会でも評価や意見を参考にしている。

前回の委員会で頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならぬ専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようとして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                           | 任期                     | 種別      |
|--------|------------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者           | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 稲富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                  | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事口 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                      | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年層、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科e-sportsイベントスタッフ専攻) |    |      |      |   |  |          |       |      |    |          |    |    |    |    |         |
|--|----|------|------|---|--|----------|-------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |         |
|  |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーション I<br>Global Communication I                 | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選抜で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度) | 1通       | 60    | 4    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーション II<br>Global Communication II               |  | 2通<br>3通 | 120   | 8    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  | ○  |      |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。  | 1通       | 30    | 2    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  | ○       |
|  | ○  |      |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。  | 1通       | 15    | 1    | ○  |          |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | Microsoft Office<br>Microsoft Office                        | 社会人、e-sports業界での活動として必須のMicrosoftOfficeの基礎技術の習得と資格取得を目指します。  | 1通       | 120   | 8    | ○  |          |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | デザインソフトである「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を学び、画像加工とデザインができるようになります。   | 1後       | 60    | 4    | ○  |          |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | フィジカルトレーニング<br>Physical Training                            | e-sportsプロゲーマーにとっては体力は必須。フィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習慣づけられます。   | 1通<br>2通 | 120   | 8    | ○  |          |    | ○  |    | ○  | ○       |
|  |    | ○    |      | メンタルトレーニング<br>Mental Training                               | e-sportsにおいて非常に重要なメンタルをトレーニングし、試合前の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得します。  | 1前       | 30    | 2    | ○  |          |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | eスポーツビジネス入門<br>Introduction to Esports Business             | 業界ビジネスの基礎知識を身に付けます。  | 1前       | 30    | 2    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | eスポーツ組織論入門<br>Introduction to Esports Organizational Theory | チームプレイの概論を学びます。  | 1後       | 30    | 2    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | 業界分析<br>Industry analysis                                   | 就職デビューで希望する企業やチームの分析、また社会人になるにあたり必要な知識を身に付けます。   | 3通       | 30    | 2    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | イベントゼミ<br>Event Seminar                                     | より高度なイベント全般の応用知識・技術、最新の業界情報を学びます。  | 2通<br>3通 | 240   | 16   | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | 企画・資格 I<br>Planning / Qualification                         | イベント系資格取得に向けた基礎知識と技術、企画書のフォーマットを学びます。  | 1通       | 120   | 8    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  | ○       |
|  |    | ○    |      | 企画・資格 II<br>Planning / Qualification                        | 企業提案を前提としたイベントの立案力、プレゼンテーション能力を習得します。またイベント系資格取得も目指します。  | 2通<br>3通 | 240   | 16   | ○  | △        |    | ○  |    | ○  | ○       |
|  |    | ○    |      | 制作展企画運営<br>Production exhibition planning and management    | 卒業・進級制作展で行うオリジナルイベントや展示、協賛・集客などイベントに関わる作業を包括的に学びます。  | 全通       | 360   | 24   | ○  |          |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | イベント制作<br>Event production                                  | イベントをチームまたは個人で取組みながら企画から運営までをイベントを実践し、必要となる全般的なスキルを身に付けます。   | 全通       | 360   | 24   | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | SNS制作<br>SNS production                                     | SNSを利用した活動全般のスキルを身に付けます。   | 2通<br>3通 | 240   | 16   | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | トークスキル I<br>Talk skills I                                   | チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。  | 2後       | 30    | 2    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  | ○       |
|  |    | ○    |      | トークスキル II<br>Talk skills II                                 | MC、実況、解説、面接など人に伝えるための会話術、人を不快にさせない言い回しなど多岐に渡るスキルを身に付けます。   | 3前       | 30    | 2    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  | ○       |
|  |    | ○    |      | 機材ゼミ<br>Equipment seminar                                   | オフラインイベントに関わる機材にまつわるスキルを身に付けます。  | 2通       | 120   | 8    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | 選抜ゼミ<br>Selection seminar                                   | より高いスキルを目指す学生が企業・プロチームと協力し、実践形式でのスキルを身に付けます。<br>※選抜学生のみ  | 2通<br>3通 | 120   | 8    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | 動画編集<br>Video Editing                                       | クリップをはじめ映像の撮影、演出、編集技術を習得します。   | 1前<br>2通 | 180   | 12   | ○  | △        |    | ○  |    | ○  | ○       |
|  |    | ○    |      | プレゼンテーション<br>presentation                                   | 就職デビューに必要な提案力を身に付けます。  | 1通       | 60    | 4    | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |
|  |    | ○    |      | 定期イベント<br>Regular event                                     | 定期的にイベントの企画と実践、フィードバックを行います。   | 全通       | 360   | 24   | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |

|    |   |   |   |   |          |     |   |    |   |               |   |  |  |  |  |  |  |  |
|----|---|---|---|---|----------|-----|---|----|---|---------------|---|--|--|--|--|--|--|--|
| 25 | ○ |   | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                                    | 2通<br>3通 | 60  | 4 | ○  | △ | ○             |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 26 | ○ |   | デビュー活動<br>Debut Preparation                     | e-sports業界デビュー・就職活動の一環として、大会出場やトライアウト参加、イベント運営を自主性を持って行います。   | 全通       | 90  | 6 |    |   | ○             |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | ○ |   | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通       | 45  | 3 | ○  | △ |               |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 28 | ○ |   | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通       | 45  | 3 |    |   | ○             |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 29 | ○ |   | 企業プロジェクト<br>Corporate Project                   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                                      | 全通       | 45  | 3 |    |   |               | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 30 | ○ |   | ポートフォリオ<br>Portfolio                            | e-sports業界へのデビュー・就職活動に必須な実績をまとめたポートフォリオを作成します。  | 全通       | 45  | 3 |    |   | ○             |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 31 |   |   | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。  | 2通<br>3通 | 30  | 2 | ○  |   |               | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 32 |   | ○ | 業界研修<br>Work Experience                         | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。                | 2通<br>3通 | 120 | 8 |    |   |               | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 33 | ○ |   | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通 | 30  | 2 |    |   | ○             |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 34 | ○ |   | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 4年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通       | 15  | 1 |    |   | ○             |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 35 |   | ○ | 学生会<br>Students' Association                    | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45  | 3 |    |   |               | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 36 | ○ |   | キャリアプログラム<br>Career Program                     | ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。                | 全通       | 45  | 3 |    |   |               | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 37 |   | ○ | 海外実学研修 I<br>School Trip I                       | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 1通       | 60  | 4 |    |   |               | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 38 |   | ○ | 海外実学研修 II<br>School Trip II                     | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 2通       | 60  | 4 |    |   |               | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 合計 |   |   |   |   |          | 38  |   | 科目 |   | 171 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:      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科：3年間の合計修得単位が171単位以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法:      | 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>(※1コマ＝2時間換算)<br>(単位認定) 授業時間数÷15時間＝科目の単位数<br>年間習得単位数(基本)は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位(900時間)<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。



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  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
|---|---|-----------------------|------------------|--|---------|--|----|--------|----|------|------|---|---|----|----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校   |   | 平成8年3月13日             |                  | 吉永 俊嗣  |         | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 設置者名  |   | 設立認可年月日               |                  | 代表者名   |         | 所在地  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学校法人 滋慶学園   |   | 昭和58年12月23日           |                  | 浮舟 邦彦  |         | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 分野  | 認定課程名   | 認定学科名                 |                  | 専門士  | 高度専門士   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 文化・教養   | 文化・教養 専門課程  | クリエイティブデザイン科<br>マンガ専攻 |                  | 平成22年<br>文部科学省認定   | -       |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学科の目的   | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。              |                       |                  |  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 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  | 2550                  | 2235             | 1935   | 375     | 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    |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 480人の内数   | 10人   | 1人                    | 14人の内数           | 104人の内数  | 118人の内数 |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学期制度  | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。  |                       | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 長期休み  | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。   |                       | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学修支援等   | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談   |                       | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。   |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 就職等の状況※2  | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>出版社、デザイン会社、マンガ家、マンガアシスタント 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 7 人<br>■就職希望者数 2 人<br>■就職者数 2 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業者に占める就職者の割合 : 28.6 %<br>■その他<br>・なし |                       | 主な学修成果(資格・検定等)※3 | ■サークル活動: 有<br>■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和4年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)<br><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>JESCO認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>6人</td> </tr> </tbody> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |         |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 7人 | 6人 |
| 資格・検定名  | 種別  | 受験者数                  | 合格者数             |  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③   | 7人                    | 6人               |  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 中途退学の現状   | ■中途退学者 1 名<br>令和4年4月1日時点において、在学19名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学18名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>該当なし  |                       | ■中退率             | 5 %  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 経済的支援制度   | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載  |                       |                  |  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.hyoka.or.jp/">https://www.hyoka.or.jp/</a>  |                       |                  |  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 当該学科のホームページURL  | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>   |                       |                  |  |         |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |

| <p>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</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
|---|-----------------------------|----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----------------------------|----------------------------|---|-------|---------------|----------------------------|---|------|--------------|----------------------------|---|-------|-----------------|----------------------------|---|-------|---------|----------------------------|---|------|------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|--------|-------------------|----------------------------|---|------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|
| <p>(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</p> <p>学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2) 教育課程編成委員会等の位置付け</p> <p>※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記</p> <p>教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。（以下図により、編成意思決定の過程を示す）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">(教育課程編成委員会)</div> <div style="text-align: center;">(学校・学科)</div> <div style="text-align: center;">(教育課程編成委員会)</div> <div style="text-align: center;">(学校・学科)</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">P (プラン)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">D (実行)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">C (チェック)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">A (改善)</div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">↑</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿</p> <p style="text-align: right;">令和5年4月1日現在</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">名 前</th> <th style="width: 30%;">所 属</th> <th style="width: 20%;">任 期</th> <th style="width: 20%;">種 別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>逸見 光次郎</td> <td>株式会社 Ca1ラボ<br/>日本オムニチャネル協会理事</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>宮崎 太郎</td> <td>株式会社 サイバーコネクト</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>山邊 純</td> <td>株式会社 Cygames</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>中島 賢一</td> <td>株式会社NTT eSports</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>藤田 和重</td> <td>富士通株式会社</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>野田 宏</td> <td>マンガ家</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>宮崎 美鈴</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉永 俊嗣</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>篠塚 正典</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>花野 恭子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>空閑 結子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉末 光広</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>太神 秀一郎</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>林 秀樹</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>中島 厚志</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table> <p>※委員の種類の欄には、企業等委員の場合には、委員の種類のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。<br/> （当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種類の欄は「—」を記載してください。）</p> <p>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。）<br/> ②学会や学術機関等の有識者<br/> 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</p> |                             |                            |     | 名 前 | 所 属 | 任 期 | 種 別 | 逸見 光次郎 | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ① | 宮崎 太郎 | 株式会社 サイバーコネクト | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 山邊 純 | 株式会社 Cygames | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 中島 賢一 | 株式会社NTT eSports | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 藤田 和重 | 富士通株式会社 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 野田 宏 | マンガ家 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 宮崎 美鈴 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉永 俊嗣 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 篠塚 正典 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 花野 恭子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 空閑 結子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉末 光広 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 太神 秀一郎 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 林 秀樹 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 中島 厚志 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — |
| 名 前   | 所 属                         | 任 期                        | 種 別 |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 逸見 光次郎  | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 太郎   | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 山邊 純  | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 賢一   | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 藤田 和重   | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 野田 宏  | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 美鈴   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉永 俊嗣   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 篠塚 正典   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 花野 恭子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 空閑 結子   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉末 光広   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 太神 秀一郎  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 林 秀樹  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 厚志   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期</p> <p>(年間の開催数及び開催時期)</p> <p>年2回（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催</p> <p>(開催日時(実績))</p> <p>第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30<br/> 第2回 令和5年12月予定</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>※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。</p> <p>毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。</p> <p>令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・卒業後、即戦力として求められる人材育成のために、学生時代から自主性を持って仕事を体験させる機会をもっと増やした方がいいというご意見をいただき、WebTOON・イラスト企業による作品添削会を対面で実施し、企業から学生に直接、業務委託の仕事をしていただける機会を増やし、実際の仕事として現場の経験を積ませた。</li> <li>・専門職での就職やフリーランスでの活躍に向けて、セルフプロデュース力を強化した方がいいというご意見をいただき、フリーランスとして活躍している新しい講師に、必要な意識・姿勢・ビジネスマインド・コミュニケーション力・行動力・発信力を鍛える授業を実施。</li> </ul>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>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</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしている。</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2) 実習・演習等における企業等との連携内容</p> <p>※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</p> <p>実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |

| (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                              |
| アナログテクニックⅡ<br>Analogue Techniques Ⅱ  | 想像力と計画性を駆使して、場面のニュアンスや雰囲気を読み通りに、より効果的に表現できるようになります。プロとしての仕事の心構え、備えるべき知識と理論、繰り返し行う作業体験を積み上げ、タフなクリエイターになれます。 | アトリエトイズ                            |
| アイデアテクニックⅡ<br>Idea Teechnique Ⅱ      | ディスカッションやグループワークにも取り組み、アイデアやストーリー構成の幅を広げます。  | 有限会社佐竹商店                           |
| コミュニケーションスキル<br>Communication Skills | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。                    | 有限会社セレーノ・コーポレーション                  |
| 就職対策講座<br>Business Seminar           | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                           | 有限会社コンフィエ                          |
| 業界研修<br>Work Experience              | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。       | 株式会社 デイリープランネット<br>株式会社 ジーエークレアス 等 |

### 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を行っていること。」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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

#### (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: | イメージディレクターORIHARA氏特別セミナー   | 連携企業等: | 株式会社クラウドナイン |
| 期間:  | 令和4年4月24日  | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 株式会社クラウドナイン・イメージディレクターORIHARA氏による特別講義。イメージディレクターに求められる知識・スキル、クリエイティブな仕事に求められる意識・姿勢についての講義。 |        |             |
| 研修名: | WEBTOONセミナー  | 連携企業等: | 株式会社VIVION  |
| 期間:  | 令和4年4月27日 / 5月11日・25日 / 6月22日 / 7月6日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 株式会社VIVIONのディレクター4名によるセミナー。WEBTOONの業界の展望や、業種(原作/構成/作画/彩色)毎に求められる意識や、必要なスキルを具体的に紹介。         |        |             |
| 研修名: | マンガ特別セミナー  | 連携企業等: | 編集者: 林子平氏   |
| 期間:  | 令和4年11月17日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | マンガ業界トップの編集者による、ユーザーに求められるヒット作品を制作する為にクリエイターに求める意識・姿勢・行動力についての講義。                          |        |             |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |  |        |                 |
|------|--|--------|-----------------|
| 研修名: | 進路アドバイザー研修   | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所       |
| 期間:  | 令和4年8月26日  | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。 |        |                 |
| 研修名: | 自走力をつけるためのアクティブラーニング   | 連携企業等: | 株式会社FCEエデュケーション |
| 期間:  | 令和4年8月31日  | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。                                      |        |                 |
| 研修名: | 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所       |
| 期間:  | 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                 |        |                 |

#### (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: | マンガラボ!・マンガPark特別セミナー  | 連携企業等: | 株式会社白泉社     |
| 期間:  | 令和5年6月21日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 株式会社白泉社によるWebマンガ・マンガアプリ・WebTOON等、クリエイターとしてのデビューに向けたサポートシステムについての講義。                           |        |             |
| 研修名: | Webポートフォリオ就職活動特別セミナー  | 連携企業等: | 株式会社ビビット    |
| 期間:  | 令和5年7月13日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 就職・デビュー活動で、ポートフォリオを通じてクリエイターを目指す学生と、企業をマッチングさせる株式会社ビビットによる、ポートフォリオ制作～ブラッシュアップ～オンライン公開に向けての講義。 |        |             |
| 研修名: | WebTOON特別セミナー   | 連携企業等: | 株式会社ナンバーナイン |
| 期間:  | 令和5年7月13日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | WebTOON業界の現状や今後の展望、WebTOONクリエイターの職種についてや、必要な知識・スキルについての講義。                                    |        |             |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |   |        |           |
|------|---|--------|-----------|
| 研修名: | キャリアサポートアンケート勉強会  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年7月9日  | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。                                     |        |           |
| 研修名: | 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                            |        |           |
| 研修名: | キャリア教育カウンセラー研修  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年11月予定   | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。 |        |           |

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

学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関することは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。  
 その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で頂いた評価や意見を参考にしている。

前回の委員会で頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならぬ専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあててはどうかのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 福富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太一  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和4年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科マンガ専攻) |    |      |      |   |   |   |  |          |      |    |          |    |    |    |         |
|-------------------------------|----|------|------|---|---|---|--|----------|------|----|----------|----|----|----|---------|
| 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・技実習・実 | 校内 | 校外 |    |         |
|                               |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーション I<br>Global Communication I                 | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくJLCC作成のテストを行います。 | 1通  | 60   | 4        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               |    |      | ○    |   |   | グローバル・コミュニケーション II<br>Global Communication II | Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度) | 2通<br>3通 | 120  | 8  | ○        | △  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。                                   | 1前  | 30   | 2        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。   | 1通  | 15   | 1        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               |    |      | ○    | ビジネスツール<br>Business Tool                                    | 社会人として必須スキルとなっているビジネス系各種ソフトの中でパワーポイントの使い方を学び、就業先で役立てられるような企画書や会議資料を作れるようになります。  | 2通  | 60   | 4        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               |    |      | ○    | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。                                 | 1通  | 120  | 8        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。   | 1通  | 30   | 2        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | デジタルドローイング<br>Digital Drawing                               | PCでのイラスト制作にあたって必要な、ツールの使い方や様々なスキルを習得し、「SaI」「ClipStudio」「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を取得します。                               | 1通  | 120  | 8        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | デッサン I<br>Dessin I  | モチーフを正確にとらえるための物の見方、画面への入れ方、陰影や調子のつけ方を実習を通して学び基礎的なデッサン力を習得します。  | 1通  | 120  | 8        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | デッサン II<br>Dessin II  | 観察力と描画力、スピード感を実習を通して磨き、人物、背景、小物を的確に表現できるデッサン力を習得します。  | 2通  | 120  | 8        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | 背景効果<br>Background & Effects                                | アナログにおけるペンテクニック、定規の効果的な使い方、様々な効果表現、人体や動物の仕上げ、自然物の捉え方の基礎を学び描けるようになります。   | 1通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | パース<br>Perspective  | パースの理論(地平線・消失点・一点・二点・三点透視・建築図法)や効果的なテクニック(分割・増強・速く・正確に描く方法・アオリ・フカンの活用方法)を知識・技法の演習を通して身に付けます。                              | 1後  | 60   | 4        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | アイデアテクニック I<br>Idea Teechnique                              | リサーチ、アイデア出し、プロット、キャラクター設定、ネームなど、マンガ制作の行程で必要な知識やテクニックを実践を通して身に付けます。  | 1通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | アイデアテクニック II<br>Idea Teechnique II                          | ディスカッションやグループワークにも取り組み、アイデアやストーリー構成の幅を広げます。   | 2通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | アイデアテクニック III<br>Idea Teechnique III                        | 読者を惹きつけるマンガのアイデア、ストーリー、キャラクターを生み出す知識と技術を身に付けます。   | 3通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | マンガ制作 I<br>Manga Project I                                  | マンガ制作に必要な知識・技術を実際の作品制作を通して習得し、短編から中編の作品を仕上げ、投稿できるようになることを目指します。   | 1通  | 120  | 8        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | マンガ制作 II<br>Manga Project II                                | 1年次よりも技術と作業スピードを上げていくための技術習得を作品制作を通して行い、新人賞受賞を目指します。  | 2通  | 120  | 8        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | マンガ制作 III<br>Manga Project III                              | 商品としてのマンガ制作を行う意識と姿勢を、中編から長編の作品制作を通して学び、新人賞の上位入賞、在学中デビューを目指します。  | 3通  | 120  | 8        | ○    |    |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | マンガ演出 I<br>Manga Direction I                                | 画面構成の作り方、様々な状況・シーンをコマを割って表現するマンガのネーム制作を実習を通して身に付けます。  | 1通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | マンガ演出 II<br>Manga Direction II                              | 「演出」の意味を理解し、状況が一目で分かるようなシーン設定、読者の目を楽しませる画面構成力を身に付けます。   | 2通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | マンガ演出 III<br>Manga Direction III                            | マンガのキャラクターの個性や見せ場のシーンをより魅力的に見せるための演出力を実践を通して身に付けます。   | 3通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | アナログテクニック I<br>Analogue Techniques I                        | クリエイターとして、仕事をこなすための心構え、作画技術、対応力を身に付けて、現場の戦力になれるようになる。その技術を自分の作品にも活かし、主に背景のクオリティ・パリエーション・スピードを向上できるようになります。                | 2通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               | ○  |      |      | アナログテクニック II<br>Analogue Techniques II                      | 想像力と計画性を駆使して、場面のニュアンスや雰囲気を狙い通りに、より効果的に表現できるようになります。プロとしての仕事の心構え、備えるべき知識と理論、繰り返し行う作業体験を積み上げ、タフなクリエイターになれます。                | 3通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |
|                               |    |      | ○    | シナリオライティング<br>Scenario Writing                              | シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成力、映像で理解したものを文章で伝えることができる表現力など、実践的な技法を身に付けます。  | 1通  | 120  | 8        | ○    | △  |          | ○  |    | ○  |         |

|    |   |   |   |   |          |     |    |              |   |   |   |   |   |  |
|----|---|---|---|---|----------|-----|----|--------------|---|---|---|---|---|--|
| 25 | ○ |   | デジタルコミック I<br>Digital Comic I                   | 描写などの実践を通して、CLIP STUDIOで、初級レベルのマンガ原稿制作がひとりでできるようになります。  | 1通       | 240 | 16 | ○            | △ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 26 | ○ |   | デジタルコミック II<br>Digital Comic II                 | CLIP STUDIOで、担当付きレベルのマンガ原稿が制作できるようになります。  | 2通       | 240 | 16 | ○            | △ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 27 | ○ |   | デジタルコミック III<br>Digital Comic III               | CLIP STUDIOで、アシスタントやデビューレベルのマンガ原稿が制作できるようになります。   | 3通       | 240 | 16 | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 28 | ○ |   | デジタルテクニック I<br>Digital Techniques I             | 「CLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、初級レベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。   | 1通       | 120 | 8  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 29 | ○ |   | デジタルテクニック II<br>Digital Techniques II           | 「CLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、担当付きレベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。   | 2通       | 120 | 8  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 30 | ○ |   | デジタルテクニック III<br>Digital Techniques III         | 「CLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、アシスタントやデビューレベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。                                  | 3通       | 120 | 8  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 31 |   | ○ | キャラクタードローイング<br>Character Drawing               | 人体を立体物（ブロック）として認識できるようになります。キャラクターの顔から全身までをさまざまな方向からバランスよく描くための技術を身に付けます。   | 1通       | 120 | 8  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 32 |   | ○ | クリエイティブワーク<br>Creative Works                    | デザイン分野での就職・活躍を視野に入れて、Illustrator・Photoshopを用いたDTPスキルを向上させ、広告デザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン等の実践的な作品が作れるスキルの習得を目指します。           | 3通       | 120 | 8  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |
| 33 | ○ |   | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                                    | 2通<br>3通 | 60  | 4  | ○            | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 34 | ○ |   | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通       | 45  | 3  | ○            | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 35 |   | ○ | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通       | 45  | 3  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 36 | ○ |   | 企業プロジェクト<br>Corporate Project                   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                                      | 全通       | 45  | 3  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 37 | ○ |   | ポートフォリオ<br>Portfolio                            | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。                                    | 全通       | 45  | 3  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 38 | ○ |   | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。  | 全通       | 45  | 3  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 39 |   | ○ | 業界研修<br>Work Experience                         | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。                | 2通<br>3通 | 120 | 8  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 40 | ○ |   | デビュー活動<br>Debut Preparation                     | 各マンガジャンル別に、デビューのためのノウハウを学び投稿・持込用の作品を制作し、完成できるようになります。   | 全通       | 90  | 6  | ○            | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 41 |   | ○ | セルフプロデュース<br>Self Produce                       | 作家を目指すためだけでなく活用できる自己発力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。   | 3通       | 60  | 4  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 42 | ○ |   | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通 | 30  | 2  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 43 | ○ |   | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通       | 15  | 1  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 44 |   | ○ | 学生会<br>Students' Association                    | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45  | 3  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 45 | ○ |   | キャリアプログラム<br>Career Program                     | ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返して、人間力にかえます。                | 全通       | 45  | 3  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 46 |   | ○ | 海外実学研修 I<br>School Trip I                       | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 1通       | 60  | 4  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 47 |   | ○ | 海外実学研修 II<br>School Trip II                     | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 2通       | 60  | 4  | ○            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 合計 |   |   |   |   | 47       | 科目  |    | 171 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:      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科：3年間の合計修得単位が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法:      | 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>(※1コマ＝2時間換算)<br>(単位認定) 授業時間数÷15時間＝科目の単位数<br>年間習得単位数(基本)は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位(900時間)<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

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  |      |      |   |      |     |     |  |
|---|---|--------------------------------|--------------|------------------|---|--|------|------|---|------|-----|-----|--|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校   |   | 平成8年3月13日                      |              | 吉永 俊嗣            |   | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |      |      |   |      |     |     |  |
| 設置者名  |   | 設立認可年月日                        |              | 代表者名             |   | 所在地  |      |      |   |      |     |     |  |
| 学校法人 滋慶学園   |   | 昭和58年12月23日                    |              | 浮舟 邦彦            |   | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |      |      |   |      |     |     |  |
| 分野  | 認定課程名   | 認定学科名                          |              | 専門士              | 高度専門士   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 文化・教養   | 文化・教養 専門課程  | クリエイティブデザイン科<br>コミックイラスト&マンガ専攻 |              | 平成22年<br>文部科学省認定 | -   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 学科の目的   | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。  |                                |              |                  |   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 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<br>総授業時数又は総単位数      | 講義           | 演習               | 実習  | 実験   | 実技   |      |   |      |     |     |  |
|   | 3 年<br>昼間   |                                |              |                  |   |  |      | 2565 | 1395  | 2850 | 0   | 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   |      |      |   |      |     |     |  |
| 480人の内数   |   | 138人                           | 1人           | 14人の内数           | 104人の内数   | 118人の内数  |      |      |   |      |     |     |  |
| 学期制度  | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。  |                                |              | 成績評価             | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。 |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 長期休み  | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。   |                                |              | 卒業・進級条件          | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 学支支援等   | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談   |                                |              | 課外活動             | ■課外活動の種類<br>(例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。  |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 就職等の状況※2  | ■主な就職先・業界等(令和4年度卒業生)<br>ゲーム制作会社、デザイン会社、印刷会社 等   |                                |              | 主な学修成果(資格・検定等)※3 | ■サークル活動: 有<br>■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)   |  |      |      |   |      |     |     |  |
|   | <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>JESCO認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>34人</td> <td>32人</td> </tr> </tbody> </table> |                                |              |                  | 資格・検定名  | 種別   | 受験者数 | 合格者数 | JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③    | 34人 | 32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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等) |
| 資格・検定名  | 種別  | 受験者数                           | 合格者数         |                  |   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③   | 34人                            | 32人          |                  |   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 中途退学の現状   | ■中途退学者 4名<br>令和4年4月1日時点において、在学138名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学134名(令和5年3月31日卒業者を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等   |                                |              | ■中退率 3%          |   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 経済的支援制度   | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載  |                                |              |                  |   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL: <a href="https://www.hyoka.or.jp/">https://www.hyoka.or.jp/</a>   |                                |              |                  |   |  |      |      |   |      |     |     |  |
| 当該学科のホームページURL  | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>   |                                |              |                  |   |  |      |      |   |      |     |     |  |

| <p>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</p>   |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
|--|-----------------------------|----------------------------|----|----|----|----|----|--------|-----------------------------|----------------------------|---|-------|----------------|----------------------------|---|------|--------------|----------------------------|---|-------|-----------------|----------------------------|---|-------|---------|----------------------------|---|------|------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|--------|-------------------|----------------------------|---|------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|
| <p>(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</p> <p>学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。</p>   |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2)教育課程編成委員会等の位置付け</p> <p>※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記</p> <p>教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。(以下図により、編成意思決定の過程を示す)</p>  |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(教育課程編成委員会) (学校・学科) (教育課程編成委員会) (学校・学科)</p>   |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>P (プラン) D (実行) C (チェック) A (改善)</p>  |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿</p> <p style="text-align: right;">令和5年4月1日現在</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th> <th>所属</th> <th>任期</th> <th>種別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>逸見 光次郎</td> <td>株式会社 Ca1ラボ<br/>日本オムニチャネル協会理事</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>宮崎 太郎</td> <td>株式会社 サイバーコネクトツ</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>山邊 純</td> <td>株式会社 Cygames</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>中島 賢一</td> <td>株式会社NTT eSports</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>藤田 和重</td> <td>富士通株式会社</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>野田 宏</td> <td>マンガ家</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>宮崎 美鈴</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉永 俊嗣</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>篠塚 正典</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>花野 恭子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>空閑 結子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉末 光広</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>太神 秀一朗</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>林 秀樹</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>中島 厚志</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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。<br/>(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。)</p> <p>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。)</p> <p>②学会や学術機関等の有識者</p> <p>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</p> |                             |                            |    | 名前 | 所属 | 任期 | 種別 | 逸見 光次郎 | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ① | 宮崎 太郎 | 株式会社 サイバーコネクトツ | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 山邊 純 | 株式会社 Cygames | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 中島 賢一 | 株式会社NTT eSports | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 藤田 和重 | 富士通株式会社 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 野田 宏 | マンガ家 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 宮崎 美鈴 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉永 俊嗣 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 篠塚 正典 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 花野 恭子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 空閑 結子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉末 光広 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 太神 秀一朗 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 林 秀樹 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 中島 厚志 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — |
| 名前   | 所属                          | 任期                         | 種別 |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 逸見 光次郎   | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクトツ              | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 太神 秀一朗   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期</p> <p>(年間の開催数及び開催時期)</p> <p>年2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催</p> <p>(開催日時(実績))</p> <p>第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30</p> <p>第2回 令和5年12月予定</p>   |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>※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。</p> <p>毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関する専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。</p> <p>令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>卒業後、即戦力として求められる人材育成のために、学生時代から自主性を持って仕事を体験させる機会をもっと増やした方がよいというご意見をいただき、WebTOON・イラスト企業による作品添削会を対面で実施し、企業から学生に直接、業務委託の仕事をしていただける機会を増やし、実際の仕事として現場の経験を積ませた。</li> <li>専門職での就職やフリーランスでの活躍に向けて、セルフプロデュース力を強化した方がよいというご意見をいただき、フリーランスとして活躍している新しい講師に、必要な意識・姿勢・ビジネスマインド・コミュニケーション力・行動力・発信力を鍛える授業を実施。</li> <li>早期化する就職活動に対応するために、就職対策授業実施時期を前倒し。(コミックイラスト専攻:2年後期～3年前期から、2年前期～2年後期へ前倒し。)</li> </ul>   |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>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</p>  |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。</p>   |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2)実習・演習等における企業等との連携内容</p> <p>※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</p> <p>実習・演習は、連携企業と協定書を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目指す課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者からの指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。</p>   |                             |                            |    |    |    |    |    |        |                             |                            |   |       |                |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |



| (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  |
| イラストレーションⅡ<br>IllustrationⅡ         | ソフトを使ってあらゆる機能を学び、様々な職種やアウトプットの仕方を理解する。Illustrator・Photoshopの操作に慣れ、自分の作品に落とし込む。                       | FCOX ART & DESIGN                            |
| イラストレーションⅢ<br>IllustrationⅢ         | イラストの基礎知識・発想法や考え方などイラストレーターに必要なスキルを身につける。  | FCOX ART & DESIGN                            |
| 2DCG制作Ⅰ<br>2DCG ProjectⅠ            | ゲーム世界観を題材に、キャラクター(人、クリーチャー)や背景のドローイング、デジタル描画(Photoshopなど)技法を身に付けます。                                  | 合同会社 FULSE COMMUNICATION                     |
| 就職対策講座<br>Business Seminar          | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ                                    |
| 業界研修<br>Work Experience             | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | 株式会社 Live2D<br>株式会社 ジーアングル<br>株式会社 Cygames 等 |

### 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していること。」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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

#### (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: | イメージディレクター-ORIHARA氏特別セミナー   | 連携企業等: | 株式会社クラウドナイン |
| 期間:  | 令和4年4月24日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 株式会社クラウドナイン・イメージディレクター-ORIHARA氏による特別講義。イメージディレクターに求められる知識・スキル、クリエイティブな仕事に求められる意識・姿勢についての講義。 |        |             |
| 研修名: | WEBTOONセミナー   | 連携企業等: | 株式会社VIVION  |
| 期間:  | 令和4年4月27日/5月11日・25日/6月22日/7月6日  | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 株式会社VIVIONのディレクター4名によるセミナー。WEBTOONの業界の展望や、業種(原作/構成/作画/彩色)毎に求められる意識や、必要なスキルを具体的に紹介。          |        |             |
| 研修名: | マンガ特別セミナー   | 連携企業等: | 編集者: 林子平氏   |
| 期間:  | 令和4年11月17日  | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | マンガ業界トップの編集者による、ユーザーに求められるヒット作品を制作する為にクリエイターに求める意識・姿勢・行動力についての講義。                           |        |             |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |  |        |                 |
|------|--|--------|-----------------|
| 研修名: | 進路アドバイザー研修   | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所       |
| 期間:  | 令和4年8月26日  | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。 |        |                 |
| 研修名: | 自走力をつけるためのアクティブラーニング   | 連携企業等: | 株式会社FCEエデュケーション |
| 期間:  | 令和4年8月31日  | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。                                      |        |                 |
| 研修名: | 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所       |
| 期間:  | 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象:    | 専任教職員           |
| 内容:  | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                 |        |                 |

#### (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: | マンガラボ!・マンガPark特別セミナー  | 連携企業等: | 株式会社白泉社     |
| 期間:  | 令和5年6月21日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 株式会社白泉社によるWebマンガ・マンガアプリ・WebTOON等、クリエイターとしてのデビューに向けたサポートシステムについての講義。                           |        |             |
| 研修名: | Webポートフォリオ就職活動特別セミナー  | 連携企業等: | 株式会社ビビット    |
| 期間:  | 令和5年7月13日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | 就職・デビュー活動で、ポートフォリオを通じてクリエイターを目指す学生と、企業をマッチングさせる株式会社ビビットによる、ポートフォリオ制作～ブラッシュアップ～オンライン公開に向けての講義。 |        |             |
| 研修名: | WebTOON特別セミナー   | 連携企業等: | 株式会社ナンバーナイン |
| 期間:  | 令和5年7月13日   | 対象:    | デビュー系教員     |
| 内容:  | WebTOON業界の現状や今後の展望、WebTOONクリエイターの職種についてや、必要な知識・スキルについての講義。                                    |        |             |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |   |        |           |
|------|---|--------|-----------|
| 研修名: | キャリアサポートアンケート勉強会  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年7月9日  | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。                                     |        |           |
| 研修名: | 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                            |        |           |
| 研修名: | キャリア教育カウンセラー研修  | 連携企業等: | 滋慶教育科学研究所 |
| 期間:  | 令和5年11月予定   | 対象:    | 専任教職員     |
| 内容:  | キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチャ法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。 |        |           |

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  
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2)学校運営       | 学校運営          |
| (3)教育活動       | 教育活動          |
| (4)学修成果       | 学修成果          |
| (5)学生支援       | 学生支援          |
| (6)教育環境       | 教育環境          |
| (7)学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8)財務         | 財務            |
| (9)法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10)社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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  
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関することは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で丁寧な評価や意見を参考にしている。  
 前回の委員会でご頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならない専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてる等してはどうかとのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようにより作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年1月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 福富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※委員の種類の欄には、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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_d0c01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_d0c01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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  
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2)各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3)教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4)キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5)様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6)学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7)学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8)学校の財務          | 財務資料  |
| (9)学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10)国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科コミックイラスト&マンガ専攻) |    |      |      |   |  |          |       |    |    |          |    |         |
|--|----|------|------|---|--|----------|-------|----|----|----------|----|---------|
| 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 | 講義 | 演習 | 授業方法     |    | 企業等との連携 |
|  |    |      |      |   |  |          |       |    |    | 実験・実習・実技 | 場所 |         |
|  |    |      |      |   |  |          |       |    |    | 校内       | 校外 | 専任      |
| 1                                      |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーション I<br>Global Communication I                 | スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。 | 1通       | 60    | 4  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 2                                      |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーション II<br>Global Communication II               | Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)   | 2通<br>3通 | 120   | 8  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 3                                      |    | ○    |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。                                  | 1通       | 30    | 2  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 4                                      |    | ○    |      | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。  | 1通       | 15    | 1  | ○  |          | ○  | ○       |
| 5                                      |    | ○    |      | ビジネスツール<br>Business Tool                                    | 社会人として必須スキルとなっているビジネス系各種ソフトの中でパワーポイントの使い方を学び、就業先で役立てられるような企画書や会議資料を作れるようになります。   | 2通       | 60    | 4  | ○  |          | ○  | ○       |
| 6                                      |    | ○    |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。  | 1通       | 30    | 2  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 7                                      |    | ○    |      | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターや周辺機器の基礎知識・操作方法を身に付けます。制作現場の定番ソフト「Illustrator」「Photoshop」を、「制作の道具」として使いこなせるようになります。                               | 1前       | 60    | 4  | ○  |          | ○  | ○       |
| 8                                      |    | ○    |      | デジタルドローイング<br>Digital Drawing                               | PCでのイラスト制作にあたって必要な、ツールの使い方や様々なスキルを習得し、「Sai」「ClipStudio」「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を取得します。                              | 1通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 9                                      |    | ○    |      | デッサン I<br>Dessin I  | モチーフを正確にとらえるための物の見方、画面への入れ方、陰影や調子のつけ方を実習を通して学び基礎的なデッサン力を習得します。あわせてクロッキーなどの描画で人体についての表現を身につけていきます。                        | 1通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 10                                     |    | ○    |      | デッサン II<br>Dessin II  | 様々なモチーフをデッサンとして完成させる力を磨きながら、人体や動物の骨格や筋肉を理解・意識しながら描写する事で、キャラクターの描画をする時に、緻密でダイナミックな表現ができるようになります。                          | 2通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 11                                     |    | ○    |      | 背景効果<br>Background & Effects                                | コミックイラスト制作のために必要な道具(ペン・定規・トーンなど)のルール・表現テクニック・さまざまな表現効果・動物・自然物の捉え方・描き方を学び、絵を描くための基礎体力を身につけます。                             | 1通       | 120   | 8  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 12                                     |    | ○    |      | パース<br>Perspective  | パースの理論(地平線・消失点・一点・二点・三点透視・建築図法)や効果的なテクニック(分割・増殖・速く・正確に描く方法・アオリ・フカンの活用方法)を知識・技法の演習を通して身につけます。                             | 1後       | 60    | 4  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 13                                     |    | ○    |      | コミックイラスト制作 I<br>Comic Illustration I                        | 一枚のイラストを制作するために必要な設定・ラフ・仕上げ、スケジュール管理を実践しながら、モノクロ・カラーイラストを仕上げることができるようになります。  | 1通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 14                                     |    | ○    |      | コミックイラスト制作 II<br>Comic Illustration II                      | さまざまな表現方法を学び、質の高い表現や、描きこみを増やし、情報量の多いイラストが描けるようになります。   | 2通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 15                                     |    | ○    |      | コミックイラスト制作 III<br>Comic Illustration III                    | ターゲットへ伝えるコンセプトを意識しながら、より魅力的なイラストが描けるようになります。   | 3通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 16                                     |    | ○    |      | キャラクタードローイング<br>Character Drawing                           | 人体を立体物(ブロック)として認識できるようになります。キャラクターの顔から全身までをさまざまな方向からバランスよく描くための技術を身につけます。  | 1通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 17                                     |    | ○    |      | 背景デザイン<br>Scroll Design                                     | 写真素材を基に、構図の基本を理解し、風景・乗り物・道具などを「Photoshop」を使用して、デジタル線画やデジタル着彩ができるようになります。   | 2通       | 120   | 8  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 18                                     |    | ○    |      | イラストレーション I<br>Illustration I                               | イラストレーションの面白さを体感し、基礎を固める。演習を行いながらIllustrator・Photoshopの基本操作を身につけます。  | 1後       | 60    | 4  | ○  |          | ○  | ○       |
| 19                                     |    | ○    |      | イラストレーション II<br>Illustration II                             | ソフトを使ってあらゆる機能を学び、様々な職種やアウトプットの仕方を理解する。Illustrator・Photoshopの操作に慣れ、自分の作品に落とし込みます。   | 2通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 20                                     |    | ○    |      | イラストレーション III<br>Illustration III                           | イラストの基礎知識・発想法や考えなどイラストレーターに必要なスキルを身につける。   | 3通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 21                                     |    | ○    |      | マンガ制作 I<br>Manga Project I                                  | マンガ制作に必要な知識・技術を実際の作品制作を通して習得し、短編から中編の作品を仕上げ、投稿できるようになることを目指します。  | 1通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 22                                     |    | ○    |      | マンガ制作 II<br>Manga Project II                                | マンガ制作の技術と作業スピードを上げていくための技術習得を作品制作を通して行い、新人賞受賞を目指します。   | 2通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 23                                     |    | ○    |      | マンガ制作 III<br>Manga Project III                              | 商品としてのマンガ制作を行う意識と姿勢を、中編から長編の作品制作を通して学び、新人賞の上位入賞、在学中デビューを目指します。   | 3通       | 120   | 8  | ○  |          | ○  | ○       |
| 24                                     |    | ○    |      | アナログテクニック I<br>Analogue Techniques I                        | クリエイターとして、仕事をこなすための心構え、作画技術、対応力を身に付けて、現場の職力になれるようになる。その技術を自分の作品にも活かし、主に背景のクオリティ・パリエーション・スピードを向上できるようになります。               | 2通       | 120   | 8  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 25                                     |    | ○    |      | デジタルコミック I<br>Digital Comic I                               | 「CLIP STUDIO」で、デジタルマンガやWebTOON制作の基礎的な知識や技術を身につけます。   | 1通       | 120   | 8  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 26                                     |    | ○    |      | デジタルイラスト I<br>Digital Illustration I                        | カラー・モノクロ問わず、「Sai」「ClipStudio」など、デジタル作画ソフトをメインにデジタルイラストを仕上げる実習を通して作品力の向上させます。   | 2通       | 120   | 8  | ○  | △        | ○  | ○       |
| 27                                     |    | ○    |      | デジタルイラスト II<br>Digital Illustration II                      | デジタルイラストのクオリティをさらに向上して、業界で求められる「商品」として価値があるイラストが描けるようになります。  | 3通       | 120   | 8  | ○  | △        | ○  | ○       |

|    |   |         |   |   |          |     |              |   |   |   |   |   |   |
|----|---|---------|---|---|----------|-----|--------------|---|---|---|---|---|---|
| 28 | ○ | デジタル応用  | 2DCG制作Ⅰ<br>2DCG ProjectⅠ                        | ゲーム世界観を題材に、キャラクター（人、クリーチャー）や背景のドローイング、デジタル描画（Photoshopなど）技法を身に付けます。   | 2通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 29 | ○ | デジタル応用  | 2DCG制作Ⅱ<br>2DCG ProjectⅡ                        | ゲームクリエイターとして就職するために、「Live2D」など、キャラクター動画制作ソフトや、UI/UXデザインの知識・技術を習得します。  | 3通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 30 | ○ | デジタル応用  | 2DCG制作Ⅲ<br>2DCG ProjectⅢ                        | ゲーム等の世界観を題材に、キャラクターや背景のドローイング、デジタル描画技法を学びます。キャラクターにスポットを当てた効果的な構図、描写表現（陰影、質感表現）ができるようになります。                                 | 3通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 31 | ○ | デジタル応用  | クリエイティブワークⅠ<br>Creative WorksⅠ                  | デザイン・ゲームそれぞれの業界での活躍を視野に入れて、「Illustrator」「Photoshop」「Live2D」など、さまざまなソフトを使用して作品制作ができるようになります。                                 | 2通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 32 | ○ | デジタル応用  | コンピューターデザイン<br>Computer Design                  | 「Dreamweaver」を使用したWeb制作を通して、インターフェースデザインの考え方、作り方を習得します。グラフィックソフト「Illustrator」「Photoshop」を使用して、ページデザインができるようになります。           | 2通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 33 | ○ | デジタル応用  | コンピューターデザインⅡ<br>Computer DesignⅡ                | Web制作を通して、インターフェイスデザインの考え方、作り方を習得します。グラフィックソフト（Photoshop、Illustrator）を使ってページデザインができるようになります。HTML5+CSS3でWebページが作成できるようになります。 | 3通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 34 | ○ | 就職対策    | 就職対策講座<br>Business Seminar                      | 社会人としての一般常識、仕事をすすめるためのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。  | 2通       | 60  | 4            | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 35 | ○ | 就職対策    | 特別講義<br>Special Lecture                         | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。                    | 全通       | 45  | 3            | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 36 | ○ | 就職対策    | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                                | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 37 | ○ | 就職対策    | 企業プロジェクト<br>Corporate Project                   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。  | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 38 | ○ | 就職対策    | ポートフォリオ<br>Portfolio                            | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。  | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 39 | ○ | 就職対策    | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。          | 全通       | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 40 | ○ | 就職対策    | 業界研修<br>Work Experience                         | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。                        | 2通<br>3通 | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 41 | ○ | デビュー活動  | デビュー活動<br>Debut Preparation                     | デビューのためのノウハウを学び投稿・持込用の作品を制作します。   | 全通       | 90  | 6            | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 42 | ○ | デビュー活動  | セルフプロデュース<br>Self Produce                       | 作家を目指すためだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。  | 3通       | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 43 | ○ | 進級・卒業制作 | 進級制作<br>Promotion Project                       | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。         | 1通<br>2通 | 30  | 2            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 44 | ○ | 進級・卒業制作 | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。           | 3通       | 15  | 1            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 45 | ○ | キャリア教育  | 学生会<br>Students' Association                    | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45  | 2            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 46 | ○ | キャリア教育  | キャリアプログラム<br>Career Program                     | ホスピタリティマインドを持って行動できるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。                         | 全通       | 45  | 1            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 47 | ○ | キャリア教育  | 海外実学研修Ⅰ<br>School TripⅠ                         | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                             | 1通       | 60  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 48 | ○ | キャリア教育  | 海外実学研修Ⅱ<br>School TripⅡ                         | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                             | 2通       | 60  | 3            | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 合計 |   |         |   |   | 48       | 科目  | 171 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：      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科：3年間の合計修得単位が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法：      | 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>（※1コマ＝2時間換算）<br>（単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数<br>年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2学期＝60単位（900時間）<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

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  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
|---|---|-------------------------------|--------------------------|------------------|--|--|----|--------|----|------|------|---|---|----|----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校   |   | 平成8年3月13日                     |                          | 吉永 俊嗣            |  | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 設置者名  |   | 設立認可年月日                       |                          | 代表者名             |  | 所在地  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学校法人 滋慶学園   |   | 昭和58年12月23日                   |                          | 浮舟 邦彦            |  | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 分野  | 認定課程名   | 認定学科名                         |                          | 専門士              | 高度専門士  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 文化・教養   | 文化・教養 専門課程  | クリエイティブデザイン科<br>ライトノベル&小説作家専攻 |                          | 平成22年<br>文部科学省認定 | -  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学科の目的   | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。  |                               |                          |                  |  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 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<br>総授業時数又は総単位数     | 講義                       | 演習               | 実習   | 実験   | 実技 |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 3   | 昼間  | 2770                          | 3120                     | 540              | 330  | 0  | 0  |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 生徒総数  | 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   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 480人の内数   | 8人  | 0人                            | 14人の内数                   | 104人の内数          | 118人の内数  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学期制度  | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。  |                               | 成績評価                     |                  | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。<br>また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 長期休み  | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。   |                               | 卒業・進級条件                  |                  | 卒業要件:<br>各年次57単元以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。<br>3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単元以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単元以上を修得した者は、進級することができる。<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 学修支援等   | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談   |                               | 課外活動                     |                  | ■課外活動の種類<br>(例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。   |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 就職等の状況※2  | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>ライトノベル作家、文庫出版社、デザイン会社、ゲーム制作会社 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 8 人<br>■就職希望者数 3 人<br>■就職者数 3 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業生に占める就職者の割合<br>: 37.5 %<br>■その他<br>・なし<br>(令和 4 年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)   |                               | 主な学修成果<br>(資格・検定等)<br>※3 |                  | ■サークル活動: 有<br>■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>JESCO認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>7人</td> </tr> </tbody> </table> ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等)<br>■自由記述欄<br>(例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等<br>コンテスト・公募実績、デビュー実績等は、ホームページに記載<br>URL: <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a> |  |    | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 7人 | 7人 |
| 資格・検定名  | 種別  | 受験者数                          | 合格者数                     |                  |  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| JESCO認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③   | 7人                            | 7人                       |                  |  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 中途退学の現状   | ■中途退学者 0 名<br>令和4年4月1日時点において、在学16名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学16名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>該当なし<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学転校相談、保護者会の開催、<br>出欠管理システムの導入、学校附属慶生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                               | ■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: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載  |                               |                          |                  |  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.hyoka.or.jp/">https://www.hyoka.or.jp/</a>  |                               |                          |                  |  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |
| 当該学科のホームページURL  | <a href="http://www.fca.ac.jp/">http://www.fca.ac.jp/</a>   |                               |                          |                  |  |  |    |        |    |      |      |   |   |    |    |

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

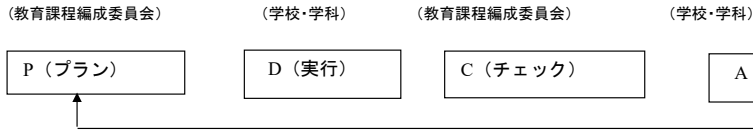
(1) 教育課程の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。）における企業等との連携に関する基本方針

学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」とことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。（以下図により、編成意思決定の過程を示す）



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                         | 種別 |
|--------|-----------------------------|----------------------------|----|
| 逸見 光次郎 | 株式会社 Ca1ラホ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①  |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクトゥー             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③  |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 太神 秀一郎 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —  |

※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（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30

第2回 令和5年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

- ・卒業後、即戦力として求められる人材育成のために、学生時代から自主性を持って仕事を体験させる機会をもっと増やした方がいいというご意見をいただき、WebTOON・イラスト企業による作品添削会を対面で実施し、企業から学生に直接、業務委託の仕事をしていただける機会を増やし、実際の仕事として現場の経験を積ませた。
- ・専門職での就職やフリーランスでの活躍に向けて、セルフプロデュース力を強化した方がいいというご意見をいただき、フリーランスとして活躍している新しい講師に、必要な意識・姿勢・ビジネスマインド・コミュニケーション力・行動力・発信力を鍛える授業を実施。
- ・ノベル作家によるゼミ授業を実施。新人賞へ応募する為の長編作品制作を通して、作家としてのビジネスマナー実践や、セルフコントロール力を強化する。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしている。

(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・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者からの指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

| (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                             |
| セルフプロデュース<br>Self Produce            | 作家を目指すだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。   | 有限会社セレーノ・コーポレーション                 |
| 文章表現演習Ⅱ<br>Written Expression Ⅱ      | ライターや編集者にとって最も重視とされる基礎的な情報”を知り、編集・プランニング・他の視点も交えながら、『使える』文章が書けるようになります。                              | 有限会社セレーノ・コーポレーション                 |
| コミュニケーションスキル<br>Communication Skills | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。              | 有限会社セレーノ・コーポレーション                 |
| 就職対策講座<br>Business Seminar           | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                     | 有限会社コンフィエ                         |
| 業界研修<br>Work Experience              | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。 | 株式会社 KATSUMOK<br>株式会社 サイバービーイング 等 |

### 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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

#### (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: イメージディレクターORIHARA氏特別セミナー  | 連携企業等: 株式会社クラウドナイン |
| 期間: 令和4年4月24日  | 対象: デビュー系教員        |
| 内容: 株式会社クラウドナイン・イメージディレクターORIHARA氏による特別講義。イメージディレクターに求められる知識・スキル、クリエイティブな仕事に求められる意識・姿勢についての講義。 |                    |
| 研修名: WEBTOONセミナー   | 連携企業等: 株式会社VIVION  |
| 期間: 令和4年4月27日/5月11日・25日/6月22日/7月6日   | 対象: デビュー系教員        |
| 内容: 株式会社VIVIONのディレクター4名によるセミナー。WEBTOONの業界の展望や、業種(原作/構成/作画/彩色)毎に求められる意識や、必要なスキルを具体的に紹介。         |                    |
| 研修名: マンガ特別セミナー   | 連携企業等: 編集者: 林子平氏   |
| 期間: 令和4年11月17日   | 対象: デビュー系教員        |
| 内容: マンガ業界トップの編集者による、ユーザーに求められるヒット作品を制作する為にクリエイターに求める意識・姿勢・行動力についての講義。                          |                    |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|  |                        |
|--|------------------------|
| 研修名: 進路アドバイザー研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所       |
| 期間: 令和4年8月26日  | 対象: 専任教職員              |
| 内容: 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。 |                        |
| 研修名: 自走力をつけるためのアクティブラーニング  | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション |
| 期間: 令和4年8月31日  | 対象: 専任教職員              |
| 内容: アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。                                      |                        |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所       |
| 期間: 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日   | 対象: 専任教職員              |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                 |                        |

#### (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: Webポートフォリオ就職活動特別セミナー   | 連携企業等: 株式会社ビビット     |
| 期間: 令和5年7月13日   | 対象: デビュー系教員         |
| 内容: 就職・デビュー活動で、ポートフォリオを通じてクリエイターを目指す学生と、企業をマッチングさせる株式会社ビビットによる、ポートフォリオ制作～ブラッシュアップ～オンライン公開に向けての講義。 |                     |
| 研修名: WebTOON特別セミナー  | 連携企業等: 株式会社ナンバーナイン  |
| 期間: 令和5年7月13日   | 対象: デビュー系教員         |
| 内容: WebTOON業界の現状や今後の展望、WebTOONクリエイターの職種についてや、必要な知識・スキルについての講義。                                    |                     |
| 研修名: ノベル特別セミナー  | 連携企業等: 株式会社 オーバーラップ |
| 期間: 2023年11月(予定)  | 対象: デビュー系教員         |
| 内容: ライトノベル編集部によるノベル業界の現状や今後の展望、クリエイターとしてデビューするために必要な知識・スキルについての講義。                                |                     |

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

|   |                  |
|---|------------------|
| 研修名: キャリアサポートアンケート勉強会   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年7月9日  | 対象: 専任教職員        |
| 内容: 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。                                     |                  |
| 研修名: 教職員カウンセリング研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象: 専任教職員        |
| 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。                            |                  |
| 研修名: キャリア教育カウンセラー研修   | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所 |
| 期間: 令和5年11月予定   | 対象: 専任教職員        |
| 内容: キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。 |                  |

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

学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。  
 その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で頂いた評価や意見を参考にしている。

前回の委員会で頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならぬ専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてるとしてはどうかのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 福富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太一  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和5年6月19日



授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科ライトノベル&小説作家専攻) |    |      |      |   |  |          |      |     |      |    |    |    |    |    |         |   |
|---------------------------------------|----|------|------|---|--|----------|------|-----|------|----|----|----|----|----|---------|---|
| 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 | 校内 | 校外 | 専任 | 兼任 |         |   |
|                                       |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点で3つのレベルに分かれ英語力を身に付けます。英語の読み書きの基礎レベルを、動画や音楽を使った内容で楽しく学ぶレベルから、年に数回行われるレベル分けテストによって、上級レベルを目指していきます。最終的には海外留学が可能な、TOEICの点数レベルに到達する事を目標に学びます。 | 全通       | 90   | 6   | ○    | △  | ○  |    |    | ○  |         |   |
|                                       |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 |  | 全通       | 270  | 18  | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係のツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。  | 1前       | 30   | 2   | ○    | △  | ○  |    |    | ○  | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | アソシエイト・ホスピタリティ・コーディネータ<br>Associate Hospitality Coordinator | チーム作品制作のベースとなる考え方について学びます。相手に気持ち良く受け取ってもらうだけでなく、自分も相手に提供したいというホスピタリティマインドを持って接することができるようになります。   | 1通       | 30   | 2   | ○    | △  | ○  |    |    | ○  |         |   |
|                                       |    |      | ○    | ビジネスツール<br>Business Tool                                    | SNSリテラシーといったネットワーク社会の基礎から、社会人として必須スキルとなっているビジネス系各種ソフトの基礎的な操作方法とインターネットに関する基礎的な知識を習得します。  | 1通       | 60   | 4   |      | ○  |    |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | コンピューターデザインベーシック<br>Computer Design Basic                   | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。  | 1通       | 120  | 8   |      | ○  |    |    |    |    | ○       | ○ |
|                                       | ○  |      |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。  | 1後       | 30   | 2   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | 小説制作Ⅰ<br>Story Writing I                                    | 文章を制作するうえで必要な技術や知識を学び、実践を通して小説が書けるようになります。   | 全通       | 360  | 24  | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | 小説制作Ⅱ<br>Story Writing II                                   | 魅力的なキャラクターを作るために必要な技術力習得や、描写技術の向上やノベライズ能力を習得します。   | 全通       | 360  | 24  | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | 小説制作Ⅲ<br>Story Writing III                                  | 長編小説を書くための基礎的なテクニックを習得。物語の膨らませ方と推敲の役割を実践的に習得します。   | 2通<br>3通 | 240  | 16  | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | 文章表現演習Ⅰ<br>Written Expression I                             | 文章表現の基礎となる知識とそれぞれの表現技法を演習を通して習得していきます。   | 1通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       | ○ |
|                                       | ○  |      |      | 文章表現演習Ⅱ<br>Written Expression II                            | ライターや編集者にとって最も重視とされる基礎的な情報”を知り、編集、プランニング、他の視点も交えながら、『使える』文章が書けるようになります。  | 2通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       | ○ |
|                                       |    | ○    |      | 文章表現演習Ⅲ<br>Written ExpressionⅢ                              | 1・2年時で習得した文章表現のスキルをもとにより高い取材力・編集力などが習得できます。  | 3通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | アイデアテクニックⅠ<br>Idea Techniques I                             | 多彩なメディア作品を通して、テーマの設定やストーリー構成・演出方法などを習得します。   | 1通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | アイデアテクニックⅡ<br>Idea Techniques II                            | 多彩なメディア作品を通して、さらに深く物語の構成やキャラクターの成り立ちを学び、身に付けます。  | 2通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       |    | ○    |      | アイデアテクニックⅢ<br>Idea TechniquesⅢ                              | 長編作品に向けたプロット制作における構成力・演出力を身に付けます。  | 3通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       | ○  |      |      | シナリオライティング<br>Scenario Writing                              | シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成力、映像で理解したものを文章で伝えることが出来る表現力など、実践的な技法を身に付けます。   | 1通<br>2通 | 240  | 16  | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       |    | ○    |      | シナリオライティングⅡ<br>Scenario Writing II                          | シナリオ制作を通して、シナリオライターを目指す応用的なスキル、且つ実践的な技法に取り組み就職に必要なスキルを学びます。  | 3通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       |    |      | ○    | ゲーム企画Ⅰ<br>Game Development I                                | スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現作法を学び活用できるようになります。   | 2通       | 120  | 8   |      | ○  |    | ○  |    |    |         | ○ |
|                                       |    |      | ○    | ゲーム企画Ⅱ<br>Game Development II                               | オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになります。   | 3通       | 120  | 8   |      | ○  |    | ○  |    |    |         | ○ |
|                                       | ○  |      |      | クリエイティブワークⅠ<br>Creative Works I                             | WEB業界で活かせるよう、自作ホームページを策定をさせ、実運用を念頭に制作ツールの実習を兼ねた企画・制作の習得をします。   | 2通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |
|                                       |    | ○    |      | クリエイティブワークⅡ<br>Creative Works II                            | Web業界就職を目指すような、ポートフォリオ作成に活かせる作品制作ができるようになります。  | 3通       | 120  | 8   | ○    | △  | ○  |    |    |    | ○       |   |

|    |   |   |         |   |   |          |     |               |   |   |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---------|---|---|----------|-----|---------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 23 | ○ |   |         | 就職対策講座<br>Business Seminar                                  | 社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。                                      | 2通<br>3通 | 120 | 8             | ○ | △ |   | ○ |   | ○ | ○ |
| 24 | ○ |   |         | デビュー活動<br>Debut Preparation                                 | デビュー活動の一環として、マンガ・小説・イラストなどの作品を出版社の新人賞公募に応募する投稿や持込を行います。   | 全通       | 90  | 6             | ○ | △ |   | ○ |   |   | ○ |
| 25 | ○ |   |         | 特別講義<br>Special Lecture                                     | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。            | 全通       | 45  | 3             | ○ | △ |   | ○ |   |   | ○ |
| 26 |   | ○ | 就職対策    | 特別ゼミ<br>Special Seminar                                     | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。                        | 全通       | 30  | 2             |   | ○ |   | ○ |   |   | ○ |
| 27 | ○ |   |         | 企業プロジェクト<br>Corporatey Project                              | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。                                      | 全通       | 45  | 3             |   |   | ○ | ○ |   |   | ○ |
| 28 | ○ |   |         | ポートフォリオ<br>Portfolio  | クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができますようになります。                                   | 全通       | 45  | 3             |   |   | ○ | ○ |   |   | ○ |
| 29 | ○ |   |         | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session             | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることで就職活動力が身に付きます。    | 全通       | 45  | 3             | ○ |   |   | ○ |   |   | ○ |
| 30 |   | ○ |         | 業界研修<br>Work Experience                                     | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。                | 2通<br>3通 | 120 | 8             |   |   | ○ |   | ○ |   | ○ |
| 31 | ○ |   | 進級・卒業制作 | 進級制作<br>Promotion Project                                   | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。 | 1通<br>2通 | 30  | 2             |   |   | ○ |   |   |   | ○ |
| 32 | ○ |   |         | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)                   | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。   | 3通       | 15  | 1             |   |   | ○ |   | ○ |   | ○ |
| 33 | ○ |   |         | セルフプロデュース<br>Self Produce                                   | 作家を目指すためだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。  | 1通       | 15  | 1             | ○ | △ |   | ○ |   |   | ○ |
| 34 | ○ |   |         | セルフマネジメント<br>Self Management                                | ビジネスマンとしての時間管理、情報整理術を学び、社会人として自己のマネジメントができる力を習得します。   | 3通       | 60  | 4             | ○ | △ |   | ○ |   |   | ○ |
| 35 | ○ |   | キャリア教育  | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。   | 1通       | 15  | 1             | ○ |   |   | ○ |   |   | ○ |
| 36 |   | ○ |         | 学生会<br>Students' Association                                | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。  | 全通       | 45  | 3             |   |   | ○ |   | ○ | ○ |   |
| 37 |   | ○ |         | 海外実学研修 I<br>School Trip I                                   | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 1通       | 60  | 4             |   |   | ○ |   | ○ |   | ○ |
| 38 |   | ○ |         | 海外実学研修 II<br>School Trip II                                 | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。                     | 2通       | 60  | 4             |   |   | ○ |   | ○ |   | ○ |
| 合計 |   |   |         |   |   | 38       | 科目  | 171 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:      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科:3年間の合計修得単位が171単位以上<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法:      | 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>(※1コマ=2時間換算)<br>(単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数<br>年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間)<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。

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  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
|--|--|-----------------------------------|--------|--|--|--|-------|--------|----|------|------|--|---|----|-----|
| 福岡デザイン&テクノロジー専門学校  |  | 平成8年3月13日                         |        | 吉永 俊嗣  |  | 〒 812-0032<br>(住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2<br>(電話) 092-262-2117   |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 設置者名   |  | 設立認可年月日                           |        | 代表者名   |  | 所在地  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学校法人 滋慶学園  |  | 昭和58年12月23日                       |        | 浮舟 邦彦  |  | 〒 134-0084<br>(住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号<br>(電話) 03-5878-3311 |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 分野   | 認定課程名  | 認定学科名                             |        |  |  | 専門士  | 高度専門士 |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 文化・教養  | 文化・教養 専門課程   | クリエイティブデザイン科<br>イラスト&グラフィックデザイン専攻 |        |  |  | 平成22年<br>文部科学省認定   | -     |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学科の目的  | コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条)<br>また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。   |                                   |        |  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 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<br>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   | 2550                              | 720    | 2340   | 240  | 0  | 0     |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 生徒総数   | 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   |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 480人の内数  | 3人   | 1人                                | 14人の内数 | 104人の内数  | 118人の内数  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学期制度   | ■前期: 4月1日～9月30日<br>■後期: 10月1日～3月31日<br>※学期上上記の通り定めている。<br>ただし、学年暦の改定等により前後期の開始・修了日は前後する。   |                                   |        | 成績評価   | ■成績表: 有<br>■成績評価の基準・方法<br>評価の基準: 出席率、授業態度(取組姿勢)、レポート並びに課題の提出、授業の習熟度を総合的に勘案。<br>評価の方法: 4段階評価[A:100～80点、B:79～70点、C:69～60点、D:59～0] (ABC評価を合格、D評価を不合格)を用いる。<br>また、GPA制度による評価の場合は、既定の出席率を満たし、GPAの成績評価基準に基づきGPポイントが付与された場合は単位認定され(合格)、OPの場合は単位認定されない。(不合格)。  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 長期休み   | ■学年始: 4月1日<br>■夏季: 7月3週目～8月3週目<br>■冬季: 12月4週目～1月1週目<br>■学年末: 3月31日<br>※災害・感染症等による臨時休講により随時変更となる。<br>学年暦の改定に準じて決定する。  |                                   |        | 卒業・進級条件  | 卒業要件:<br>各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。<br>3年制学科:3年間の合計修得単位数が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。<br>進級要件:<br>各年次57単位以上を修得した者は、進級することができる。<br>該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。   |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 学修支援等  | ■クラス担任制: 有<br>■個別相談・指導等の対応<br>・定期的な本人との連絡、面談<br>・保護者への連絡と連携 ・個別課題の出題<br>・個別出席対応・指導 ・特別補講の実施 ・進路相談  |                                   |        | 課外活動   | ■課外活動の種類<br>(例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等<br>体育大会・学園祭・卒業・進級制作展等、学校行事や学生会活動については、実行委員会を立ち上げ、学生達自身で企画運営を行っている。   |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 就職等の状況※2   | ■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生)<br>広告代理店、Webデザイン制作会社、印刷会社 等<br>■就職指導内容<br>・就職対策授業 ・校内企業説明会の実施 ・面接指導<br>・就職担当個別面談 ・履歴書指導 ・身だしなみ指導 他<br>■卒業生数 2 人<br>■就職希望者数 2 人<br>■就職者数 2 人<br>■就職率 100 %<br>■卒業生に占める就職者の割合 : 100 %<br>■その他<br>・なし  |                                   |        | 主な学修成果(資格・検定等)※3   | ■サークル活動: 有<br>■国家資格・検定/その他・民間検定等<br>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)<br><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>JESC認定<br/>コミュニケーション<br/>スキルアップ検定<br/>(一般財団法人<br/>滋慶教育科学研究所)</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>42人</td> </tr> </tbody> </table> |  |       | 資格・検定名 | 種別 | 受験者数 | 合格者数 | JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③ | 2人 | 42人 |
| 資格・検定名   | 種別   | 受験者数                              | 合格者数   |  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| JESC認定<br>コミュニケーション<br>スキルアップ検定<br>(一般財団法人<br>滋慶教育科学研究所) | ③  | 2人                                | 42人    |  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 中途退学の現状  | ■中途退学者 2名<br>令和4年4月1日時点において、在学6名(令和4年4月1日入学者を含む)<br>令和5年3月31日時点において、在学4名(令和5年3月31日卒業生を含む)<br>■中途退学の主な理由<br>学校生活への不適合、意欲低下、経済的問題、進路変更、病気療養(精神的・肉体的)等<br>■中退防止・中退者支援のための取組<br>担任・副担任制、個別面談、補講授業、滋慶トータルサポートセンター(カウンセラー)の設置、進路アドバイザーによる再入学相談、保護者会の開催、出欠管理システムの導入、学校附属慶生会クリニック(内科、歯科)の設置、レクリエーションの実施等 |                                   |        | ※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。<br>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの<br>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<br>③その他(民間検定等) |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 経済的支援制度  | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無<br>※有の場合、制度内容を記入<br>滋慶特別奨学金: 在校生対象の貸与型奨学金(使途は学費納入に限る、無利子)<br>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象<br>※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載   |                                   |        |  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 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<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日<br>評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyoka.or.jp/   |                                   |        |  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |
| 当該学科のホームページURL   | http://www.fca.ac.jp/  |                                   |        |  |  |  |       |        |    |      |      |  |   |    |     |

| <p>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</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
|--|-----------------------------|----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----------------------------|----------------------------|---|-------|---------------|----------------------------|---|------|--------------|----------------------------|---|-------|-----------------|----------------------------|---|-------|---------|----------------------------|---|------|------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|--------|-------------------|----------------------------|---|------|-------------------|----------------------------|---|-------|-------------------|----------------------------|---|
| <p>(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</p> <p>学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2) 教育課程編成委員会等の位置付け</p> <p>※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記</p> <p>教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従って委員会を運営する。（以下図により、編成意思決定の過程を示す）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">(教育課程編成委員会)</div> <div style="text-align: center;">(学校・学科)</div> <div style="text-align: center;">(教育課程編成委員会)</div> <div style="text-align: center;">(学校・学科)</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">P (プラン)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">D (実行)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">C (チェック)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">A (改善)</div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">↑</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿</p> <p style="text-align: right;">令和5年4月1日現在</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">名 前</th> <th style="width: 25%;">所 属</th> <th style="width: 25%;">任 期</th> <th style="width: 25%;">種 別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>逸見 光次郎</td> <td>株式会社 Ca1ラボ<br/>日本オムニチャネル協会理事</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>宮崎 太郎</td> <td>株式会社 サイバーコネクト</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>山邊 純</td> <td>株式会社 Cygames</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>中島 賢一</td> <td>株式会社NTT eSports</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>藤田 和重</td> <td>富士通株式会社</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>野田 宏</td> <td>マンガ家</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>宮崎 美鈴</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉永 俊嗣</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>篠塚 正典</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>花野 恭子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>空閑 結子</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>吉末 光広</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>太神 秀一郎</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>林 秀樹</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>中島 厚志</td> <td>福岡デザイン&amp;テクノロジー専門学校</td> <td>令和5年4月1日～令和7年3月31日<br/>(2年)</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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。<br/> （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。）<br/> 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員（1企業や関係施設の役員は該当しません。）<br/> ②学会や学術機関等の有識者<br/> 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員</p> |                             |                            |     | 名 前 | 所 属 | 任 期 | 種 別 | 逸見 光次郎 | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ① | 宮崎 太郎 | 株式会社 サイバーコネクト | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 山邊 純 | 株式会社 Cygames | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 中島 賢一 | 株式会社NTT eSports | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 藤田 和重 | 富士通株式会社 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 野田 宏 | マンガ家 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③ | 宮崎 美鈴 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉永 俊嗣 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 篠塚 正典 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 花野 恭子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 空閑 結子 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 吉末 光広 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 太神 秀一郎 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 林 秀樹 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — | 中島 厚志 | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | — |
| 名 前  | 所 属                         | 任 期                        | 種 別 |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 逸見 光次郎   | 株式会社 Ca1ラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ①   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 太郎  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | ③   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 宮崎 美鈴  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉永 俊嗣  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 篠塚 正典  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 花野 恭子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 空閑 結子  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 吉末 光広  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 太神 秀一郎   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 林 秀樹   | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| 中島 厚志  | 福岡デザイン&テクノロジー専門学校           | 令和5年4月1日～令和7年3月31日<br>(2年) | —   |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期</p> <p>（年間の開催数及び開催時期）<br/> 年2回（第1回：毎年5月～6月、第2回：12月～翌年3月の間に実施） また別途、委員企業との個別の討議は随時開催</p> <p>（開催日時（実績））<br/> 第1回 令和5年6月12日 14:50～16:30<br/> 第2回 令和5年12月予定</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>※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。</p> <p>毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に對しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に關しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。</p> <p>令和4年12月、令和5年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用（または活用予定）は以下の通りである。（一部抜粋）</p> <p>・横ならびの時代から個の時代となり、個で勝負できる力を養っていくというご意見をいただきました。個で勝負できる力を養うというのは周りと差別化、自分の武器だと考えます。そのため「クリエイティブワーク」の授業ではセルフプロデュースを意識し、自分の弱みを並にするのではなく、自分の得意なこと好きなことを強みにする授業運営を行っております。</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>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</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(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</p> <p>本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしている。</p>  |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |
| <p>(2) 実習・演習等における企業等との連携内容</p> <p>※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</p> <p>実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ（業界研修）を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。</p>   |                             |                            |     |     |     |     |     |        |                             |                            |   |       |               |                            |   |      |              |                            |   |       |                 |                            |   |       |         |                            |   |      |      |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |       |                   |                            |   |        |                   |                            |   |      |                   |                            |   |       |                   |                            |   |

| (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                                |
| Webプログラム<br>Web-page Programming  | ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。  | 株式会社 さにまいと 企画室                       |
| Webデザイン I<br>Web-page Design I  | Webサイト制作の基礎となるHTML(タグ)とCSSを使って簡単なWebサイトを作成し、レイアウトの基本構成とサイト管理の方法を習得します。一通りのタグを学んだ後は、HTMLエディタ(DreamWeaver CS5)の基本操作とCSSを使ったWebレイアウトの制作方法を習得します。 | 株式会社 さにまいと 企画室                       |
| クリエイティブワークⅢ<br>Creative WorksⅢ  | チームディレクションを経験します。役割を決め、複数でチームを組み、現場さながらのディレクション力、コミュニケーション力、デザイン力、企画力を実践し、習得します。  | creative work natural                |
| 就職対策講座<br>Business Seminar  | 社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。  | 有限会社コンフィエ                            |
| 業界研修<br>Work Experience   | 企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。  | 株式会社 彩<br>株式会社 スチームシップ<br>株式会社 シード 等 |
| 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<br>※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   |   |                                      |
| 研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人、滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。 |   |                                      |
| (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:  | EC業界研究「本当のECを学ぶ」  | 連携企業等: 株式会社CaT                       |
| 期間:   | 令和4年4月23日   | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | ECの歴史、世の中の変化とEC化率 オムニチャネル 事例等   |                                      |
| 研修名:  | I-ne SNSプロモーションセミナー   | 連携企業等: 株式会社I-ne                      |
| 期間:   | 令和4年10月15日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | SNSから商品売るテクニク   |                                      |
| 研修名:  | Qoo10プロモーションセミナー  | 連携企業等: 0                             |
| 期間:   | 令和4年10月21日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | プロモーション企画について   |                                      |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |   |                                      |
| 研修名:  | 進路アドバイザー研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和4年8月26日   | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 学校不全を訴える学生に対して、適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成を目指す。  |                                      |
| 研修名:  | 自走力をつけるためのアクティブラーニング  | 連携企業等: 株式会社FCEエデュケーション               |
| 期間:   | 令和4年8月31日   | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | アクティブラーニングのポイントと活用方法について学ぶ。   |                                      |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和4年9月26日～30日、10月20日～21日  | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。  |                                      |
| (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:  | EC業界研究「本当のECを学ぶ」  | 連携企業等: 株式会社CaT                       |
| 期間:   | 令和5年4月28日   | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | 業種別にみるECについて  |                                      |
| 研修名:  | デザインマネジメントセミナー  | 連携企業等: 株式会社アイディーエイ                   |
| 期間:   | 令和5年6月22日、7月7日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | ブランドとWebサイトの役割、アイデアから企画   |                                      |
| 研修名:  | 一法師拓門氏セミナー  | 連携企業等: デザイン事務所ConcePione             |
| 期間:   | 令和5年7月3日  | 対象: デザイン系教員                          |
| 内容:   | Z世代を代表する新鋭デザイナーによる活動紹介とこれからのクリエイティブワークについて  |                                      |
| ② 指導力の修得・向上のための研修等  |   |                                      |
| 研修名:  | キャリアサポートアンケート勉強会  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和5年7月9日  | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 学生理解を深める教育ツール「キャリアサポートアンケート」の活用についてを学ぶ。   |                                      |
| 研修名:  | 教職員カウンセリング研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和5年8月1日～30日、9月14日  | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。  |                                      |
| 研修名:  | キャリア教育カウンセラー研修  | 連携企業等: 滋慶教育科学研究所                     |
| 期間:   | 令和5年11月予定   | 対象: 専任教職員                            |
| 内容:   | キャリア教育の必要性を学び、本学園におけるキャリア教育の考え方やアプローチ方法の習得を目指す。キャリア教育で指導する主要な能力項目や到達目標を考える。   |                                      |

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

学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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・目的・育成人材像 |
| (2) 学校運営       | 学校運営          |
| (3) 教育活動       | 教育活動          |
| (4) 学修成果       | 学修成果          |
| (5) 学生支援       | 学生支援          |
| (6) 教育環境       | 教育環境          |
| (7) 学生の受入れ募集   | 学生の募集と受け入れ    |
| (8) 財務         | 財務            |
| (9) 法令等の遵守     | 法令等の遵守        |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献          |
| (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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。  
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関することは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。  
 その他頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で頂いた評価や意見を参考にしている。

前回の委員会で頂いたご意見の例として、作品制作に集中しなければならぬ専門学校生は、長期休暇(夏休み・春休み)を多く取る必要はなく業界研修期間にあてるとしてはどうかのご意見から、夏休み期間中に業界特別講義を組み込み、業界との接点を絶えず持つようして作品制作のヒントを得る機会を創出している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                          | 任期                     | 種別      |
|--------|-----------------------------|------------------------|---------|
| 杉原 良志子 | マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)         | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 卒業生     |
| 宮元 春美  | クリエイティブデザイン科2年生保護者          | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 保護者     |
| 福富 勉   | 福岡県立香椎高等学校 学校長              | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 高等学校関係者 |
| 戎崎 淳一  | 福岡市大浜公民館 館長                 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 近隣関係者   |
| 逸見 光次郎 | 株式会社 CaTラボ<br>日本オムニチャネル協会理事 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 宮崎 太一  | 株式会社 サイバーコネクト               | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 山邊 純   | 株式会社 Cygames                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 中島 賢一  | 株式会社NTT eSports             | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 藤田 和重  | 富士通株式会社                     | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |
| 野田 宏   | マンガ家                        | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | 企業等委員   |

※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.fca.ac.jp/img/public\\_info/sec09\\_doc01.pdf](https://www.fca.ac.jp/img/public_info/sec09_doc01.pdf)  
 公表時期: 令和5年6月19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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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   | 建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画              |
| (2) 各学科等の教育        | 入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路 |
| (3) 教職員            | 教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿                                   |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援                      |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | 校舎設備紹介、様々な教育活動・教育現場                                   |
| (6) 学生の生活支援        | 学生支援への取り組み状況  |
| (7) 学生納付金・修学支援     | 学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度                   |
| (8) 学校の財務          | 財務資料  |
| (9) 学校評価           | 自己評価報告、学校関係者評価委員会                                     |
| (10) 国際連携の状況       | 留学生支援、外国の学校との交流状況                                     |
| (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: [https://www.fca.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.fca.ac.jp/school/public_info/)  
 公表時期: 令和5年6月19日

授業科目等の概要

| (文化・教養 専門課程クリエイティブデザイン科イラスト&グラフィックデザイン専攻) |    |      |      |   |  |         |       |      |    |          |    |    |    |         |
|---|----|------|------|---|--|---------|-------|------|----|----------|----|----|----|---------|
| 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 |    |         |
|   |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅠ<br>Global Communication I                  | スタート時点で3つのレベルに分かれ英語力を身に付けます。英語の読み書きの基礎レベルを、動画や音楽を使った内容で楽しく学ぶレベルから、年に数回行われるレベル分けテストによって、上級レベルを目指していきます。最終的には海外留学が可能な、TOEICの点数レベルに到達する事を目標に学びます。 | 全通      | 90    | 6    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | グローバル・コミュニケーションⅡ<br>Global Communication II                 |  | 全通      | 270   | 18   | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コミュニケーションスキル<br>Communication Skills                        | 社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。  | 1後      | 30    | 2    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | アソシエイト・ホスピタリティ・コーディネータ<br>Associate Hospitality Coordinator | チーム作品制作のベースとなる考え方について学びます。相手に気持ちよく受け取ってもらうだけでなく、自分も相手に提供したいというホスピタリティマインドを持って接することができるようになります。   | 1通      | 30    | 2    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コンピューター<br>デザインベーシック<br>Computer Design Basic               | コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | デザインベーシック<br>Design Basic                                   | 平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | ビジュアル<br>コミュニケーション<br>Visual Communication                  | Macintoshを使用したデータ制作時のルールを正しく理解し、目的に応じた印刷物のデータ制作ができるようになります。デザイン業界で使われている用語の理解、またパネル貼りや製本作業を習得します。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | デザインシンキング<br>Design Thinking                                | コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。  | 1後      | 30    | 2    | ○  | △        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | デッサン<br>Dessin  | 線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形をとらえ、表現することができるようになります。   | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | デッサンⅡ<br>DessinⅡ  | レイアウトやデザインの基本となる構図や物の見方などを養うためのトレーニングから、デッサンにクローキや人物研究を取り入れ、物の陰影や立体感、描写力や観察力を習得します。  | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | WebデザインⅠ<br>Web-page Design I                               | Webサイト制作の基礎となるHTML(タグ)とCSSを使って簡単なWebサイトを作成し、レイアウトの基本構成とサイト管理の方法を習得します。一通りのタグを学んだ後は、HTMLエディタ(DreamWeaver CS5)の基本操作とCSSを使ったWebレイアウトの制作方法を習得します。  | 1通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | WebデザインⅡ<br>Web-page Design II                              | Photoshop・Illustrator・DreamWeaverでWebサイト制作・管理を習得し、現在主流になっているCSSによるページデザインの方法とリッチコンテンツのWebサイト制作の技法を習得します。                                       | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | WebデザインⅢ<br>Web-page DesignⅢ                                | Photoshop・Illustrator・DreamWeaverでWebサイト制作・管理を習得し、現在主流になっているCSSによるページデザインの方法とリッチコンテンツのWebサイト制作の技法を習得します。                                       | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | Webプログラム<br>Web-page Programming                            | ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。   | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | WebプログラムⅡ<br>Web-page ProgrammingⅡ                          | ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | Webポートフォリオ<br>Web-page Portfolio                            | 就職活動に必要なWebポートフォリオ(作品集)を完成させます。  | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | アドテクノロジー概論<br>Advertising Technology Outline                | インターネット広告のシステムを理解し活用することで、ユーザーに効果的に届く高度なWeb広告戦略をたてられるようになります。  | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | モーショングラフィックス<br>Motion Graphics                             | 従来のグラフィックデザインに、動きや音を加えた映像作品が制作できるようになります。  | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | 映像制作Ⅰ<br>Film Making I                                      | 映像制作の仕組みを学びながら、アイデア立案、絵コンテ制作、ムービーコンテといった映像設計ができる知識・技術を取得します。   | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   |    |      | ○    | 映像制作Ⅱ<br>Film Making II                                     | 映像素材の準備や映像編集の技法を学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コンピューターデザイン<br>Computer Design                              | プロの現場で必要とされる表現力・技術力を習得します。作品集に掲載した際、企業が実践的な力をイメージできるレベルの作品が制作できるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | DTP<br>Desk Top Publishing                                  | 印刷知識やMacintoshを使用しての入稿データ作成のスキルを習得します。   | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | 広告概論<br>Advertisement Outline                               | 広告・印刷業界にて、クリエイターとして仕事をしていく上で必要となる知識(市場/業界動向、印刷工程、広告制作工程等)を体系的に習得します。   | 1前      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | クリエイティブワークⅠ<br>Creative Works I                             | アイデア力・表現力を育成し、デザインフォーマットの作成することができます。企業プロジェクト・公募を通してアイデアをカタチにする工程を体験します。   | 1後      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | クリエイティブワークⅡ<br>Creative Works II                            | 広告デザイン制作の演習として企業プロジェクト・公募を実践することで、アイデアをカタチにする工程を体験します。   | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | クリエイティブワークⅢ<br>Creative WorksⅢ                              | チームディレクションを経験します。役割を決め、複数でチームを組み、現場さながらのディレクションカ、コミュニケーションカ、デザインカ、企画力を実践し、習得します。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | ADデザイン<br>Advertisement Design                              | 視点を変えて身の周りのものを見る力を習得します。スピードワークを徹底的に経験して、各媒体の特性・プロの作業工程(流れ・時間)を取得します。  | 2通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | コンセプト&プランニング<br>Concept&Planning                            | オリジナルの店舗・ブランドを設定して、コンセプトの提案・ロゴマーク制作・ポスター・名刺・DMなどCIのツール一式を制作できるようになります。   | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | ポートフォリオ<br>Portfolio  | 就職活動で必要となるポートフォリオを完成させます。  | 2通      | 60    | 4    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |
|   | ○  |      |      | パッケージデザイン<br>Package Design                                 | 商品関連のデザインワークの中で、特にパッケージを取り上げ、そのコンストラクション(構造)の理解とマテリアル(材質)、文字マーク、色彩を使ったデザイン制作ができるようになります。   | 3通      | 120   | 8    | ○  | ○        | ○  | ○  | ○  |         |

|    |   |   |   |   |  |  |     |     |              |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |
|----|---|---|---|---|--|--|-----|-----|--------------|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|
| 31 | ○ |   | グラフィック  | フォトグラフィー<br>Photography                                     | 写真の構図や照明・アングルを理解し、デジタルカメラの基本的な操作を習得します。  | 1通   | 120 | 8   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 32 |   | ○ | 文章制作  | コピーライティング<br>Copywriting                                    | 人を惹きつけるキャッチコピーや訴求力を高める表現から、効果的な広告の基礎から応用を取得します。  | 3通   | 120 | 8   | ○            | △ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 33 | ○ |   | 編集  | 編集デザイン<br>Design Editing                                    | 雑誌の編集作業、紙面レイアウトを実践を通して習得します。   | 3通   | 120 | 8   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 34 | ○ |   | イラスト制作  | イラストレーションⅠ<br>IllustrationⅠ                                 | イラストレーション制作（平面・立体）における基礎から応用までを演習します。様々な画材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。また、イラストを使用するメディアによる構図の取り方も理解できるようになります。                              | 1通   | 120 | 8   | ○            | △ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 35 | ○ |   |   | イラストレーションⅡ<br>IllustrationⅡ                                 | イラストレーション制作（平面・立体）における基礎から応用までを演習します。様々な画材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。さまざまなタッチ（画風）のイラスト制作ができるようになります。                                      | 2通   | 120 | 8   | ○            | △ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 36 | ○ |   |   | イラストレーションⅢ<br>IllustrationⅢ                                 | イラストレーション制作（平面・立体）における基礎から応用までを演習します。様々な画材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。また、イラストを使用するメディアによる構図の取り方も理論として学びます。さらに、最終的にはオリジナルのタッチ（画風）の習得を目指します。 | 3通   | 120 | 8   | ○            | △ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 37 | ○ |   |   |   | デジタルイラスト<br>Digital Illustration   | デジタル作画ソフトを用いたデジタルイラスト制作を通して、イラストの表現の幅を広げます。  | 3通  | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 38 |   | ○ |   |   | キャラクターデザイン<br>Character Design   | テーマやコンセプトに合ったキャラクターをいかにシンプルにそしてシンボリックに仕上げるかを、演習により習得します。                           | 3通  | 120 | 8            | ○ | ○ | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 39 | ○ |   |   | 就職対策  | 就職対策講座Ⅰ<br>Business Seminar  | 社会人としての一般常識、仕事をすすめるためのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝る抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。 | 2後  | 30  | 2            | ○ | △ | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 40 | ○ |   | 就職対策講座Ⅱ<br>Business Seminar                     |   | 社会人としての一般常識、仕事をすすめるためのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝る抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。   | 3前   | 30  | 2   | ○            | △ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 41 | ○ |   | 特別講義<br>Special Lecture                         |   | 業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。                                 | 全通   | 45  | 3   | ○            | △ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 42 | ○ |   | 特別ゼミ<br>Special Seminar                         |   | 業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。   | 全通   | 45  | 3   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 43 | ○ |   | 企業プロジェクト<br>Corporate Project                   |   | 業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。   | 全通   | 45  | 3   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 44 | ○ |   | 合同企業説明会<br>Combination Company Briefing Session |   | 就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。                       | 全通   | 45  | 3   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 45 |   | ○ | 業界研修<br>Work Experience                         |   | 企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。                                     | 2通<br>3通   | 120 | 8   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 46 | ○ |   | 進級・卒業制作   |   | 進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。                      | 1通<br>2通   | 30  | 2   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 47 | ○ |   | 卒業制作<br>Graduation Project<br>(set topic)       |   | 3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。                        | 3通   | 15  | 1   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 48 |   | ○ | キャリア教育  |   | 学生会<br>Students' Association   | 学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。                     | 全通  | 45  | 3            | ○ | ○ | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 49 | ○ |   |   | アジュールAIファンダメンタルズ<br>AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals | 機械学習（ML）および人工知能（AI）の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。  | 1通   | 15  | 1   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 50 |   | ○ |   | 海外実学研修Ⅰ<br>School TripⅠ                                     | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。   | 1通   | 60  | 4   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 51 |   | ○ |   | 海外実学研修Ⅱ<br>School TripⅡ                                     | 国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。   | 2通   | 60  | 4   | ○            | ○ | ○ |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 合計 |   |   |   |   |  | 51   | 科目  |     | 171 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：      | 各年次57単位以上を修得し、最高学年において卒業認定されたものは卒業することができる。3年制学科：3年間の合計修得単位が171単位以上該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。  | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法：      | 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。<br>（※1コマ＝2時間換算）<br>（単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数<br>年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位（900時間）<br>※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 | 1学期の授業期間 | 15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。