

## 職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
専門学校 デジタルアーツ仙台		昭和51年3月31日		菅原 一博		〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人菅原学園		昭和35年3月26日		菅原 一博		〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111			
分野	認定課程名	認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
文化・教養	専門課程	CGクリエイター科 3Dモデラーコース		平成22年度	—	平成27(2015)年度			
学科の目的	CG作りに関わる極めて広範囲な技能や仕事のうち、エンターテインメントのための3DCG系コンテンツ制作者である、ゲーム、アニメ、映像制作編集、等のCG映像業界で働くCG制作者およびフィギュア制作業界のデジタル原型師を目指す方の育成を目的としています。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	<p>特徴1 柔軟な専攻選択システムで、基礎をしっかりと学び、その後適性に合った専攻に変更できます。</p> <p>特徴2 流行の技法で学べるCG実習系と不変必須の基礎技能が学べる美術・デザイン系授業の組み合わせで、仕事ができる人材を育成します。</p> <p>特徴3 技能の習得と合わせて就活計画関連や個別指導の授業で、2年間で業界就職達成を目指す方を強力にガイドします。</p>								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,950 単位時間 単位		0 単位時間 単位	180 単位時間 単位	1,770 単位時間 単位	単位時間 単位	単位時間 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)				
40 人の内数	41 人		0 人		0 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		19 人		人				
	■就職希望者数(D)		12 人		人				
	■就職者数(E)		10 人		人				
	■地元就職者数(F)		5 人		人				
	■就職率(E/D)		78 %		%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		50 %		%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		53 %		%				
	■進学者数		0 人		人				
	■その他								
	卒業者数の割合はCGクリエイター科全体の情報です。								
(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)									
■主な就職先、業界等									
令和4年度卒業生									
有限会社オレンジ(CGアニメ制作)、㈱デザインココ(フィギュア制作)、㈱レック(ビデオ制作)、㈱ヤマダホールディングス(家電量販店、㈱ビッグモーター(中古車買取販売)、CAD業界、デバッグ業界、人材派遣業界									
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:		無						
※有の場合、例えば以下について任意記載									
評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL					
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.sugawara.ac.jp/digital/subject/cg/">https://www.sugawara.ac.jp/digital/subject/cg/</a>								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		1,950 単位時間						
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間					
		うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間					
		うち必修授業時数		1,950 単位時間					
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間					
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位時間					
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位時間					
		(B: 単位数による算定)							
		総授業時数		単位					
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位					
		うち企業等と連携した演習の授業時数		単位					
		うち必修授業時数		単位					
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位					
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位					
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		人				
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		1 人				
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		人				
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		人				
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		1 人				
	計				2 人				
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				0 人					

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

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

企業が求める人材と、学校の人材教育目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、実際に講義を行ってもらい、業界知識の獲得を授業内へ取り入れる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担任がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
澤田 周	株式会社インフィニットループ取締役 仙台支社長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	①
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会) 教育事業部 事業推進グループ 課長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 副校長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	—
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	—
齊藤 翠雛	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	—
伊藤 正幸	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月1日(水)11:00～12:00 (オンライン・専門学校デジタルアーツ仙台GameStudio)

第2回 令和6年2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。

CGクリエイター科の教育課程に概ね問題はなく、学生の目標や課題へのハードワークを促す仕組みや指導方法の開拓と実績向上が期待された。さらなる研究を積み重ねたい。

(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

企業から求められる人材の育成を基本に、専任の教員と非常勤講師が常に密接な連携を図り、実習授業を通して業界で求められる技術・知識を習得した学生を育成する。実務の観点および企業の求める技術を持つ学生の育成の観点から、学生の技術について、そのレベルを教員とともにWチェックし、教員は、企業が求めるスキルレベルまでの学習ステップについて機会ごとに見直し、より効果的な教材や指導法を研究開拓する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

授業やインターンシップにおいて、連携企業各社それぞれで必要な人材に応じ、学生の基本的スキルの評価と指導や特徴的なスキルの指導を行い、学生の身近に業界就職への道筋を開く。

科目名	科目概要	連携企業等
モデリング&レンダリング(1)(2)	Autodesk Maya, Adobe photoshop等のDCCツールやUnityやUEなどのゲームエンジンを使用して、3Dモデルの造形法、デジタル照明法、画像生成法等の技能について、基礎を学び、作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス
キャラクターアニメーション(1)(2)	主にAutodesk Mayaを操作して、3DCGのアニメーション、3Dキャラクターのアニメーション操作と表現について、基礎を学び、動画やゲームに作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス

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 教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。 なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。		
(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。 なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。		
(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:	研修名: UNREAL FEST 2023 TOKYO	連携企業等: EPIC、ゼニマックス・アジア (株)、(株)セガ、(株)トーセ
期間:	期間: 2023年6月2日(金)~3日(土)	対象: ゲーム制作者等
内容	内容 UNREAL ENGINEを中心にした、リアルタイムレンダリングCGの現在と未来に関する実践例中心の講演	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	研修名: 数字Webセミナー	連携企業等: Adobe
期間:	期間: 令和5年7月25日(火) Live配信	対象: 教員
内容	内容 データから見る。2024年度入学生に求められる学生指導とは	
(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:	研修名: CGWORLD 2023 クリエイティブカンファレンス	連携企業等: ホリゾンビクチュアズ、トランジスタ・スタジオ、白組、他
期間:	期間: 令和5年11月	対象: 業界従事者、学生、一般
内容	内容 業界をリードするクリエイターの新たな技術、表現、考えの発表の場、学びの場	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	研修名: こども発達支援研究会公開講座 第3回	連携企業等: こども発達支援研究会
期間:	期間: 令和5年10月20日(金) Live配信	対象: 教員
内容	内容 ~ADHD(注意欠如多動症)の理論と支援(基礎編)~	

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役職員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

(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・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	教育成果
(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	学生の受入れ募集
(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・地域貢献
(11) 国際交流	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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンサイト 代表取締役	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	株式会社メディアPR 代表取締役	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	公益社団法人 定禅寺ストリートジャズ フェスティバル協会 代表理	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	町内会
川北 カ斗	卒業生 (株式会社エドワードアンドカンパニー執行役員)	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和4年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	教育目標、人材育成像
(2) 各学科等の教育	各科の特色
(3) 教職員	専任教員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6) 学生の生活支援	学生支援
(7) 学生納付金・修学支援	学生募集
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己評価、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	
(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.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和5年8月

授業科目等の概要

#REF!	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			キャリアデザイン(1)	CG映像業界の業界・企業・職種について研究して各自の志望を確立し、就活スケジュール立案、仮ポートフォリオ制作など、就活開始までの準備を実践する就活準備講座です。	1通	60	4	△	○		○	○			
2	○			ビジネスソフト実習	ワード、エクセルを中心し操作し、ブラインドタッチ等パソコンリテラシーの基礎力を養成しつつ、CGや就活に役立つ調査のレポート作成を行って資料にまとめます。	1通	60	4	△	○		○	○			
3	○			キャリアデザイン(2)	各社エントリーシートへの書き方、ポートフォリオ修正などの指導を受けて実践する就活中支援講座、および内定後のビジネス常識に役立つ学習活動を行う就職準備講座です。	2通	120	8	△	○		○	○			
4	○			3DCGアニメーション	MayaおよびLive2Dを操作して、アニメーション操作の基本を学びながら、CGに重力や重さや力や関節構造があるように説得力をもって表現するための基礎技能を習得します。	1前	60	2	△		○	○	○	○		
5	○			キャラクターアニメーション(1)	主にAutodesk Mayaを操作し、主に人型キャラクターについて、説得力のある動きの生み出し方の基礎技能を習得します。	1後	60	2	△		○	○	○	○		
6	○			モデリング&レンダリング(1)	Autodesk MayaとBlenderを操作して、ゲームやアニメや映画やいくつかのスタイルの3D造形技法および材質感や照明・映像化技法について学びます。	1通	120	4	△		○	○	○	○		
7	○			テクスチャ制作	前期はAdobe Photoshopの操作と手描きの小規模向きの、後期はサブスタンスペインターとデザイナーの操作と大規模背景向きのテクスチャの制作技能を制作技法を習得します。	1通	120	4	△		○	○	○			
8	○			モーショングラフィックス(1)	前期はAdobe AfterEffectsを操作しての映像編集とモーショングラフィックス入門講座、後期はアニメ撮影技法講座と、ゲームエンジンを使ったパーティクル講座です。	1通	120	4	△		○	○	○			
9	○			フィギュアモデリング(1)	人体の比率や骨格や筋肉など美術に必要な解剖学的知識や人体の立体的形状について、石粉粘土で人体モデルを制作しながら学びます。	1通	120	4	△		○	○		○		
10	○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら、立体表現・遠近表現の基礎、絵画的表現の基礎など美術的観察と表現の基礎を習得します。	1通	120	4	△		○	○		○		
11	○			デザイン基礎	Photoshopを操作して行う、デザイン入門とデッサン、デジタルペイントの授業です。	1通	120	4	△		○	○		○		
12	○			作品制作(1)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	1通	90	6	△		○	○		○		
13	○			デッサン(2)	風景や人物モデルを描く鉛筆デッサン作品の制作を中心に、さらに立体・遠近・質感などの観察と絵画的表現技法について学びます。	2前	60	2	△		○	○		○		
14	○			フィギュアモデリング(2)	課題フィギュアの模写制作をしながら、説得力のある造形および魅力的に見える造形について研究して、オリジナルフィギュアの造形の準備をします。	2前	90	3	△		○	○		○		
15	○			モデリング&レンダリング(2)A	3Dモデリングコース専攻者のためのCG造形講座で、造形やルックについて高度な最新技法を研究して取り入れた作品表現を行う講座です。	2通	240	8	△		○	○		○	○	
16	○			CGフィギュアモデリング	美術解剖学やBlenderでのスカルプト操作への本格的な取り組みを行って、人型等のキャラクター造形や3Dプリントに挑戦する講座です。	2通	120	4	△		○	○		○		

17	○		リギング	3DCGを動くキャラクターにするための、一連の作業について、3つのレベルで段階的に習得します。	2 通	120	4	△	○	○	○		
18	○		デッサン (3)	風景や人物モデルを描く鉛筆デッサン作品の制作を中心に、さらに立体・遠近・質感などの観察と絵画的表現技法について学びます。	2 後	60	2	△	○	○			○
19	○		作品制作(2)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	2 通	120	4	△	○	○	○		
20		○	フィギュア モデリング (3)	自由に創作してつくるキャラクター造形講座です。素材は石粉粘土や樹脂粘土です。	2 後	90	3	△	○	○			○
21		○	シミュレーション &コン ポジット (2)	3DCGを動くキャラクターにするための、一連の作業について、3つのレベルで段階的に習得します。	2 後	90	3	△	○	○	○		
合計						21	科目		83 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： 所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修する。		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。



職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
専門学校 デジタルアーツ仙台		昭和51年3月31日		菅原 一博		〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人菅原学園		昭和35年3月26日		菅原 一博		〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111			
分野	認定課程名	認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
文化・教養	専門課程	CGクリエイター科 CG動画クリエイターコース		平成22(2010)年度	—	平成27(2015)年度			
学科の目的	CG作りに関わる極めて広範囲な技能や仕事のうち、エンターテインメントのための3DCG系コンテンツ制作者である、ゲーム、アニメ、映像制作編集、等のCG映像業界で働くCG制作者およびフィギュア制作業界のデジタル原型師を目指す方の育成を目的としています。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	特徴1 柔軟な専攻選択システムで、基礎をしっかりと学び、その後適性に合った専攻に変更できます。 特徴2 流行の技法で学べるCG実習系と不変必須の基礎技能が学べる美術・デザイン系授業の組み合わせで、仕事ができる人材を育成します。 特徴3 技能の習得と合わせて就活計画関連や個別指導の授業で、2年間で業界就職達成を目指す方を強力にガイドします。								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,950 単位時間 単位		0 単位時間 単位	180 単位時間 単位	1,770 単位時間 単位	単位時間 単位	単位時間 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)					
40 人の内数	41 人	0 人		0 %					
就職等の状況	■卒業者数(C)		: 19		人				
	■就職希望者数(D)		: 12		人				
	■就職者数(E)		: 10		人				
	■地元就職者数(F)		: 5		人				
	■就職率(E/D)		: 78		%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		: 50		%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		: 53		%				
	■進学者数		: 0		人				
	■その他		: 0		人				
	卒業者数の割合はCGクリエイター科全体の情報です。 (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)								
■主な就職先、業界等 令和4年度卒業生 有限会社オレンジ(CGアニメ制作)、㈱デザインココ(フィギュア制作)、㈱レック(ビデオ制作)、㈱ヤマダホールディングス(家電量販店、㈱ビッグモーター(中古車買取販売)、CAD業界、デバッグ業界、人材派遣業界									
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: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL								
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.sugawara.ac.jp/digital/subject/cg/">https://www.sugawara.ac.jp/digital/subject/cg/</a>								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		1,950 単位時間						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位時間							
うち企業等と連携した演習の授業時数		240 単位時間							
うち必修授業時数		1,950 単位時間							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位時間							
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		240 単位時間							
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位時間							
(B: 単位数による算定)									
総授業時数		単位							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位							
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位							
うち必修授業時数		単位							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位							
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)				0 人		
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)				1 人		
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)				人		
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)				人		
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)				1 人		
	計						2 人		
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数						人		

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

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

企業が求める人材と、学校の人材教育目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、実際に講義を行ってもらい、業界知識の獲得を授業内へ取り入れる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担任がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

#REF!

名前	所属	任期	種別
澤田 周	株式会社インフィニットループ取締役 仙台支社長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	①
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG・ARTS協会) 教育事業部 事業推進グループ 課長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 副校長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	—
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	—
齊藤 翠雛	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1年)	—
伊藤 正幸	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和5年4月1日 ～ 令和6年3月31日(1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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月1日(水)11:00～12:00 (オンライン・専門学校デジタルアーツ仙台GameStudio)

第2回 令和6年2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。

CGクリエイター科の教育課程に概ね問題はなく、学生の目標や課題へのハードワークを促す仕組みや指導方法の開拓と実績向上が期待された。さらなる研究を積み重ねたい。

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

企業から求められる人材の育成を基本に、専任の教員と非常勤講師が常に密接な連携を図り、実習授業を通して業界で求められる技術・知識を習得した学生を育成する。実務の観点および企業の求める技術を持つ学生の育成の観点から、学生の技術について、そのレベルを教員とともにWチェックし、教員は、企業が求めるスキルレベルまでの学習ステップについて機会ごとに見直し、より効果的な教材や指導法を研究開拓する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

授業やインターンシップにおいて、連携企業各社それぞれに必要な人材に応じ、学生の基本的スキルの評価と指導や特徴的なスキルの指導を行い、学生の身近に業界就職への道筋を開く。

(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
モデリング&レンダリング(1)(2)	Autodesk Maya, Adobe photoshop等のDCCツールやUnityやUEなどのゲームエンジンを使用して、3Dモデルの造形法、デジタル照明法、画像生成法等の技能について、基礎を学び、作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス
キャラクターアニメーション(1)(2)	主にAutodesk Mayaを操作して、3DCGのアニメーション、3Dキャラクターのアニメーション操作と表現について、基礎を学び、動画やゲームに作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス

### 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

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。  
なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

#### (1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。

なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

#### (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: UNREAL FEST 2023 TOKYO

連携企業等: EPIC、ゼニマックス・アジア  
(株)、(株)セガ、(株)トーセ

期間: 2023年6月2日(金)-3日(土)

対象: ゲーム制作者等

内容: UNREAL ENGINEを中心にした、リアルタイムレンダリングCGの現在と未来に関する実践例中心の講演

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 数字Webセミナー

連携企業等: Adobe

期間: 令和5年7月25日(火) Live配信

対象: 教員

内容: データから見る。2024年度入学生に求められる学生指導とは

#### (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: CGWORLD 2023 クリエイティブカンファレンス

連携企業等: ホリゾン・ビジュアルズ、トランジスタスタジオ、白組、他

期間: 令和5年11月

対象: 業界従事者、学生、一般

内容: 業界をリードするクリエイターの新たな技術、表現、考えの発表の場、学びの場

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: こども発達支援研究会公開講座 第3回

連携企業等: こども発達支援研究会

期間: 令和5年10月20日(金) Live配信

対象: 教員

内容: ~ADHD(注意欠如多動症)の理論と支援(基礎編)~

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役職員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

(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・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	教育成果
(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	学生の受入れ募集
(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・地域貢献
(11) 国際交流	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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンサイト 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	株式会社メディアPR 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	株式会社四六六 定評者ネットワーク フェスティバル協会 代表理事	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	町内会
川北 カ斗	卒業生 (株式会社エドワードアンドカンパニー執行役員)	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/iissen/>

公表時期: 令和4年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	教育目標、人材育成像
(2) 各学科等の教育	各科の特色
(3) 教職員	専任教員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6) 学生の生活支援	学生支援
(7) 学生納付金・修学支援	学生募集
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己評価、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	
(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.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和5年8月

授業科目等の概要

	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			キャリアデザイン(1)	CG映像業界の業界・企業・職種について研究して各自の志望を確立し、就活スケジュール立案、仮ポートフォリオ制作など、就活開始までの準備を実践する就活準備講座です。	1通	60	4	△	○		○	○			
2	○			ビジネスソフト実習	ワード、エクセルを中心し操作し、ブラインドタッチ等パソコンリテラシーの基礎力を養成しつつ、CGや就活に役立つ調査のレポート作成を行って資料にまとめます。	1通	60	4	△	○		○	○			
3	○			キャリアデザイン(2)	各社エントリーシートの書き方、ポートフォリオ修正などの指導を受けて実践する就活中支援講座、および内定後のビジネス常識に役立つ学習活動を行う就職準備講座です。	2通	120	8	△	○		○	○			
4	○			3DCGアニメーション	MayaおよびLive2Dを操作して、アニメーション操作の基本を学びながら、CGに重力や重さや力や関節構造があるように説得力をもって表現するための基礎技能を習得します。	1前	60	2	△		○	○	○		○	
5	○			キャラクターアニメーション(1)	主にAutodesk Mayaを操作し、主に人型キャラクターについて、説得力のある動きの生み出し方の基礎技能を習得します。	1後	60	2	△		○	○	○		○	
6	○			モデリング&レンダリング(1)	Autodesk MayaとBlenderを操作して、ゲームやアニメや映画やいくつかのスタイルの3D造形技法および材質感や照明・映像化技法について学びます。	1通	120	4	△		○	○	○		○	
7	○			テクスチャー制作	前期はAdobe Photoshopの操作と手描きの小規模向きの、後期はサブスタンスペインターとデザイナーの操作と大規模背景向きのテクスチャーの制作技能を制作技法を習得します。	1通	120	4	△		○	○	○			
8	○			モーショングラフィックス(1)	前期はAdobe AfterEffectsを操作しての映像編集とモーショングラフィックス入門講座、後期はアニメ撮影技法講座と、ゲームエンジンを使ったパーティクル講座です。	1通	120	4	△		○	○	○			
9	○			フィギュアモデリング(1)	人体の比率や骨格や筋肉など美術に必要な解剖学的知識や人体の立体的形状について、石粉粘土で人体モデルを制作しながら学びます。	1通	120	4	△		○	○		○		
10	○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら、立体表現・遠近表現の基礎、絵画的表現の基礎など美術的観察と表現の基礎を習得します。	1通	120	4	△		○	○		○		
11	○			デザイン基礎	Photoshopを操作して行う、デザイン入門とデッサン、デジタルペイントの授業です。	1通	120	4	△		○	○		○		
12	○			作品制作(1)	各自の技能レベルや志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	1通	90	6	△		○	○	○			
13	○			リギング	3DCGを動くキャラクターにするための、一連の作業について、3つのレベルで段階的に習得します。	2通	120	4	△		○	○	○			
14	○			キャラクターアニメーション(2)	人型キャラクターについてより難易度の高い動作やストーリー表現、表情や内面表現への挑戦を行ったり、動物やクリーチャーへのモーションづけなどを行います。	2通	240	8	△		○	○		○	○	
15	○			モデリング&レンダリング(2B)	自作アニメーション作品のための舞台背景造形などを行います。	2通	120	4	△		○	○		○	○	
16	○			シミュレーション&コンポジット(1)	物理演算アニメーションや手続き的なアニメーション、実写合成するバーチャルプロダクションを様々な難易度で研究しつつ、作品化を図ります。	2前	90	3	△		○	○	○			

17	○		シミュレーション&コンポジット(2)	物理演算アニメーションや手続き的なアニメーション、実写合成するバーチャルプロダクションを様々な難易度で研究しつつ、作品化を図ります。	2後	90	3	△		○	○	○		
18	○		作品制作(2)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	2通	120	4	△		○	○	○		
19		○	デッサン(2)	風景や人物モデルを描く鉛筆デッサン作品の制作を中心に、さらに立体・遠近・質感などの観察と絵画的表現技法について学びます。	2前	60	2	△		○	○			○
20		○	デッサン(3)	履修者それぞれの興味や課題に応じて、デッサンを続けます。	2後	60	2	△		○	○			○
21		○	フィギュアモデリング(2)	課題フィギュアの模写制作をしながら、説得力のある造形および魅力的に見せる造形について研究して、オリジナルフィギュアの造形の準備をします。	2前	90	3	△		○	○			○
22		○	フィギュアモデリング(3)	自由に創作してつくるキャラクター造形講座です。素材は石粉粘土や樹脂粘土です。	2後	90	3	△		○	○			○
合計					22	科目		76 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： 所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修する。		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。