

学校法人菅原学園 専門学校デジタルアーツ東京 基本情報

1. 学校概要

◇設置者

学校法人菅原学園

◇所在地

東京都豊島区西池袋2-38-8

◇連絡先

T E L 03-5992-5800 (代表)

M a i l jimu@dat.ac.jp (事務局)

◇理事長・校長

学校法人菅原学園理事長

専門学校デジタルアーツ東京校長

菅原 一博

(公社) 全国経理教育協会 顧問

(公財) 全国法人会総連合 副会長

東北六県法人会連合会 会長

(一財) 職業教育・キャリア教育財団 監事

(一社) 宮城県専修学校各種学校 連合会 会長

◇菅原学園グループ

専門学校デジタルアーツ東京

専門学校デジタルアーツ仙台

仙台保健福祉専門学校

仙台総合ビジネス公務員専門学校

仙台総合ペット専門学校

◇学園の沿革

昭和24年 9月 仙台簿記学校 設立許可

昭和31年 7月 財団法人菅原学園 仙台経理専門学校に改称

昭和35年 3月 学校法人菅原学園 認可

昭和50年 4月 仙台電子専門学校 開校

昭和53年 7月 香港第一日文専科学校と姉妹校提携

昭和58年11月 総合学園「キャリア・カレッジ構想」スタート

昭和59年 4月 仙台ビジネス専門学校 開校

昭和61年 4月 学校法人菅原学園総合教育研究所 設置

昭和63年 3月 通産省より情報化人材育成連携機関の指定を受ける

6月 韓国・明知実業専門大学と姉妹校提携

平成 1年 2月 米国・ベントレー大学と姉妹校提携

韓国・韓南大学校附設電子計算教育院と姉妹校提携

平成 1 年	9 月	創立 4 0 周年
平成 2 年	4 月	国際交流センター 設置
平成 3 年	4 月	日本情報ビジネス専門学校 新宿区高田馬場に開校
平成 4 年	4 月	韓国・南ソウル産業大学校と姉妹校提携
平成 5 年	4 月	日本情報ビジネス専門学校新校舎 豊島区西池袋に完成・移転
	5 月	オーストラリア・グリフィス大学と姉妹校提携
平成 7 年	4 月	仙台福祉専門学校 開校
平成 1 0 年	4 月	仙台電子専門学校を専門学校デジタルアーツ仙台に校名変更
平成 1 2 年	4 月	日本情報ビジネス専門学校を専門学校デジタルアーツ東京に校名変更
平成 1 5 年	4 月	仙台経理専門学校を仙台情報ビジネス専門学校に校名変更
平成 1 6 年	4 月	仙台ビジネス専門学校を仙台総合ペット専門学校に校名変更
平成 1 9 年	4 月	仙台福祉専門学校を仙台保健福祉専門学校に校名変更・移転
平成 2 1 年	9 月	創立 6 0 周年
平成 2 5 年	4 月	仙台ビジネス専門学校を仙台総合ビジネス公務員専門学校に校名変更

◇学校の教育目標

本校は、学校教育法に基づく教育機関として、多様化、高度化し変遷する産業及び社会構造の変化に対応するデザインや音楽、演劇・情報技術（I T）・ビジネスの各分野に関する理論とその実践応用の教授を行う。かかる教育目的の実現により、国家、地域社会ならびに産業の発展に寄与する実務に即応できる人材と自由かつ創造性に富む人間の育成を使命とする。

◇重点的に取り組むことが必要な目標や計画

日々移り変わる業界で求められる人材の育成のために、必要とされる技術・知識、コミュニケーション能力を効果的に習得できるカリキュラムづくりが重点的な目標となる。それらを、学外の意見を取り入れ、単年度だけでなく、中長期にわたる計画として策定していく。

◇学校の特色

【現場で活躍するプロ講師によるきめこまかい少人数制教育】

1 クラス 1 5 ～ 2 5 名の少人数制教育により、理解の深さや技術の習得状況を確認しながら、学生一人ひとりの個性を見極め、それぞれに合わせて授業を行います。

【プロ講師やOB・OGとの連携により、デビュー・就職をサポート】

各業界・企業との連携だけではなく、講師やOB・OGとも連携を図り、多方面から“現場”の情報得て、日頃の授業に活かしています。また、各業界・企業へのデビュー・就職のサポートに役立てています。

【現場でのインターンシップ等、実践的なカリキュラム】

設置学科に関係する各業界・企業から様々な連携の提案があります。合わせて、学校からも積極的にアプローチをかけ、インターンシップ等を実現し、“現場”を経験できるように努めています。それらの取り組みにより、“業界で生きていける力”を養う指導を心掛けています。

【プロ仕様の設備で徹底的に学べる】

作品づくりの環境すべてがプロと同じになります。各業界の最前線で活躍するプロ講師から作品をつくりながら学びます。知識や技術だけでなく、より実践的な力を身につけます。

◇防災対策

本校は、「池袋消防署」「池袋警察署」に隣接しており、各署と連携を図り、防災対策に努めています。防災訓練を年数回実施しています。「学生便覧」に地震発生時の対応マニュアルを明記し、日頃から防災の意識を呼びかけています。

2. 教育制度と学科別教育内容

◇教科目の評定（全学科共通）

- ・教科目の認定基準は、成績評価および出席率をもって認定します。
- ・各教科目の成績評価はA・B・C・Dの4段階とし、C以上を合格として認定します。
- ・出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目を不認定とします。

◇進級・卒業の認定（全学科共通）

- ・進級の認定は、各課程のカリキュラム表に定められた当該年度の教科目を履修し、所定の教科を取得し、かつ、進級判定会議に諮り、校長が学科、学年の修了を認定します。
- ・卒業の認定は、各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修し、所定の教科を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、校長がその学科の卒業を認定します。

◇授業時間（全学科共通）

授業日は月曜日から金曜日の週5日制を実施、1日の講義の時間帯は次のとおりです。

- 第1時限 9:10～10:40
- 第2時限 10:50～12:20
- 第3時限 13:00～14:30
- 第4時限 14:40～16:10
- 第5時限 16:20～17:50

◇学期の始期・終期（全学科共通）

〔前期〕 4月1日～9月30日 〔後期〕 10月1日～翌3月31日

◇課程修了による称号授与（全学科共通）

専門士

- ・アニメ学科（文化教養専門課程）
- ・マンガ学科（文化教養専門課程）
- ・イラスト学科（文化教養専門課程）
- ・ノベルス・シナリオ学科（文化教養専門課程）
- ・フィギュア造形学科（文化教養専門課程）
- ・声優学科（文化教養専門課程）
- ・ゲームキャラクター学科（文化教養専門課程）
- ・ゲームプログラム学科（情報専門課程）
- ・総合デザイン学科（情報専門課程）
- ・国際情報ビジネス学科（ビジネス専門課程）
- ・国際情報システム学科（情報専門課程）

◇学科別情報

■アニメ学科（文化教養専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 40名 総定員 80名

□コース名 ・アニメーターコース ・アニメ彩色コース ・アニメグラフィックコース

□めざす職業・業種

アニメーター／イラストレーター／アニメーション監督／作画監督／キャラクターデザイナー／
デジタルペインター／CGアニメクリエイター／コンポジッター／特殊効果／制作進行／
アニメ背景美術デザイナー／CGグラフィックデザイナー

□主な教材

アニメーション用紙／アニメ用タッパ／色鉛筆／ポスターカラー／ビジュアル筆セット／
ソフトウェア（RETAS STUDIO、Photoshop、3ds Max、After Effects 等）

□主な科目

1・2年次共通 アニメーション作画、デッサン、レイアウト原画実践、編集実習、
デジタルペインティング、2DCG実習、3DCG実習、特殊効果

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■マンガ学科（文化教養専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 36名 総定員 72名

□めざす職業・業種

マンガ家／イラストレーター／キャラクターデザイナー／マンガ原作者

□主な教材

漫画原稿用紙／ペン先／ペン軸／スクリーントーン／水彩絵具／ビジュアル筆セット／
ソフトウェア（Comic Studio、Photoshop 等）

□主な科目

1・2年次共通 デッサン、作画技術、発想法、総合表現基礎、映像演出

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■イラスト学科（文化教養専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 40名 総定員 80名

□コース名 ・イラストコース ・キャラクターデザインコース

□めざす職業・業種

イラストレーター／キャラクターデザイナー／アートディレクター／商品デザイナー／
カットデザイナー／広告デザイナー

□主な教材

コピックセット／ビジュアル筆セット／色鉛筆／ポスターカラー／デザイン用ピンセット／
ソフトウェア（Illustrator、Photoshop 等）

□主な科目

1・2年次共通 デッサン、イラスト作画基礎、イラスト実習、デジタル作画、表現技法、発想法、
色彩学

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■ノベルス・シナリオ学科（文化教養専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 36名 総定員 72名

□コース名 ・ノベルスコース ・シナリオコース

□めざす職業・業種

ライトノベル作家／ノベライザー／小説家／フリーライター／シナリオライター／舞台脚本家／マンガ原作者

□主な教材

ソフトウェア（Word、Excel、PowerPoint 等）

□主な科目

1・2年次共通 設計理論、創作技術、作品制作実習、シナリオライティング、取材演習、OA実習

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■フィギュア造形学科（文化教養専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 32名 総定員 64名

□めざす職業・業種

フィギュア原型師／玩具営業販売／フィギュア商品企画／内装美術業界／フィニッシャー／舞台美術業界／玩具原型師

□主な教材

グレイスカルピー／エポキシパテ／ポリエステルパテ／ファンド／プラスチック板／造形ツール

□主な科目

1・2年次共通 原型制作、模型制作、型取・複製実習、塗装実習、デッサン

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■声優学科（文化教養専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 72名 総定員 144名

□コース名 ・声優コース ・アニソン声優コース

□めざす職業・業種

声優／ナレーター／タレント／俳優／司会者／ヴォーカリスト／アニソンアーティスト／アナウンサー／ラジオパーソナリティー／CMナレーション

□主な教材

特にありません。現役プロ講師の指導が一番の“教材”です。他学科同様にいくつかの教科書は使用します。他に、“感性を磨く”“現場を見る”意味合いから、歌舞伎や舞台鑑賞等が入ります。

□主な科目

1・2年次共通 アフレコ演習、エチュード、演技演習、殺陣、リトミック、ダンス&ステージング、卒業公演

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■ゲームキャラクター学科（文化教養専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 33名 総定員 66名

□コース名 ・ゲームキャラクターコース ・ゲームグラフィックコース

□めざす職業・業種

キャラクターデザイナー／2Dデザイナー／メカニックデザイナー／ゲームグラフィッカー／
3DCGデザイナー／CGデザイナー

□主な教材

ビジュアル筆セット／色鉛筆／ポスターカラー／

ソフトウェア（Illustrator、Photoshop、3ds Max、Maya、Premiere、After Effects 等）

□主な科目

1・2年共通 デッサン、キャラクターデザイン、2DCG実習、3DCG実習、色彩演習

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■ゲームプログラム学科（情報専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 33名 総定員 66名

□めざす職業・業種

ゲームプログラマー／Webプログラマー／IT系プログラマー／スクリプター／システムエンジニア

□主な教材

ソフトウェア（Unity、VisualStudio.Net、Java SDK、Direct X 等）

□主な科目

1・2年次共通 C言語実習、C++実習、Java実習、アルゴリズム、ゲームプログラム実習

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■総合デザイン学科（情報専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 31名 総定員 62名

□めざす職業・業種

グラフィックデザイナー／イラストレーター／DTPオペレーター／Webデザイナー／
マークアップエンジニア／映像クリエイター

□主な教材

ビジュアル筆セット／色鉛筆／ポスターカラー／デザイン用ピンセット／

ソフトウェア（Illustrator、Photoshop、Dreamweaver、Fireworks、Premiere、After Effects 等）

□主な科目

1・2年次共通 2DCG実習、3DCG実習、色彩演習、DTP実習、デザイン実習、
Webコンテンツ制作

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■国際情報ビジネス学科（ビジネス専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 50名 総定員 100名

□コース名 ・情報ビジネスコース ・貿易ビジネスコース

□学科内容・特徴

日々進化する国際化・情報化社会に対応できる人材を育成する学科です。ビジネス社会で通用する力と技能を身につけることを主な目的としています。英語・英会話、P C能力を身につけ、貿易実務を通して貿易に関する全般の知識まで学びます。

□主な教材

ソフトウェア（Word、Excel、PowerPoint 等）

□主な科目

1・2年次共通 P C実習、計算実務、貿易実務、時事経済、英会話、貿易英語

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

■国際情報システム学科（情報専門課程）

□修業年限 2年

□入学定員 18名 総定員 36名

□学科内容・特徴

P Cの基本とプログラミングの基礎を学びます。また、アプリケーションプログラミングやネットワーク構築、O S環境等の実践的な知識を身につけ、情報処理を運用できる技術と知識を習得していきます。

□主な教材

ソフトウェア（VisualStudio.Net、Java SDK 等）

□主な科目

1・2年次共通 C言語実習、J a v a実習、アルゴリズム、データベース、情報処理演習、システム開発

>平成26年度カリキュラムは[こちら](#)

>平成26年度時間割は[こちら](#)

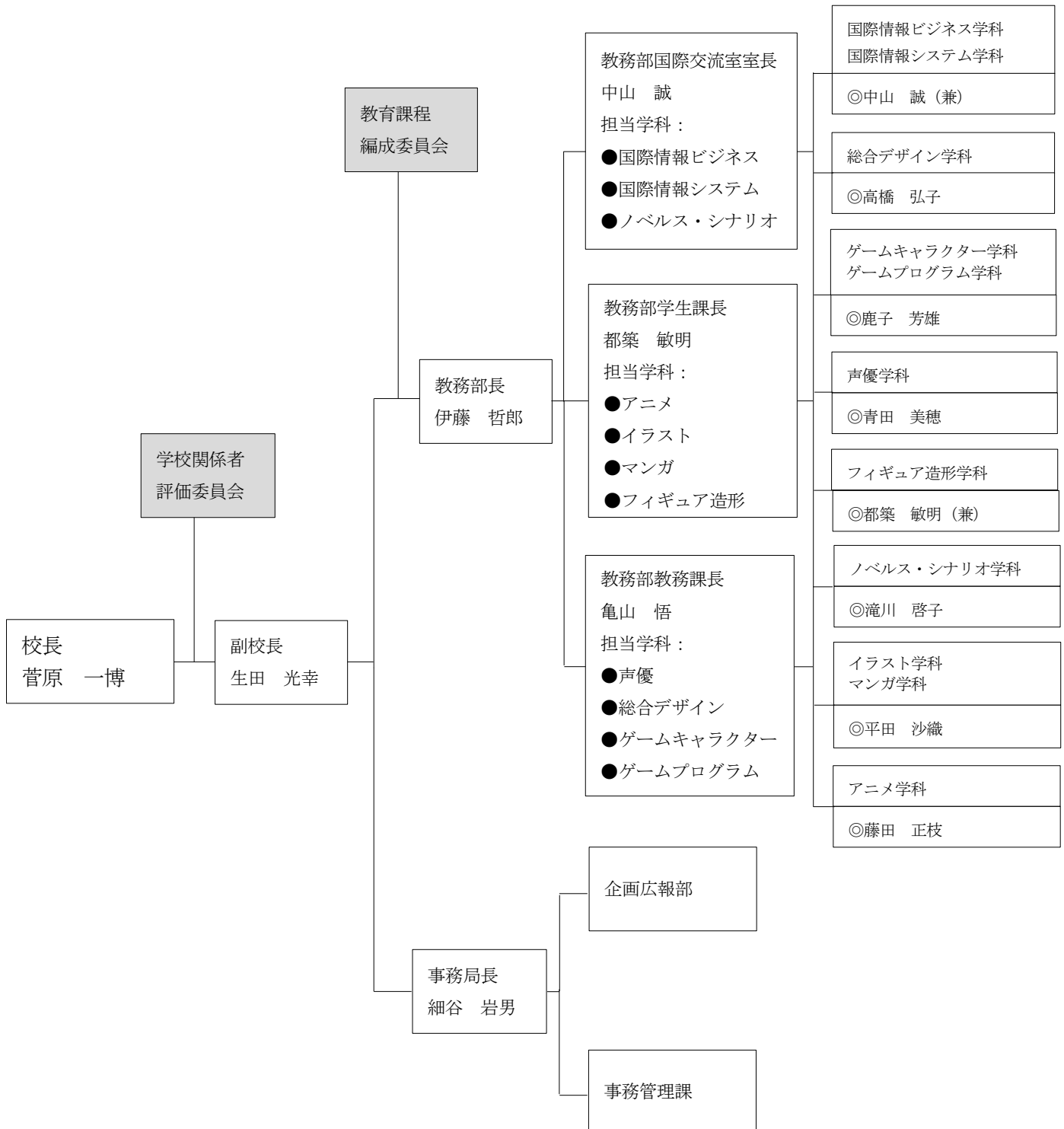
3. 教職員

平成26年度 専門学校デジタルアーツ東京 教職員数&組織図

◇教職員数

教員 86名 職員 5名

◇組織図



4. 就職支援と職業実践教育・キャリア教育

◇デビュー・就職指導体制

キャリアサポートセンターをはじめ、各学科長・担任が連携を図り、求人企業、インターンシップの開拓や就職活動支援を行っています。設置学科に該当する業界ごとにデビュー、就職の活動方法が違います。各業界に合わせた指導体制を整えています。履歴書の書き方、ポートフォリオの作成方法、オーディション対策、模擬面接等、デビュー・就職活動に必須な技術・知識を身につける指導を行っています。

また、定期的にデビュー・就職実績企業の訪問、講師やOB・OGとも連携を図り、多方面から“現場”の情報を得ています。

◇職業実践教育

デビュー・就職先での仕事に直結する技術・知識を習得できるように、各業界の企業や講師と協議し、カリキュラムの設定、教材の選定、専門技術の指導方法等を毎年検討し、見直しをしています。合わせて、授業の一環として、一つの作品を他学科と連携し制作する「コラボレーション」を実施、学内に各業界の制作現場と同様の環境を整えています。

また、各企業、プロデビューしている方を招いた特別講義、業界セミナー等を実施しています。

◇キャリア教育

日頃の授業から、各業界で“生きていける力”を身につけるために技術・知識の習得だけではなく、社会における一般常識、マナー等を指導しています。

また、豊島区を中心とした地域社会と連携する活動を行い、社会性向上を図っています。

＞デビューシステム&実績の詳細は[こちら](#)

＞コラボレーションの詳細は[こちら](#)

5. 様々な教育活動・教育環境

◇キャンパスライフ

本校では、複数の学科を揃え、それぞれの分野で日々、技術・知識の向上に努めています。学生達が学校の内外で交流し、互いに刺激し合い切磋琢磨しています。

＞キャンパスライフの詳細は[こちら](#)

◇施設・設備

学ぶカリキュラムごとにプロユースな最先端のデジタル機器を完備しています。それらの設備を少人数制で指導します。

＞施設・設備の詳細は[こちら](#)

◇イベント情報

本校では、各業界との連携により、さまざまなイベントを企画・実施をしています。

＞イベント情報の詳細は[こちら](#)

◇菅原学園同窓会

本学園は、昭和24年創立以来、長い歴史と伝統を持つ総合学園として全国的にも有数の専門学校に成長しました。また、卒業生もこれまでに90,000名を超え、これら同窓会は全国各地の職場で、在作中に取得した専門知識や技術を活かして社会に貢献しています。

多方面で活躍する卒業生同士の情報交換を母校との連携の下に行い、相互の友情を温めつつ同窓共栄の実をあげることを目的として同窓会が組織されています。

同窓会本部ならびに支部

- ・本部 菅原学園内 同窓会事務局
- ・支部 関東支部 宮城支部 青森支部 八戸支部 秋田支部 山形支部 福島支部

6. 学生の生活支援

◇学習・生活指導、学生相談

担任が学習、進路、学生生活等の指導を責任を持って行うほか、就職指導はキャリアサポートセンターが担当します。留学生への支援は専門の国際交流室が担当します。

◇メンタルヘルスケア

学生からのさまざまな相談については、基本まず担任が担当します。また、スクールカウンセラーが定期的に勤務しており、メンタル面を始めとした“心のサポート”を行っています。場合によっては、校医との連携を図り、医療機関への紹介等も行います。

7. 学費と経済的支援

◇納付金

初年度（1年次）	114万円	2年次	104万円	総額	218万円
[総合デザイン学科のみ]					
初年度（1年次）	134万円	2年次	124万円	総額	258万円

◇学費支援制度

菅原学園奨学生制度、菅原学園特待生制度、クリエイティブ優遇制度、各種優遇制度、菅原学園卒園児支援制度
他、日本学生支援機構奨学金制度、国の教育ローン、学園提携教育ローン

※学費分割納入制度があります。

8. 財務状況

消費収支計算書 自2013年4月1日 至2014年3月31日

学校法人 菅原学園

単位: 百万円

消費収入の部			
科 目	予算	決算	差異
学生生徒等納付金	1,827	1,824	3
補助金収入	184	184	0
事業収入	243	244	△ 1
その他の収入	94	95	95
消費収入の部合計	2,348	2,347	△ 1
消費支出の部			
人件費	1,202	1,200	△ 2
教育研究経費	780	774	6
管理経費	554	554	0
その他の支出	298	244	54
消費支出の部合計	2,834	2,772	62
当年度消費支出超過額	486	425	
前年度繰越消費支出超過額	4,780	4,780	
基本金取崩額	651	651	
翌年度繰越消費支出超過額	4,614	4,554	

貸借対照表 2014年3月21日現在

学校法人菅原学園

単位: 百万円

資産の部			
科 目	本年度末	前年度末	増 減
固定資産	(15,248)	(14,655)	(593)
有形固定資産	< 12,695 >	< 13,289 >	< △ 594 >
土地	7,178	7,451	△ 273
建物	4,875	5,165	△ 290
教育研究用機器備品	357	383	△ 26
その他の有形固定資産	285	290	△ 5
その他の固定資産	< 2,552 >	< 1,366 >	< 1,186 >
収益事業元入金	1,690	1,029	661
その他の固定資産	862	337	525
流動資産	(1,464)	(1,618)	(△ 154)
現金預金	1,022	1,176	△ 154
その他の流動資産	442	442	0
資産の部合計	16,712	16,273	439
負債の部			
固定負債	(1,159)	(228)	(931)
退職給与引当金	172	156	16
その他の固定負債	987	72	915
流動負債	(1,093)	(1,160)	(△ 67)
前受金	697	776	△ 79
その他の流動負債	396	384	12
負債の部合計	2,252	1,388	864
基本金の部			
第1号基本金	18,717	19,369	△ 652
第2号基本金	297	297	0
基本金の部合計	19,014	19,666	△ 652
消費収支差額の部			
翌年度繰越消費支出超過額	(4,554)	(4,780)	(△ 226)
消費収支差額の部合計	(△4,554)	(△4,780)	(△226)
負債の部、基本金の部及び消費 収支差額の部合計	(16,713)	(16,274)	(439)