

平成30年度 専門学校デジタルアーツ東京
学校関係者評価報告

平成30年7月31日

平成29年度学校自己評価（基準日：平成30年3月31日）をもとに評価実施

 菅原学園

専門学校 デジタルアーツ東京

平成 30 年度 学校関係者評価報告書

学校法人菅原学園
 専門学校デジタルアーツ東京
 学校関係者評価委員会

学校法人菅原学園 専門学校デジタルアーツ東京学校関係者評価委員会は、「平成 29 年度自己点検・自己評価報告書」の結果に基づいて学校関係者評価を実施したので、下記のとおり報告します。

1. 学校関係者評価委員、事務局

(1) 学校関係者委員

- 業界関係者：和田裕介 (株式会社サンスター フィギュア事業部長)
 業界関係者：大平隆幸 (株式会社サンシャインコーポレーション 代表取締役)
 業界関係者：東海林龍 (株式会社レオパードスタイル 代表取締役)
 業界関係者：藤沢理子 (株式会社エッジワークス 取締役)
 業界関係者：須藤創 (株式会社エスプラス 代表取締役)
 卒業生：大貫良祐 (フリー原型師)
 地域住民：平山智邦 (地元企業：有限会社ツチキン 取締役)

(2) 事務局

- 学校教職員：都築敏明 専門学校デジタルアーツ東京 教頭
 学校教職員：亀山 悟 専門学校デジタルアーツ東京 学生部 部長
 学校教職員：平井俊之 専門学校デジタルアーツ東京 教務部 課長
 学校教職員：五十嵐ゆかり 専門学校デジタルアーツ東京 企画広報部 部長
 学校教職員：有我正則 専門学校デジタルアーツ東京 事務管理室 課長

2. 平成 29 年度自己点検・自己評価における学校関係者評価

評価項目	評価・質問	評価に対する今後の学校の取組等
(1)教育理念 ・目標	<ul style="list-style-type: none"> ●官民との連携を促進する現在の取り組みも評価できるが、アニメの街「池袋」の学校として、さらに業界企業と関わり、学生が外に目を向けられるようにする必要がある。 ●学校の理念・目的などが学生・保護者に対する周知が不足しているようだが、保護者への周知は、現在の募集上では必須でありどのような取り組みがされているのか。 	<ul style="list-style-type: none"> ○池袋で開催された「東京アニメアワードフェスティバル 2018」の運営にボランティアとして関わりながら、アニメ作品コンペでは複数の作品が入賞を果たした。大きなイベントに参加し意識向上に努めるとともに、この成果のもと業界へアピールしていきたい。 ○学生本人に対する周知が中心となっているが、オープンキャンパスへの保護者の動員を図り、別途保護者説明会を開催するなど、入学前から説明に努めている。

(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ● 駅から歩道は整備されているが、通学時間帯は学生が多数通行することになるので、誘導や通行整理を検討してはどうか。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 授業時間は分散しており一度に多くの学生が通行することはないが、オリエンテーションや各担任の授業内でも指導していく。
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ● 専門学校への価値は専門教育を行い業界に通用する人材を輩出することであるが、教育を進めるうえで感じる課題は何か。 ● フィギュア原型学科の場合、クラスメイトと原型制作力の差を感じるようになると技術取得をあきらめてしまう。原型師の他にも関連した職業があると分かれば別の目的意識が芽生え意欲が湧くので、将来の選択肢を増やす指導を行って欲しい。 ● 特別講座も3年目に入ったとあるが、特にどのような講座に人気があるのか。また、学生からはどのように評価されているのか。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 業界に通用する技術については十分に身につけることは可能だが、他人とのコミュニケーションを苦手とする学生が多くなっていると感じる。近年、生徒数が増加している通信制高校などからの入学者も増えており、学業の他カウンセリングのサポートも行なっている。 ○ フィギュア原型学科に限らず全ての学科において各業界のさまざまな職種に対応した授業を展開している。専門的な分野のため、入学後に関連職種を知ることも多く、授業やセミナーなどを通じて学生に適した職業や職種を意識させるようにしている。 ○ 企業による業界セミナーや就職に関する講座、税金講座など直接進路に関わるイベントの他、授業では経験できない他学科の講座を申し込む学生も多くみられる。学生からは、卒業後の仕事において関連する業界の内容を勉強できて将来役に立つとの意見あり。今後とも将来を見据えた講座を数多く取り揃えてく。
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ● 就職率の向上のためには、希望する職業に就けなかった学生をいかにフォローするかが大切であり、入学前に本人・保護者にフォロー体制を伝えることで学生募集にもつながると思う。 ● カウンセラーの採用や学生管理のシステム化などの取り組みで退学者を減少させる努力は評価できる。退学理由が学業意欲の低下の場合では他学科への転科や授業を受けられると防げることもあるのではないかと。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 業界の性質上、全員が希望する職業や職種に就けるわけではないが、在学中に身につけた技術や知識が活かせる関連した業種に進めるよう指導は行っている。学生募集の段階でいかに伝えるかが悩ましいところだ。 ○ 入学後1年次の前期終了時に同一学科内での転コースは制度として設けており、他学科の授業の聴講も可能となっている。
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ● 高校等のキャリア教育やスキルアップのための部活動単位出張授業を計画しているあるが、具体的にどのような活動を行っているのか。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 特に高校生の希望が多いイラストやマンガ、声優分野において教員を派遣し授業を行なっている。美術部や漫画研究部、演劇部での授業が中心で、普段の活動では経験できない指導を受けることができ参加者から好評を得ている。また、その職業に就くためのキャリア教育にもつながっており高校教員からも高評価をいただいている。

(6)教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ●常に新しい設備を導入し、業界ニーズに合った教育環境を整える姿勢はとても評価できる。今後の課題点としてあげられるものはあるか。 	<ul style="list-style-type: none"> ○今年度でデジタル作画を行う教室全てに液晶タブレットの導入を完了しました。OS のアップデートも完了し最新の状態で授業ができる環境となっています。ただし、業界で必要とされる技術は日々進歩しており、各学科長を中心に業界を代表とする企業とコンタクトを取りながら情報収集を進めています。
(7)学生の受け入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ●スマホゲームなどの台頭で将来性に安心感を与えているゲーム業界に対して保護者の理解は得られるようになってきたが、アニメ業界に対する不安は根強いと感じる。学校として具体策はあるのか。 ●学生募集において卒業生の実績が大きな要素となるが、学校として卒業生とどのように連絡を取っているのか。 	<ul style="list-style-type: none"> ○アニメ業界に関しては雇用環境の厳しさが業界全体のことと捉えられているが、実際には企業により待遇面での違いも見られる。卒業生からの聞き取りや企業訪問を通じて、優良な企業を紹介していることをオープンキャンパスなどで説明している。 ○現在は Twitter や LINE などの SNS でのやり取りが多い。また、学校の公式 SNS に卒業生自身の活動を告知申込みしていただく場合もあります。
(8)財務	<ul style="list-style-type: none"> ●意見・異議なし 	
(9)法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ●意見・異議なし 	

・ 総評

上記9項目に対し、しっかりとした自己点検・自己評価されており、専門学校デジタルアーツ東京の教育活動、学校運営は概ね高い水準で維持されていると評価する。

特に変化の激しい業界動向を適切に捉え、教育内容に生かしている事は、学校全体の対応力の高さが感じられるが、現状に満足せず産学で協力できる体制をさらに進めてほしい。

また、学校運営だけでなく豊島区の委員会参加やイベント協力など、地域社会への協力姿勢は学校の存在価値を高めていると思う。

18歳人口の減少で教育現場の厳しさが増す中、学生募集においても時代の流れに添った対応をしており、引き続きお願いしたい。

今後も社会ニーズを適切に捉え、貴校の教育内容の質の向上に対する努力の継続を望みます。