

令和元年度 専門学校デジタルアーツ東京  
学校関係者評価報告

令和元年7月31日

平成30年度学校自己評価（基準日：平成31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

# 学校関係者評価委員会報告

学校法人菅原学園 専門学校デジタルアーツ東京学校では、本校の学校関係者評価委員会規定に基づき委員会を実施いたしました。以下に議事進行についてその内容をご報告いたします。

今後は、各委員からの貴重な意見や提案を真摯に受け止め、学校運営の改善および教育の質の向上に努力いたします。

会議名：学校関係者評価委員会

日時：令和元年7月29日（月） 16：15～17：15

会場：専門学校デジタルアーツ東京 4階 A403教室

出席予定者：学校評価委員会、事務局

## 1. 学校関係者評価委員及び事務局について

### (1) 学校関係者評価委員

- 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 副校長  
学校教職員：五十嵐ゆかり 専門学校デジタルアーツ東京 学生部兼企画広報部 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：有我正則 専門学校デジタルアーツ東京 事務管理室 事務長

## 2. 委員会次第

- 代表挨拶及び学校概要紹介 都築副校長
- 委員及び事務局自己紹介
- 平成30年度自己点検・自己評価紹介 平井教務部課長
- 討議、意見交換 各委員
- 閉会の挨拶 都築副校長

### 3. 討議、意見交換

#### (1) 教育理念・目標

事務局側から学内における複数学科によるコラボレーション作品制作を発展させ、より実践的な経験をさせるための企業連携によるコラボレーションを推進していくという目標が提示された。そのためにも地元池袋が推進する「豊島区アート・カルチャー都市」構想の中で作品制作を通じて街づくりに協力していくと説明があった。

それに対し委員側からアニメ文化は世界でも日本がトップなのだから、このまま維持していかなければならない。その意味では豊島区だけでなくもっとグローバルな視点で動いた方が良いのではないかという意見も出た。

#### (2) 学校運営

事務局側から専門学校に対する補助金や学費減免制度が始まる中で情報公開を求められており、教育活動に関する情報（シラバス、教員情報、授業内容等）を学校ホームページ上に公開する準備を進めている報告。専門学校が変わろうとしている今、学校の質が問われる。安定した学校運営を行っていることを進学希望者や保護者、業界関係者に理解していただくためにも、情報公開を適切に行っていくと説明があった。

#### (3) 教育活動

委員側から数多くの声優に関する学校とやり取りをしているが、学生に対し厳しく対応する学校は少ない。本校においてはしっかり指導はされているが、現場監督やスタッフからの強い指摘や指導に対しても折れないメンタルを身につけるためにも、もう少し厳しく指導しても良いのではという意見が出た。

それに対し事務局側より声優に限らず他学科においても学生と信頼関係を結びながら将来を見据え的確な指導を行うように心掛けている。しかしながら、心に問題を抱えた学生等もおり、状況に合わせた指導も必要と考えていると説明があった。

また、委員側から昨今接する学生全体に感じることだが、知識や興味のある内容に偏りがあると思う。視野を広げるためにも学生が好きなジャンルだけでなく、新しい発見が出来る取り組みも必要だ。自分の好きな物事にしか興味がない為、それ以外の事が分からない人が多く、教員はもう少し学生に対して「～をきなさい」「～という作品を見なさい」という“押し付け”をしてもいいのではないかという意見もあった。

それに対し事務局側よりクリエイター、アーティストとしての感性を磨くための工夫は行っている。「生徒への押し付け」という点に関して、学科により行っている初期の古いアニメや学生の観ないような映画の鑑賞研究する授業の他、演劇や歌舞伎の劇場での観劇、博物館や美術館等の見学して、写真や映像でなく本物を見せる取り組みも行っている。ただし全学科で同様のことができているかと言われれば弱いと思うと報告があった。

#### (4) 学修成果

委員側から本校の学生に対する印象について、技術面は申し分ないが電話対応やビジネスメールの作成が出来ない学生もおり、社会人としてのビジネスマナーが不足していると感じるとの意見がある。入社後にメールの書き方を指導しているが、学校でも友人に送るのではないビジネスメールの作成方法を教えてほしいと要望。

それに対し事務局側からはLINE等のSNSでコミュニケーションを取る弊害が出ているのではないかと、現在対策としてビジネス能力検定を学生に取得させる取り組みを始めたと報告。しかし、検定を持っていたとして、理論上は分かっているにもかかわらず実際に出来ないと意味がない。社会常識を理解し現場で使える実践的なスキルを身につける必要がある。そこは各学科の担任が指導していくべきだとの見解を示す。

その他、委員側から学生がアニメやゲームを好きすぎてそれ以外に興味を示さず、世間知らずすぎる。時事ネタ等も含め、幅広く最低限の知識を得る事で、仕事を得るチャンスに繋がってくると思うとの意見もあった。

#### (5) 学生支援

事務局側から世間では新卒採用等の求人状況は改善傾向にあるものの、本校の学生の多くが希望するエンターテインメント業界では高いスキルやコミュニケーション力を求められ、苦戦を余儀なくされる状況は変化していないことや、技術革新が早く業界ごとに求められるニーズをいち早く教育に取り入れ、知識や技能を習得させていくかが課題になっていることを報告。

それに対し委員側からポートフォリオの作り込みが中途半端になっている学生が見受けられるので個々の指導をしっかりと行った方が良いのではという意見があった。また本校分野の学生に共通して見られるコミュニケーションが苦手な学生に対しては、ビジネスの中でのコミュニケーション力とは「質問が出来る力」であり、決して誰とでも明るく話が出来るとは理解させた方が良いとのアドバイスも受けた。その他、職業人を養成する学校として学生や保護者からの就職に関する支援に対する期待も大きいと思うが、学校として対応は出来ているのかとの質問があり、事務局側から各学科ともカリキュラム内で就職に関する指導を中心とした「実践学習」を行い、履歴書やエントリーシートの書き方、面接対策を行っている。また、企業等に来校頂き個別の説明会も実施している。1年次3月の「進路就職イベント週間」では、各学科が分野に即した就職指導を集中的に行い、就職活動の準備をスムーズに進められるようにしている。さらに担任による個別指導も随時行い、適切な進路決定に結び付けているとの報告があった。

#### (6) 教育環境

適切であると判断された。

(7) 学生の受け入れ募集

委員側からアニメ業界は働き方改革が進行し、正社員雇用の増加と合わせて人手不足の状況になっているが、まだまだ雇用環境が厳しいという印象を高校生や保護者は持っているようだとの意見があった。

それに対し事務局側から高校生や保護者、高校教員から業界の厳しさを心配する声を聞き、現在の状況を説明しているが、まだまだ浸透しきれていない。今後も丁寧に説明し、正しく理解いただけるよう努めていくと報告があった。

(8) 財務

ホームページ上で公開しており、適切であると判断された。

(9) 法令等の遵守

適切であると判断された。

4. 配布資料

- ・入学案内書
- ・自己評価表