

令和4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4年8月31日

令和3年度学校自己評価（基準日：令和4年3月31日）をもとに評価実施

 専修大学 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4年7月26日（火） 16：15～17：15

会場：専門学校デジタルアーツ東京

出席者：学校評価委員会、事務局

◎欠席者：池田聖児（業界関係者）※急遽欠席

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：関根史暁（株式会社サンスター 技術推進部課長）

業界関係者：池田聖児（株式会社サンシャインコーポレーション 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）

業界関係者：江口博昭（株式会社デジタルワークスエンタテインメント 総務部長）

卒業生：金澤美菜子（アニメーター）

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 統括部長

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

- ・代表挨拶および学校概要紹介
- ・委員および事務局自己紹介
- ・令和3年度自己点検・自己評価紹介
- ・討議、意見交換
- ・閉会の挨拶

3. 討議、意見交換

(1) 教育理念・目標（人材育成・教育体制・業界交流）

事務局側からコロナ禍の2年半は、予定していたことをその時々状況に合わせ修正を繰り返して行っているが、その中でもいかに教育の質を落とさないようにしていくか考えながら進めている。感染状況においても学内でのクラスターは発生しておらず、「学校を止めない」「教育を止めない」という従来の考え方のもと、就職やデビューに向け学生が満足できる教育を提供していきたいと説明した。

委員側からは、外部イベントの参加について、参加回数を減らすなど自粛の動きが続いていると聞いている。学生に「外の世界を見せる」「実際に体験させる」ことも重要で、現場を体験してこそ学生の伸び率が上がることもあり、学校全体で学生の外部イベントへの参加を今以上に奨励・サポートし、取り組みを行ってほしいとの意見があった。

(2) 学校運営（運営方針・事業計画・情報公開）

事務局側から学園全体の組織や運営方針を決定していく流れと学園の方針に基づき各学校で取り組むための部門について説明を行い、学園全体が組織的に運営されていることを報告した。情報公開に対してもホームページ上に運営方針から教育活動の結果、学園の財務状況まで公表している。学園創立としては70年、学校開校としても30年ほどの中でしっかりとした運営はできていると自負している。また、職務規定や給与規定以外の学校運営に関する様々な規定についても教職員が閲覧できるよう公開済みであると説明した。

委員側からは、情報公開についての取り組みについて評価を受けた。特に規定絡みがしっかりと定められていること、職務規定や給与規定以外にもまとめてられていることは良いとの評価があり、永い歴史の中で培われたノウハウがあること、信頼があることは、学校にとってとても大切なことであり、学校の強みであることを意識して学校運営を行ってほしいとの意見があった。

(3) 教育活動（人間教育・技術習得・人間形成）

委員側から、学生の「コミュニケーション能力」「社会性」「自分の感情・作品を表現する能力」が、一貫して学生の課題であり続けていると感じるとの意見が出た。特に俳優を育成する「シアターゲーム」というトレーニングを紹介された。「アクション・リアクション・コミュニケーション」3つのシヨンの付く言葉が大事というメソッドで、役者育成に限らず、ヨーロッパをはじめとする各先進国では学校の授業などで広く取り入れられているとのこと。人とコミュニケーションをとるために、「人が何を言っているかを理解して、それに対しての自分の考えを伝える」というもので、本校であれば検討は可能ではないかとの提案を受けた。

事務局側からは、「シアターゲーム」を取り入れている声優学科の学生は、入学後2年間で大きく精神面の成長がみられるのは認識している。紹介いただいたシアターゲームのような、声優学科での取り組みやノウハウを他学科にも波及できるように検討したい。他学科の内容について学ぶ機会として特別選択講座を実施しており、その中で取り入れることはできないか各学科長とも相談していきたいと回答した。

(4) 学修成果（学力向上・就職率向上・退学率軽減）

委員側から学生に対する就職やデビューに対する支援について評価はしているが、今後デジタルの技術がますます必要になることもあり、外部へ自ら発信していく力が必要になるだろうとの意見があった。Youtubeをつかった配信やVtuberについてもアプリケーションの進化により制作をする敷居が低くなっているため、取り組みの中に入れてみてはどうかとの提案もあった。

事務局側からは、一例として現在イラスト学科でTiktokを活用した作品の配信活動を行っていることを報告した。動画部という希望者を集めた部活形式で、講師の協力を得ながら学生たちが自らアップする動画を企画し制作する形式で定期的に配信を行っています。中には1万回以上の再生があった動画もあり、学生たちのモチベーションアップにもつながっていると説明した。

(5) 学生支援（キャリアサポート・就職ガイダンス・担任制）

委員側から新型コロナの影響が大きい中で、経済面のサポートや、通学を継続するにあたってのメンタル面のフォローについては積極的に力を入れられているのは良いと思う。学生支援機構の奨学金について、周知が十分に行われているかどうかというところが気になった。サポートがあるということを学生に十分周知できるようにする仕組みも併せて検討することで、学生やご家族にも安心感を与えられると思うので検討してほしいとの要望があった。

事務局側からは奨学金関係について新入生は高校在学中に説明を受けすでに予約採用となっている学生もいるが、専門学校に入学後に新規で検討する学生に向けては入学時のオリエンテーションで説明会を開催するようにしている。また学内に情報を掲示し担任から案内をするなど追加の情報についても随時広く告知を行い経済面で学生が悩むことがないようにしていると回答した。

また委員側から就職活動をするにあたりアニメ企業では作品を提出する必要があるが、コロナ禍により学校へ通える機会が少なくなってしまうと、学校の機材が使えず自宅で作品制作をするために機材等を購入しなくてはならなくなる学生も出てきてしまう。経済的な問題で機材の購入が困難な学生も出てくると思うが、そのような学生に対するケアも充実していくといいのではないかと意見があった。

事務局側からは、設備に関してはコロナ禍のなかではあるが、夏季休暇などの長期休暇を中心に教室開放などを行い、できる限りのサポートを行っていきたいと考えていると説明した。

(6) 教育環境（設備充実・学校環境・少人数制）

適切であると判断された。

(7) 学生の受け入れ募集（学生募集・体験入学・学校説明会）

事務局より新型コロナに関する国の水際対策により留学生の入国が停止された影響で外国籍の学生の入学者が減少したと報告をした。ただし日本人の入学者は増加しており、そのほとんどは体験入学参加者となっている。一度参加した方にも複数回参加してもらえるよう対策を行い、本校の良さを深く感じ取ってもらえたことが出願に結び付けられた要因と考えられる。今後は、入学対象学年だけでなく低学年から本校のファンを増やせるような対策を検討していくと説明した。

委員側からは、本校の良さは少人数制をバックボーンとした面倒見の良さと思う。複数回参加す

れば学校の良さが伝わるはずで対応とはしては良いと思う。また、入学を決定する際には保護者の考えも影響すると思われるので、保護者の対応も検討したほうが良いと思うとの意見もあった。

事務局側からは、体験入学の際に保護者向けの説明会を行っている。学校の教育方針や就職・デビューに対する取り組み、学費の納入についてなどの説明を行い、保護者に対しても本校をよく理解してもらえるよう取り組んでいると説明した。

(8) 財務（適切な財務運営維持）

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（個人情報等の各種法令の遵守）

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