

職業実践専門課程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 デジタルアーツ東京	平成2年11月30日	菅原 一博	〒 171-0021 (住所) 東京都豊島区西池袋2-38-8 (電話) 03-5992-5800																																																			
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25日	理事長 菅原 一博	〒 989-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2-11-10 (電話) 022-221-1111																																																			
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																																																	
工業	情報専門課程	ゲーム学科 ゲームCGキャラクターコース		平成28年度 文部科学省認定	—																																																	
学科の目的	2D・3Dのコンピューターグラフィックの作成技術や映像編集、キャラクターデザインなどの幅広い技術を習得することが目的であり、さらに職業教育を通じてゲームやCG、アニメ、映像分野でデザイナーとして活躍する人材を育成する。																																																					
認定年月日	令和5年3月27日																																																					
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	1,800	240	0	1,560	0	0																																															
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																																	
70人の内数	32人	3人	3人の内数	7人の内数	10人の内数																																																	
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～翌3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準: 各科目50点以上・出席率75%以上 評価の方法: 各科目ごとに試験(定期試験、課題提出)及び出席率によって評価																																																		
長期休み	■学年始:4月1日～4月9日 ■夏季:7月26日～8月25日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月21日～3月31日		卒業・進級条件	卒業要件: 卒業には履修した全ての科目の評価がC評価以上であることが必要 進級要件: 進級には履修した全ての科目の評価がC評価以上であることが必要																																																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 通常の授業の他、企業連携による課題制作やコンテスト応募など学生のスキルアップにつながる取り組みも行う。年2回の個人面談や状況に応じた個別面談を通じ進路指導を行い、個々の目標を定め適切な進路決定に結びつよう指導している。		課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 コンテスト応募を目的としたゲーム制作チームの編成 ■サークル活動: 有																																																		
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3年度卒業生) ゲーム(株式会社Studio Hotaru、株式会社オブティウェブ) 映像・放送(株式会社ジーリンクスタジオ、株式会社メディア22世紀) ■就職指導内容 履歴書・エントリーシート添削、面接指導、企業説明会開催、インターンシップ紹介 <table border="1"> <tr> <td>■卒業生数</td> <td>11</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職希望者数</td> <td>8</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職者数</td> <td>6</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職率</td> <td>75.0</td> <td>%</td> </tr> <tr> <td>■卒業者に占める就職者の割合</td> <td>54.5</td> <td>%</td> </tr> </table> ■その他 ・進学者数: 1人 ・進路未定者: 4人 (令和 3 年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)		■卒業生数	11	人	■就職希望者数	8	人	■就職者数	6	人	■就職率	75.0	%	■卒業者に占める就職者の割合	54.5	%	主な学修成果 (資格・検定等) ※3 <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGクリエイター検定</td> <td>③</td> <td>11人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>ビジネス能力検定</td> <td>③</td> <td>11人</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定	③	11人	2人	ビジネス能力検定	③	11人	8人																					■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)			
■卒業生数	11	人																																																				
■就職希望者数	8	人																																																				
■就職者数	6	人																																																				
■就職率	75.0	%																																																				
■卒業者に占める就職者の割合	54.5	%																																																				
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																			
CGクリエイター検定	③	11人	2人																																																			
ビジネス能力検定	③	11人	8人																																																			
中途退学の現状	■中途退学者 4名 令和3年4月1日時点において、在学者29名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者25名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由による学修継続困難、進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 半期ごとに担任教員と個人面談を行う。また、学内に於いてカウンセラーとの個人面談を実施し、学修上の不安事項について相談を受け付けている。		■中退率 14%																																																			

※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。
 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの
 ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの
 ③その他(民間検定等)

■自由記述欄
 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等

経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・奨学金制度(年間:24万円支給) ・授業料等減免制度(◆特待生:5万~20万円免除 ◆クリエイティブ優遇:5万~20万円免除 ◆各種優遇(部活動、課外活動、皆勤、資格・検定、親族の内1つ選択):5万円免除 ■専門実践教育訓練給付： 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載
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	https://www.dat.ac.jp/course/game/

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賞金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

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企業等が求める人材の把握・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

校長のもとに設置する教育課程編成委員会は、企業等が求める人材の把握・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。)を検証する委員会として位置付けている。検証結果は、各学科長及び学科担当教員で協議し、改善項目を部・課長職教員へ報告する。部・課長職教員から校長、副校長へ報告を行い、意思決定に反映されるものである。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
福田 敏夫	至誠館大学 現代社会学部 現代社会学科 教授	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	②
関根 史暁	株式会社サンスター 技術推進部課長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
東海林 龍	株式会社レオパードスチール 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
須藤 創	株式会社エスプラス 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
菅原 一博	専門学校デジタルアーツ東京 校長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
都築 敏明	専門学校デジタルアーツ東京 副校長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
五十嵐 ゆかり	専門学校デジタルアーツ東京 統括部長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
平井 俊之	専門学校デジタルアーツ東京 教務部 課長 ゲーム学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
大貫 良祐	専門学校デジタルアーツ東京 フィギュア原型学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
藤田 正枝	専門学校デジタルアーツ東京 アニメ学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
青田 美穂	専門学校デジタルアーツ東京 ノベルス・シナリオ学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
御園 行洋	専門学校デジタルアーツ東京 声優学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
三井田 大樹	専門学校デジタルアーツ東京 イラスト学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5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2回(7月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年7月26日 15:00～16:00

第2回 令和4年8月24日 15:00～16:00

(令和3年度開催日時(実績))

第1回 令和3年7月29日 15:00～16:00

第2回 令和3年8月19日 15:00～16:00

(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。

今年度は、引き続き『コロナ禍』での各業界や学校(各学科)の環境変化について話題となった。例えば、「デジタル化」が進み、SNSへの作品投稿が簡易に行えるようになり、各業界も活用し注目している。声優業界では「Vtuber」案件の仕事が増加傾向である。コロナ禍で、対面できる機会が減っている状況下のため、学生が「作品」を通じ、外部の評価を得ることやコミュニケーションを取ることは大切なことである。学校は、各学科に於いて日頃より各業界と接点を持ち、情報を得て取り組んでおり、学生一人ひとりをサポートしていることは評価している。引き続き実施してほしいとの意見があり、各学科にて、各業界の最新情報を得て、学生の「作品」を発表や投稿できる環境づくりを促進する取組みを強化することとした。また、各学科の特性上、「作品」を完成させることは大切なことであるため、社会の仕組みである「依頼(発注)」⇒「完成(納品)」をイメージした授業をカリキュラムへ反映してはどうかとの意見があった。既に、各学科の授業の中で、「課題(発注)」⇒「提出(納品)」のイメージで授業に取り組んでいる旨を説明し、更にインターンシップや企業等からの「依頼(発注)」を受ける取組みを強化し、学生へ指導することとした。

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 ゲーム制作の過程をプロの目線で定期的に講評を得ることで、仕事の流れやスケジュールの立て方、制作チーム内でのコミュニケーション力を学び、実践力を磨いていく。		
(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 企業の講師と専任教員(授業担当)が事前に打ち合わせを行い、制作チーム編成の方法や制作スケジュール、定期プレゼン方法、学生の学修成果の評価方法等について定める。実習授業でゲーム制作について指導、アドバイスをを行い、企業の講師と専任教員(授業担当)が連携しながら作品講評や制作スケジュール管理を行う。連携する実習時間終了後に企業の講師と専任教員(授業担当)が打ち合わせを行い、学修成果を評価する。その評価を踏まえ学校側が成績評価を行う。		
(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
卒業制作	学科内で混成チームを編成し、企画・シナリオ・CG制作、プログラミングを担当するグループ分けを行い、本格的なゲーム作品の制作に取り組む。2年次通期240時間(16単位)中、120時間(8単位)の企業連携を行う。	株式会社アミューズワン
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 ※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 専門学校デジタルアーツ東京の教職員は、菅原学園が定める教育研修規程に基づき教育研修を受講等する。 (基本方針) 第2条 法人は、次に掲げる基本方針に基づき、教育研修を推進する。 (1) 職務遂行に必要な実践的、専門的知識、技術及び技能の習得及び向上、広い視野の涵養を図る。 (2) 優れた判断力、創造力、実行力を養い、積極的な学生等に対する指導力としなやかな感性、豊かな人間性を有する教職員を育成する。 (3) 教職員の意識向上を図るとともに、自己啓発を促進する。 (4) 教職員の学生等に対する指導意欲と士気を高め、法人愛精神を涵養する。		
(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:	ゲーム業界の現状とグローバル化について	連携企業等: 株式会社デジタルワークスエンタテインメント
期間:	令和4年1月17日(月)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	コロナ禍の中での業界の動きと制作拠点のグローバル化について講義を受けた。	
研修名:	ゲーム制作の業務とクリエイター育成の今後について	連携企業等: 株式会社デジタルワークスエンタテインメント
期間:	令和4年1月31日(月)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	最新のゲーム制作に伴うクリエイターの業務やスキル、今後のクリエイター育成や採用について講義を受けた。	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	折れない学生の育て方 教員力を上げる	連携企業等: 株式会社ヒューマン・キャピタル・コンサルティング
期間:	令和3年11月11日(木)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	心が折れやすいと言われるいまどきの学生に対する一人一人に合った指導方法について講義を受けた。	
研修名:	新型コロナウイルス禍と学生のメンタルヘルス	連携企業等: 一般社団法人実践行動学研究所
期間:	令和3年11月18日(木)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	コロナ禍を生きる時代に、教員としてどのように学生にアプローチすべきかについて講義を受けた。	
(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:	ゲーム業界における制作ツールについて	連携企業等: 株式会社デジタルワークスエンタテインメント
期間:	令和4年6月7日(火)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	ゲーム制作におけるソフトウェアやゲームエンジンの今後について講義を受けた。	
研修名:	放送映像制作分野の現状と今後の展望について	連携企業等: 株式会社メディア22世紀
期間:	令和4年12月実施	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	放送映像制作にかかわる技術の現状と今後必要となる技術的スキルについて講義を受ける。	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	イマドキ世代への効果的なほめ方・叱り方	連携企業等:	株式会社エスケイケイ
期間:	令和4年8月25日(木)	対象:	ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	イマドキ世代への効果的なほめ方や叱り方のアプローチについて講義を受けた。		

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

本校で作成した自己点検・事項評価報告書内容の結果及び課題の改善に向けて学校側より項目毎に説明を行い、学校関係者評価委員のそれぞれの立場から専門的・客観的な観点から評価を受け、この評価に基づき意見交換を行うことにより、自己点検・自己評価の課題の改善をより良いものにする。

(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	◎人材育成・教育体制・業界交流
(2)学校運営	◎運営方針・事業計画・情報公開
(3)教育活動	◎人間教育・技術習得・人間形成
(4)学修成果	◎学力向上・就職率向上・退学率軽減
(5)学生支援	◎キャリアサポート・就職ガイダンス・担任制
(6)教育環境	◎設備充実・学校環境・少人数制
(7)学生の受入れ募集	◎学生募集・体験入学・学校説明会
(8)財務	◎適切な財務運営維持
(9)法令等の遵守	◎個人情報等の各種法令の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	未掲載
(11)国際交流	未掲載

※(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

上記9項目の評価について、本学の担当部署の学校評価関係者事務局より説明し、内容を精査し改善することとした。具体的には、学生の「コミュニケーション能力の向上」や「社会性を身につける」ことについて、学校全体で常に強化し取り組んでいることは評価している。更なる取組みとして「シアターゲーム」を授業に取り入れてみるのはどうかとの意見があった。声優学科では、既にこのような取組みを実施しているので、他の学科へ取り入れるかを検討することとした。また、「コロナ禍」に於ける経済面、メンタル面のフォローについて、日頃から学生一人ひとりにサポートができていたことは評価している。「修学支援新制度」等、学生への学費支援の告知方法はどのようにしているのかとの意見があった。新入生及び進級生に対し、年度始めに実施するオリエンテーション時や学内の掲示、担任からのインフォメーション等、広く告知を行っている旨を説明する。

(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
関根 史暁	株式会社サンステラ 技術推進部課長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
東海林 龍	株式会社レオバードスティール 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
須藤 創	株式会社エスプラス 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
金澤 美菜子	アニメーター	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	卒業生
平山 智邦	有限会社ツチキン 取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	地域住民

※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.dat.ac.jp/guide/public-info/>

公表時期: 令和4年8月31日

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

本校の職業教育及び専門技術教育や学校の状況等を、学校関係者にホームページを活用し積極的に公表し専門学校として社会の理解を深め、これらの者と連携・協力関係を構築し、実践的職業教育機関としてより教育の質の確保・向上を図っていく。

(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	◎設置者・所在地・連絡先・校長・沿革・目標・計画
(2) 各学科等の教育	◎教科目標設定・進級卒業認定・授業時間・学期・学科別情報
(3) 教職員	◎教員数・組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	◎デビュー就職体制・職業実践教育・キャリア教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	◎キャンパスライフ・施設整備・イベント情報
(6) 学生の生活支援	◎学習生活指導・学生相談・メンタルケア
(7) 学生納付金・修学支援	◎学費納付金・学費支援制度
(8) 学校の財務	◎貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業活動・監査報告書
(9) 学校評価	◎自己評価・学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	未掲載
(11) その他	未掲載

※(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.dat.ac.jp/>

公表時期: 令和4年6月1日

授業科目等の概要

(情報専門課程ゲーム学科チームCGキャラクターコース)					令和4年度										
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	○		実践学習	就職に必要な一般常識や業界について学び、面接や試験等に備え、履歴書の書き方、自己PRの方法等も習得する。	1通 2通	240	16	○			○		○		
2	○		ゲーム基礎	ゲーム制作の進めるうえで学ばべき基本となる知識や技術を職種に合わせ習得する。	1通	180	12			○	○			○	
3	○		企画・プレゼンテーション	ゲームの企画立案から制作方法をまとめる。仕様書の書き方や、「テーマ」「コンセプト」「システム」などを多くの人に伝えるためのプレゼンテーション技法を学ぶ。	1通	60	4			○	○			○	
4	○		卒業制作	学科内で混成チームを編成し、企画・シナリオ・CG制作、プログラミングを担当するグループ分けを行い、本格的なゲーム作品の制作に取り組む。2年次通期240時間（16単位）中、120時間（8単位）の企業連携を行う。	2通	240	16			○	○		○	○	
5	○		デッサン	絵を描くための基礎であり、物をよく観察し表現する力を学ぶ。ゲームキャラクターを描くために必要な基礎立体、静物、人物、模写等の実習の中で描写力を身につける。	1通 2通	120	8			○	○			○	
6	○		キャラクターデザイン	ゲームにおけるキャラクターの制作について基礎から学び、オリジナリティあふれるキャラクターを完成させる。	1通 2通	240	16			○	○			○	
7	○		3DCG実習	ゲーム制作の基本と3DCG制作の技術を“Maya”を使用して学び、基礎からモデリング、アニメーションまでの一連の工程を理解し、操作技術を習得する。	1通 2通	420	28			○	○			○	
8	○		映像編集	“Premiere” “After Effects” を使用してムービー編集、画像の合成、エフェクト（特殊効果）等の映像の基本操作技術を学ぶ。	1通 2通	180	12			○	○			○	
9	○		2DCG実習	ゲーム制作における2次元のCG制作技術を“Photoshop” “Illustrator” を使用して学び、フォトタッチ（画像処理）や背景CG、UI・ロゴデザインを作成する。	2通	120	8			○	○			○	
合計					9 科目		120 (1,800) 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する。	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)

- 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。
- 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 デジタルアーツ東京	平成2年11月30日	菅原 一博	〒 171-0021 (住所) 東京都豊島区西池袋2-38-8 (電話) 03-5992-5800																																																										
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25日	理事長 菅原 一博	〒 989-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2-11-10 (電話) 022-221-1111																																																										
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																																									
工業	情報専門課程	ゲーム学科 ゲームプログラムコース	平成28年度 文部科学省認定	—																																																									
学科の目的	ゲームをつくるためのプログラム言語やアルゴリズムなどを身につけてゲームプログラムの技術を習得することが目的であり、さらに職業教育を通じてゲームやIT、Webなどの分野でプログラマーとして活躍する人材を育成する。																																																												
認定年月日	令和5年3月27日																																																												
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	1,800	420	0	1,380	0	0																																																						
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																																								
70人の内数	38人	2人	3人の内数	7人の内数	10人の内数																																																								
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～翌3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準: 各科目50点以上・出席率75%以上 評価の方法: 各科目ごとに試験(定期試験、課題提出)及び出席率によって評価																																																									
長期休み	■学年始:4月1日～4月9日 ■夏季:7月26日～8月25日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月21日～3月31日		卒業・進級条件	卒業要件: 卒業には履修した全ての科目の評価がC評価以上であることが必要 進級要件: 進級には履修した全ての科目の評価がC評価以上であることが必要																																																									
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 通常の授業の他、企業連携による課題制作やコンテスト応募など学生のスキルアップにつながる取り組みも行う。年2回の個人面談や状況に応じた個別面談を通じ進路指導を行い、個々の目標を定め適切な進路決定に結びつよう指導している。		課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 コンテスト応募を目的としたゲーム制作チームの編成 ■サークル活動: 有																																																									
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3年度卒業生) ゲーム・アニメ(株式会社旭プロダクション、株式会社オブティューブ) IT・情報処理(株式会社アポロン、東通インテグレート株式会社、株式会社メイテックフィルダーズ) ■就職指導内容 履歴書・エントリーシート添削、面接指導、企業説明会開催、インターンシップ紹介 <table border="1"> <tr><td>■卒業生数</td><td>19</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数</td><td>17</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数</td><td>8</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率</td><td>47.1</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>42.1</td><td>%</td></tr> </table> ■その他 ・アルバイト: 1人 ・進路未定者: 10人 (令和 3 年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)		■卒業生数	19	人	■就職希望者数	17	人	■就職者数	8	人	■就職率	47.1	%	■卒業者に占める就職者の割合				42.1	%	主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス能力検定</td> <td>③</td> <td>19人</td> <td>14人</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ビジネス能力検定	③	19人	14人																												
■卒業生数	19	人																																																											
■就職希望者数	17	人																																																											
■就職者数	8	人																																																											
■就職率	47.1	%																																																											
■卒業者に占める就職者の割合																																																													
	42.1	%																																																											
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																										
ビジネス能力検定	③	19人	14人																																																										
中途退学の現状	■中途退学者 2名 令和3年4月1日時点において、在学者29名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者25名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由による学修継続困難、進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 半期ごとに担任教員と個人面談を行う。また、学内に於いてカウンセラーとの個人面談を実施し、修学上の不安事項について相談を受け付けている。		■中退率	5%																																																									

<p>経済的支援制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：有 ※有の場合、制度内容を記入 ・奨学金制度(年間:24万円支給) ・授業料等減免制度(◆特待生:5万~20万円免除 ◆クリエイティブ優遇:5万~20万円免除 ◆各種優遇(部活動、課外活動、皆勤、資格・検定、親族の内1つ選択):5万円免除</p> <p>■専門実践教育訓練給付：非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載</p>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■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</p> <p>評価団体：受審年月：評価結果を掲載したホームページURL</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p>https://www.dat.ac.jp/course/game/</p>

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

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企業等が求める人材の把握・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

校長のもとに設置する教育課程編成委員会は、企業等が求める人材の把握・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。)を検証する委員会として位置付けている。検証結果は、各学科長及び学科担当教員で協議し、改善項目を部・課長職教員へ報告する。部・課長職教員から校長、副校長へ報告を行い、意思決定に反映されるものである。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
福田 敏夫	至誠館大学 現代社会学部 現代社会学科 教授	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	②
関根 史暁	株式会社サンスター 技術推進部課長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
東海林 龍	株式会社レオパードスチール 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
須藤 創	株式会社エスプラス 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	③
菅原 一博	専門学校デジタルアーツ東京 校長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
都築 敏明	専門学校デジタルアーツ東京 副校長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
五十嵐 ゆかり	専門学校デジタルアーツ東京 統括部長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
平井 俊之	専門学校デジタルアーツ東京 教務部 課長 ゲーム学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
大貫 良祐	専門学校デジタルアーツ東京 フィギュア原型学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
藤田 正枝	専門学校デジタルアーツ東京 アニメ学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
青田 美穂	専門学校デジタルアーツ東京 ノベルス・シナリオ学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
御園 行洋	専門学校デジタルアーツ東京 声優学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	—
三井田 大樹	専門学校デジタルアーツ東京 イラスト学科 学科長	令和4年4月1日～ 令和5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2回(7月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年7月26日 15:00～16:00

第2回 令和4年8月24日 15:00～16:00

(令和3年度開催日時(実績))

第1回 令和3年7月29日 15:00～16:00

第2回 令和3年8月19日 15:00～16:00

(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。

今年度は、引き続き『コロナ禍』での各業界や学校(各学科)の環境変化について話題となった。例えば、「デジタル化」が進み、SNSへの作品投稿が簡易に行えるようになり、各業界も活用し注目している。声優業界では「Vtuber」案件の仕事が増加傾向である。コロナ禍で、対面できる機会が減っている状況下のため、学生が「作品」を通じ、外部の評価を得ることやコミュニケーションを取ることは大切なことである。学校は、各学科に於いて日頃より各業界と接点を持ち、情報を得て取り組んでおり、学生一人ひとりをサポートしていることは評価している。引き続き実施してほしいとの意見があり、各学科にて、各業界の最新情報を得て、学生の「作品」を発表や投稿できる環境づくりを促進する取組みを強化することとした。また、各学科の特性上、「作品」を完成させることは大切なことであるため、社会の仕組みである「依頼(発注)」⇒「完成(納品)」をイメージした授業をカリキュラムへ反映してはどうかとの意見があった。既に、各学科の授業の中で、「課題(発注)」⇒「提出(納品)」のイメージで授業に取り組んでいる旨を説明し、更にインターンシップや企業等からの「依頼(発注)」を受ける取組みを強化し、学生へ指導することとした。

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 ゲーム制作の過程をプロの目線で定期的に講評を得ることで、仕事の流れやスケジュールの立て方、制作チーム内でのコミュニケーション力を学び、実践力を磨いていく。		
(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 企業の講師と専任教員(授業担当)が事前に打ち合わせを行い、制作チーム編成の方法や制作スケジュール、定期プレゼン方法、学生の学修成果の評価方法等について定める。実習授業でゲーム制作について指導、アドバイスをを行い、企業の講師と専任教員(授業担当)が連携しながら作品講評や制作スケジュール管理を行う。連携する実習時間終了後に企業の講師と専任教員(授業担当)が打ち合わせを行い、学修成果を評価する。その評価を踏まえ学校側が成績評価を行う。		
(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
卒業制作	学科内で混成チームを編成し、企画・シナリオ・CG制作、プログラミングを担当するグループ分けを行い、本格的なゲーム作品の制作に取り組む。2年次通期240時間(16単位)中、120時間(8単位)の企業連携となる。	株式会社アミューズワン
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 ※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 専門学校デジタルアーツ東京の教職員は、菅原学園が定める教育研修規程に基づき教育研修を受講等する。 (基本方針) 第2条 法人は、次に掲げる基本方針に基づき、教育研修を推進する。 (1) 職務遂行に必要な実践的、専門的知識、技術及び技能の習得及び向上、広い視野の涵養を図る。 (2) 優れた判断力、創造力、実行力を養い、積極的な学生等に対する指導力としなやかな感性、豊かな人間性を有する教職員を育成する。 (3) 教職員の意識向上を図るとともに、自己啓発を促進する。 (4) 教職員の学生等に対する指導意欲と士気を高め、法人愛精神を涵養する。		
(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:	ゲーム業界の現状とグローバル化について	連携企業等: 株式会社デジタルワークスエンタテインメント
期間:	令和4年1月17日(月)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	コロナ禍の中での業界の動きと制作拠点のグローバル化について講義を受けた。	
研修名:	ゲーム制作の業務とクリエイター育成の今後について	連携企業等: 株式会社デジタルワークスエンタテインメント
期間:	令和4年1月31日(月)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	最新のゲーム制作に伴うクリエイターの業務やスキル、今後のクリエイター育成や採用について講義を受けた。	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	折れない学生の育て方 教員力を上げる	連携企業等: 株式会社ヒューマン・キャピタル・コンサルティング
期間:	令和3年11月11日(木)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	心が折れやすいと言われるいまどきの学生に対する一人一人に合った指導方法について講義を受けた。	
研修名:	新型コロナウイルス禍と学生のメンタルヘルス	連携企業等: 一般社団法人実践行動学研究所
期間:	令和3年11月18日(木)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	コロナ禍を生きる時代に、教員としてどのように学生にアプローチすべきかについて講義を受けた。	
(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:	ゲーム業界における制作ツールについて	連携企業等: 株式会社デジタルワークスエンタテインメント
期間:	令和4年6月7日(火)	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	ゲーム制作におけるソフトウェアやゲームエンジンの今後について講義を受けた。	
研修名:	放送映像制作分野の現状と今後の展望について	連携企業等: 株式会社メディア22世紀
期間:	令和4年12月実施	対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
内容:	放送映像制作にかかわる技術の現状と今後必要となる技術的スキルについて講義を受ける。	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: イマドキ世代への効果的なほめ方・叱り方 連携企業等: 株式会社エスケイケイ
 期間: 令和4年8月25日(木) 対象: ゲーム学科 学科長 平井 俊之
 内容: イマドキ世代への効果的なほめ方や叱り方のアプローチについて講義を受けた。

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

本校で作成した自己点検・事項評価報告書内容の結果及び課題の改善に向けて学校側より項目毎に説明を行い、学校関係者評価委員のそれぞれの立場から専門的・客観的な観点から評価を受け、この評価に基づき意見交換を行うことにより、自己点検・自己評価の課題の改善をより良いものにする。

(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	◎人材育成・教育体制・業界交流
(2) 学校運営	◎運営方針・事業計画・情報公開
(3) 教育活動	◎人間教育・技術習得・人間形成
(4) 学修成果	◎学力向上・就職率向上・退学率軽減
(5) 学生支援	◎キャリアサポート・就職ガイダンス・担任制
(6) 教育環境	◎設備充実・学校環境・少人数制
(7) 学生の受入れ募集	◎学生募集・体験入学・学校説明会
(8) 財務	◎適切な財務運営維持
(9) 法令等の遵守	◎個人情報等の各種法令の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	未掲載
(11) 国際交流	未掲載

※(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

上記9項目の評価について、本学の担当部署の学校評価関係者事務局より説明し、内容を精査し改善することとした。具体的には、学生の「コミュニケーション能力の向上」や「社会性を身につける」ことについて、学校全体で常に強化し取り組んでいることは評価している。更なる取組みとして「シアターゲーム」を授業に取り入れてみるのはどうかとの意見があった。声優学科では、既にこのような取組みを実施しているので、他の学科へ取り入れるかを検討することとした。また、「コロナ禍」に於ける経済面、メンタル面のフォローについて、日頃から学生一人ひとりにサポートができていたことは評価している。「修学支援新制度」等、学生への学費支援の告知方法はどのようにしているのかとの意見があった。新入生及び進級生に対し、年度始めに実施するオリエンテーション時や学内の掲示、担任からのインフォメーション等、広く告知を行っている旨を説明する。

(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
関根 史暁	株式会社サンステラ 技術推進部課長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
東海林 龍	株式会社レオバードスティール 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
須藤 創	株式会社エスプラス 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
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	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
金澤 美菜子	アニメーター	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	卒業生
平山 智邦	有限会社ツチキン 取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	地域住民

※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.dat.ac.jp/guide/public-info/>

公表時期: 令和4年8月31日

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

本校の職業教育及び専門技術教育や学校の状況等を、学校関係者にホームページを活用し積極的に公表し専門学校として社会の理解を深め、これらの者と連携・協力関係を構築し、実践的職業教育機関としてより教育の質の確保・向上を図っていく。

(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	◎設置者・所在地・連絡先・校長・沿革・目標・計画
(2) 各学科等の教育	◎教科目標設定・進級卒業認定・授業時間・学期・学科別情報
(3) 教職員	◎教員数・組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	◎デビュー就職体制・職業実践教育・キャリア教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	◎キャンパスライフ・施設整備・イベント情報
(6) 学生の生活支援	◎学習生活指導・学生相談・メンタルケア
(7) 学生納付金・修学支援	◎学費納付金・学費支援制度
(8) 学校の財務	◎貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業活動・監査報告書
(9) 学校評価	◎自己評価・学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	未掲載
(11) その他	未掲載

※(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.dat.ac.jp/>

公表時期: 令和4年6月1日

授業科目等の概要

(情報専門課程ゲーム学科チームプログラムコース)										令和4年度									
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	○		実践学習	就職に必要な一般常識や業界について学び、面接や試験等に備え、履歴書の書き方、自己PRの方法等も習得する。	1 通 2 通	240	16	○			○		○						
2	○		ゲーム基礎	ゲーム制作の進めるうえで学ぶべき基本となる知識や技術を職種に合わせ習得する。	1 通	180	12			○	○			○					
3	○		企画・プレゼンテーション	ゲームの企画立案から制作方法をまとめる。仕様書の書き方や、「テーマ」「コンセプト」「システム」などを多くの人に伝えるためのプレゼンテーション技法を学ぶ。	1 通	60	4			○	○			○					
4	○		卒業制作	学科内で混成チームを編成し、企画・シナリオ・CG制作、プログラミングを担当するグループ分けを行い、本格的なゲーム作品の制作に取り組む。2年次通期240時間（16単位）中、120時間（8単位）の企業連携を行う。	2 通	240	16			○	○		○	○					
5	○		ビジュアルC++	C++について文法からプログラム作成の基本までを実習を通して学び、プログラミング作成能力を身につける。	1 通 2 通	300	20			○	○			○					
6	○		ゲームプログラミング	C言語の実習を通してゲームプログラムを行う。Windowsプログラミングの基礎を習得して、数学的な概念や“Direct X”に関する基礎的知識を学ぶ。	1 通 2 通	240	16			○	○			○					
7	○		ゲームデザイン実習	ゲームエンジンのUnityを使用してゲームを作り上げる。VR技術なども取り入れたまったく新しい実践的な授業を行う。	1 通	120	8			○	○			○					
8	○		アルゴリズム	流れ図の作成方法、問題の解決技法、プログラムの組立方法について学ぶ。ゲーム制作における基本的なアルゴリズムを学ぶ。	1 通	60	4	○			○			○					
9	○		C言語	C言語について文法からプログラム作成の基本までを実習を通して学び、プログラミング作成能力を身につける。	1 通 2 通	180	12			○	○			○					
10	○		情報処理演習	情報システム開発、運用等における情報技術やハードウェア、ソフトウェア、コンピュータプログラム、情報数学等のコンピュータに関する知識を習得する。	2 通	120	8	○			○			○					
11	○		Webプログラミング実習	ブラウザゲームをつくるために必要なHTML5やCSS、JavaScriptによるプログラミングの基礎を習得する。	2 通	60	4			○	○			○					
合計					11 科目			120 (1,800) 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する。	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)

- 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。
- 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。