

職業実践専門課程等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																																
神戸電子専門学校	昭和51年4月1日	福岡 壯治	〒 650-0003 (住所) 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014																																
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																
学校法人 コンピュータ総合学園	昭和52年2月28日	福岡 富雄	〒 650-0003 (住所) 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014																																
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																														
文化・教養	文化・教養専門課程	3DCGアニメーション学科	平成17(2005)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	キャラクターアニメーションを中心に、3DCG技術を用いてビジュアル表現し得る人材育成を目指す。視覚伝達に必要なデッサン力、色彩能力の養成より始め、3DCG映像を中心としたシナリオ企画、コンテ演出、ポストプロ編集と一貫したプロダクション・プロセスを修得できるように指導する。																																		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	未経験者を想定しつつも、四半期ごとの制作発表会を学習サイクルの中心としAutodesk製品及びAdobe製品の技術習得とCG制作で必要となるその他の技術を網羅する形で習得。個人制作メインとして技術及び経験を積み、最終的に専門就職を目指す。																																		
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	※単位時間、単位いずれかに記入 1,700 単位時間 単位	68 単位時間 単位	1,632 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位																												
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率																															
60人	112人	14人	13%	3%																															
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>67</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>49</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>45</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>24</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>92</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>53</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合</td><td>75</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>7</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>就職未決定者:8人、卒業生数のうち留學生:7人</p> <p>(令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 主な業界:アニメ業界、ゲーム業界、映像業界 主な職種:モーションデザイナー、キャラクターモデラー、背景モデラー</p>							■卒業者数(C)	67	人	■就職希望者数(D)	49	人	■就職者数(E)	45	人	■地元就職者数(F)	24	人	■就職率(E/D)	92	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	53	%	■卒業者に占める就職者の割合	75	%	■進学者数	7	人	■その他			
■卒業者数(C)	67	人																																	
■就職希望者数(D)	49	人																																	
■就職者数(E)	45	人																																	
■地元就職者数(F)	24	人																																	
■就職率(E/D)	92	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	53	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合	75	%																																	
■進学者数	7	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p> <p>※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>																																		
当該学科のホームページURL	https://www.kobedenshi.ac.jp/course/threedcg/animation.html																																		
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,700 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>102 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,700 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>102 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	1,700 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	102 単位時間	うち必修授業時数	1,700 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	102 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間	総授業時数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位
総授業時数	1,700 単位時間																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	102 単位時間																																		
うち必修授業時数	1,700 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	102 単位時間																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間																																		
総授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																																		
うち必修授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位																																		
教員の属性(専任教員について記入)	<table border="1"> <tr> <td>① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>5人</td> </tr> </table> <p>上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</p> <p>2人</p>							① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	3人	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	2人	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人	計	5人																
① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	3人																																		
② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	2人																																		
③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人																																		
④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人																																		
計	5人																																		

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

本学科における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必要な情報の把握・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・方法の改善等を含む)に活かすことを目的に、教育課程編成委員会(以下委員会という)を設置する。

委員会は、業界における人材の専門性の動向、国又は地域の産業振興の方向性、実務に必要な最新の知識・技術・技能、その他教育課程の編成に関する事項を審議する。

委員会の委員は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、少なくとも以下の①または②から1名、③から1名を委員に加えることとする。

- 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。
- ② 専攻分野に関する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。

委員の任期は1年とする。但し再任を妨げない。

委員会の委員長は校長または校長が指名する教職員とし、委員会の会務を総理する。

委員会の実施結果については学校側委員および関連教職員により検討を行い、実践的かつ専門的職業教育を実施するために必要な教育課程の編成に活用する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

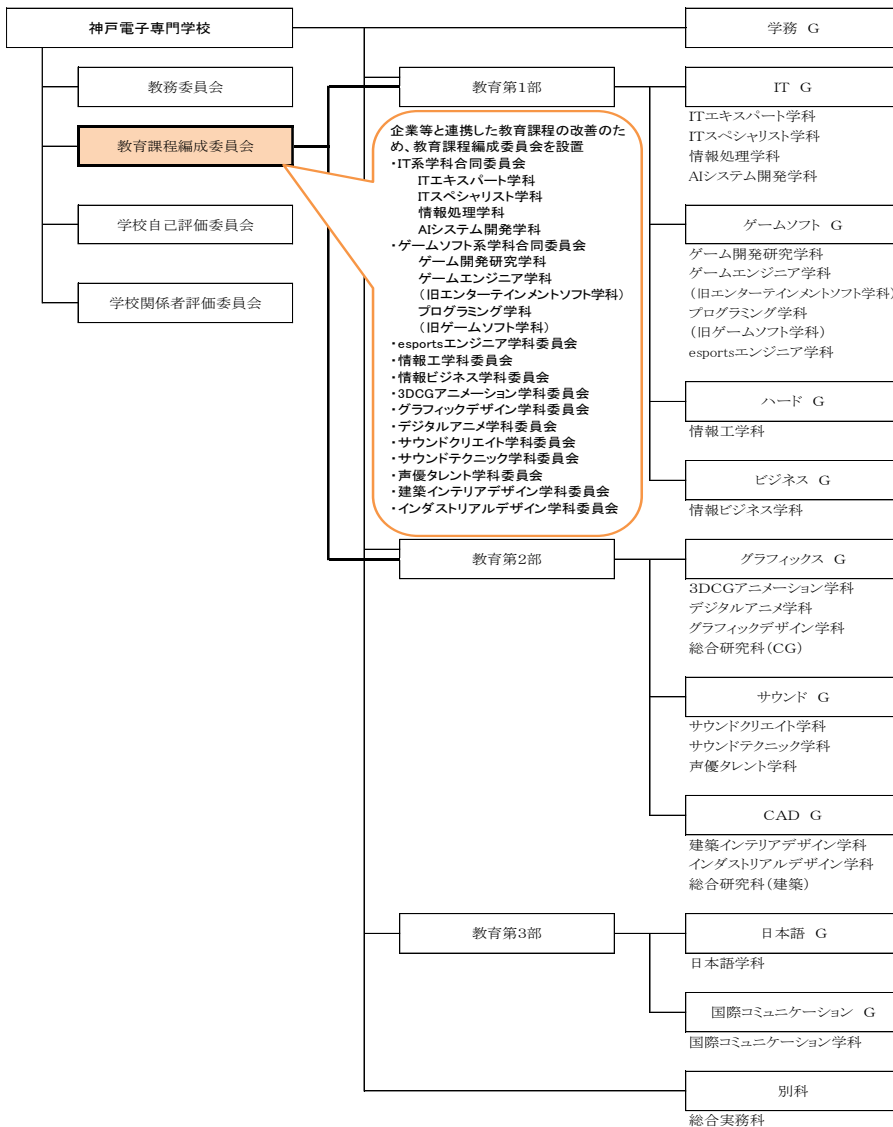
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

本校に、学校全体の教務に関する事項を管理・運営する「教務委員会」とともに「教育課程編成委員会」「学校自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」を置き、校長が統轄する。

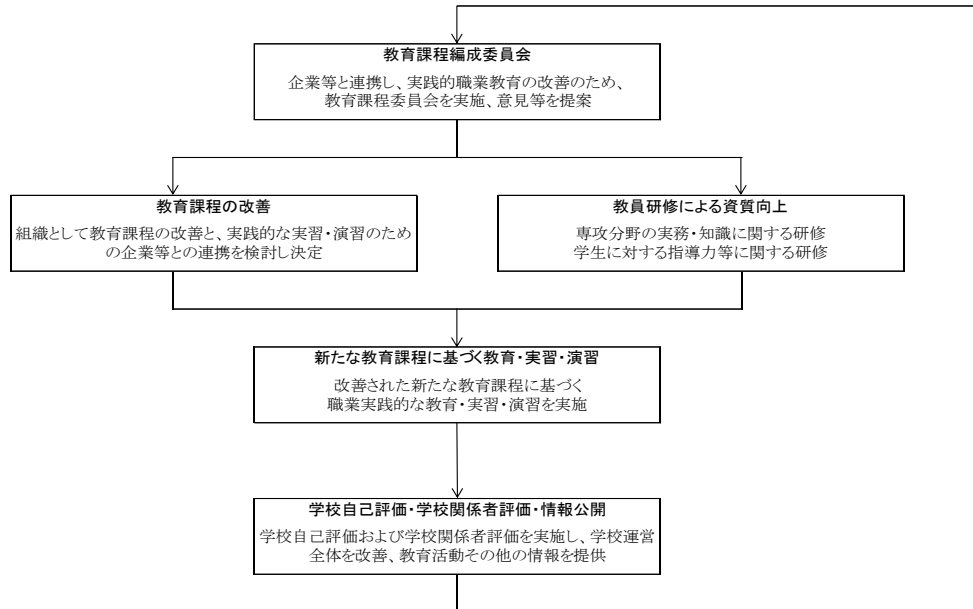
教務に関する事項は、以下のとおり定める。

- ・学則、履修規定等を励行し履修目的を実現させ、産業界へ優位な人材を輩出するすべての事項
- ・教育課程に関する事項(教育課程編成委員会を含む)
- ・履修状況、履修判定等に関する事項(進級、卒業等)
- ・教育課程の編成等、産官学連携に関する事項(教育課程編成委員会を含む)
- ・教職員の能力開発に関する事項(研修等)
- ・その他、教務に関する全般

神戸電子専門学校組織



教育活動のサイクルにおける教育課程編成委員会の位置



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
泉 政文	神戸芸術工科大学、芸術工学部、万場表現学科、助教	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	②
安田 拓二	株式会社イメージ・ロジック 代表取締役／プロデューサー	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	③
石谷 岳司	神戸電子専門学校 副校長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	—
土居 秀和	神戸電子専門学校 教育第2部 部長 グラフィックスグループ リーダー	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	—
山本 梓司	神戸電子専門学校 グラフィックスグループ 3DCGアニメーション学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	—
西條 広和	神戸電子専門学校 グラフィックスグループ 3DCGアニメーション学科	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	—
田中 佑弥	神戸電子専門学校 グラフィックスグループ 3DCGアニメーション学科	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	—
戸山 由貴孝	神戸電子専門学校 グラフィックスグループ 3DCGアニメーション学科	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日	—

※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)

年間2回(9月、2月ごろ)

(開催日時(実績))

令和5年度第1回 令和5年12月21日(木) 13:00～16:00

令和5年度第2回 令和6年2月19日(月) 14:00～16:00

(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。

- ・コンテストへの応募に関する意見→積極的に学生が応募することにより受賞者が多数
- ・フリーリーグを制作に取り入れることに関する意見→就職活動に採用することによる専門就職内定者の発生
- ・ゲームエンジン導入(UE4)に関して→現在導入に向けた検証及び教員の勉強中。
- ・業界動向として現在ハイエンド系のゲームコンテンツの制作が縮小傾向にあるその影響により、リアル系の背景モデラーの需要が減少し、クオリティの高い作品を制作する学生も内定がもらえない状況になっている。→リアル系でなく、イラスト調、アニメ調な作品にシフトするように指示。
- ・業界動向として、ゲーム業界全体(主に大手)が内製にシフトしつつある現状を報告いただいた。→外注先のプロダクションからの求人減少する可能性があるため、その旨を学生に情報共有し、映像系やアニメ系の求人にも応募するように指示する。

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
 企業等の要請等を十分に生かしつつ、本科の専攻分野に関する職業に必要となる実践的かつ専門的な能力を育成することを目的に、企業等と連携して実習・演習の授業を行う。
 実施に当たっては連携する企業との間に、実習・演習の実施、実習・演習用教材の作成、実務的能力評価に関する補助等について協定書（業務委託契約）を締結する。
 実習・演習は教育課程編成委員会の結果を活用して編成された教育課程に対して、職業実践的能力を修得するための実習・演習の内容や方法検討、実施、修得した実践的能力の評価等について企業等と連携して行う。

(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
 企業等の要請等を十分に生かしつつ、本科の専攻分野に関する職業に必要となる実践的かつ専門的な能力を育成することを目的に、企業等と連携して実習・演習の授業を行う。
 実施に当たっては連携する企業との間に、実習・演習の実施、実習・演習用教材の作成、実務的能力評価に関する補助等について協定書（業務委託契約）を締結する。
 実習・演習は教育課程編成委員会の結果を活用して編成された教育課程に対して、職業実践的能力を修得するための実習・演習の内容や方法検討、実施、修得した実践的能力の評価等について企業等と連携して行う。
 実習・演習の実施は連携する企業等から派遣された講師、または実施方法等について企業等との連携の上で本校教員が行う。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
編集技法 I	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	After Effects・Premiere Proの基礎を中心に映像制作に必要な技術を修得する。画面構成やカメラワークなど、映像制作への基本的な理解を深める。	ANCHOVY

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
 神戸電子専門学校教職員は、神戸電子専門学校教職員研修規程に基づき、業務上の能力開発、資質の向上等に関し組織的に研修に取り組む。教員は職業専門教育を実践するFD（ファカルティデベロップメント）を主題とし、専門的技術力（専攻分野における実務に関する知識、技術、技能）の向上、および教育力（授業および学生に対する指導力）向上等を目的として実施する。
 ・学校全体研修は全教職員を対象とし、年間1～2回の研修を実施する。
 ・部署別研修は部署教職員を対象とし、任意の研修を実施する。
 ・個人研修は所属部門長の指示により、任意の研修を実施する。
 教職員の資質向上および教育の質保証のために、積極的に外部の研修へ参加を奨励する。一部の者が参加する外部研修の結果等については、必要に応じ関連学科・部署または教員全体への報告会等を開催し共有を図る。

(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： 「CGWORLD JAM ONLINE 2023」 連携企業等： ボーンデジタル
 期間： 令和5年10月6日（金）14:00～21:00 対象： 本学科教員
 内容： CG・映像に特化した無料フェス。スキルアップに役立つセッションを配信

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： AI特別研修 連携企業等： 日本ChatGPT研究所
 期間： 令和5年4月13日（木）17:00～18:00 対象： 全学科教員
 内容： 生成AIに関する最新情報と専門教育におけるAIの活用について

研修名： メンタルヘルス定例会 連携企業等： 一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
 期間： 令和5年6月8日（木）16:20～17:20 対象： 全学科教員
 内容： 学生指導上の効果的なメンタルヘルスケアについて

研修名： ハラスメント防止対策とジェンダー平等 連携企業等： 一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
 期間： 令和5年7月25日（火）10:00～12:00 対象： 全教職員
 内容： 学校業務におけるハラスメント防止対策とジェンダー平等について

研修名： 第70回教職員教養講習会 連携企業等： 兵庫県専修学校各種学校連合会
 期間： 令和5年8月1日（火）～令和5年8月4日（金） 対象： 全教職員
 8月1日
 「専修学校の現状と課題について」
 「大阪万博とひょうごフィールドパビリオン」
 「学校現場でLGBTQをサポートするために」
 8月2日
 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」
 「学生を元気にする面談の技術」
 「高専連携プログラム事業について」
 8月3日
 「若者に多い消費者トラブルについて」
 「ChatGPTについて」
 「ハラスメントについて」
 8月4日
 「SDGs研修～SDGsの内容と取組事例の紹介」
 「リカレント教育について」
 「神戸市長と兵庫各神戸地区協議会との意見交換会～神戸市のまちづくり人づくり戦略」

(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:	DAIKIN × Autodesk CG Channel Week 2024	連携企業等:	ダイキン工業株式会社
期間:	2024年9月2日(月) 10:00 ~ 9月6日(金) 23:00	対象:	本学科教員
内容:	オンデマンドセッション 9月6日(金) 14:30~ 登壇者: 株式会社モックス 大阪オフィス ジェネラルマネージャー リードアニメーター 堂阪一弘氏 「Mayaの小さなMELの組み合わせで作業を楽にする考え方」 ・Make_AimConst 簡単にエイムコンストレイントを作成する ・Bake_Sim 移動と回転だけベイク後、定番の後処理も行う ・Make_Locator 選択オブジェクトにコンストされたロケーターを作るなど		
研修名:	Autodesk Day 2024	連携企業等:	Born Digital, Inc.
期間:	2024年9月20日(金)	対象:	本学科教員
内容:	「オートデスク最新情報アップデート~AIへの取り組みと新しい購入エクスペリエンス~」 「XGen Interactive Grooming 初級編」 など		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	メンタルヘルス定例会	連携企業等:	一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間:	令和6年7月23日(木) 16:20 ~ 17:20	対象:	全学科教員
内容:	学生指導上の効果的なメンタルヘルスケアについて		
研修名:	第71回教職員教養講習会	連携企業等:	兵庫県専修学校各種学校連合会
期間:	令和6年8月6日(火) ~ 令和6年8月9日(金)	対象:	全教職員
内容:	8月6日 「専修学校の現状と課題について」 「若者・Z世代が輝く兵庫の実現に向けて」 「日本語学校における日本語教育の現状について」 8月7日 「サイバー空間の危険から身を守るために」 「高専連携プログラム事業について」 「発達障害傾向の学生への関わり方」 8月8日 「高等学校及び職業教育(専門学校及び大学等)の傾向と役割について」 「AI進化による社会構造と職業の変化」 「LGBTQについて」 8月9日 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」 「若者に多い消費者トラブルについて」 「地震・津波災害のリスクと学校の対策~災害前・発災時・災害後~」		

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

本校は学校自己評価および学校関係者評価により、組織的・継続的な教育活動の改善を行い、教育の質保証・向上に努める。
学校評価とは、学校教育法第42条及び学校教育法施行規則第66条に規定する自己評価並びに同法第43条及び同法施行規則第67条に規定する学校関係者評価をいう。
自己評価を適切かつ円滑に行うための組織として学内に自己評価委員会を置き、年1回前年度の学校自己評価を行う。
校長は自己評価の結果を本校の関係者により組織した学校関係者評価委員会(以下「関係者委員会」という。)に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営に活用しなければならない。
関係者委員会は、関連業界等関係者、卒業生、保護者、教育に関し知見を有する者、その他校長が必要と認める者から校長が委嘱する委員により構成する。
関係者委員会は、校長が招集し、委員長がその運営にあたる。
関係者委員会は、自己評価の進捗状況に応じ次年度の計画策定までの間に1回以上開催しなければならない。
教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。
校長は、学校関係者評価結果について、理事会の承認を受け、公表しなければならない。

(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	・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか ・学校における職業教育の特色は何か・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱えているか ・学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する規程等は整備されているか ・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか

(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育（産学連携によるインターンシップ、実技・実習等）が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員（本務・兼務含む）を確保するなどマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか ・留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか ・留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか ・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(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

学校関係者評価委員会においては、学校自己評価の結果を基にして意見交換が行われ、今後の学校教育・職業教育の在り方、国が推進する教育改革や社会変化に対する本校の取り組み、教育ミッションや教育の方向性、従来の枠組みに囚われない技術教育の在り方、就職や進路についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生のモラル向上、学生の自己成長支援や個別対応など多様な観点から貴重な意見を得ることができた。

これら産業界等からの意見の活用について、経営会議をはじめ教務委員会や各学科会議等学校内部の会議において再検討した結果、以下のような取り組みを推進することに決定した。

学校全体の施策に係ることとして、

- ・技術革新、特にAI技術の進展やその活用技術の発展、Web技術を基盤とする産業や社会生活の変化に伴い、求められる実践的技術も変化・多様化している。従来型の教育の枠に囚われない多様な教育や、リカレント教育へのニーズも高まっている現状において、本校の教育ミッションに対する産業界の期待と反響は大きく、更に先鋭化された教育課程設計と環境整備の推進、効果的な取り組み事例について他学科への反映を図ることを決定した。

- ・教育ミッションのさらなる追求や共創プログラムの導入は、自らが課題を設定し、多様な知見を持つ周囲と協同して解決を図ることを求められる今後の社会に対する正しい方向性の打ち出しであり、今後の社会変化に対応する技術教育については柔軟で臨機応変な対応とともに、教育環境整備と合わせて推進することを決定した。

- ・キャリア教育の視点と合わせ、アクティブラーニングなどによる学生の主体的な学びへの取り組みは、今後求められる人材の育成に必須であり、教員研修の拡充やカリキュラム設計、専門教育との融合、他の専門学校や大学、高等学校や中学校の教員、就職先である産業界との人材育成に関する協議などについて検討を推進することを決定した。

- ・在校生や卒業生の就職支援やキャリア支援、在校生・卒業生の保護者・関係者との情報共有等も合わせたキャリア支援の強化や就職に対する意識付けの強化のため、キャリアセンターの機能強化や学校基幹システム改革に合わせた就職支援システムの機能強化、学生サービスの向上を検討することを決定した。

- ・修学における精神的課題や経済的課題など、学生の抱える課題は多様化・複雑化する傾向にあり、多様な学生に対するケア体制の充実と効率化を図ることを決定した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
永吉 一郎	地域ICT推進協議会 会長	令和6年4月1日～令和8年3月31日 (2年)	企業等委員
網本 雅生	NPO法人神戸デザイン協会 理事長	令和6年4月1日～令和8年3月31日 (2年)	企業等委員
横山 剛	株式会社SRCホールディングス 代表取締役CEO	令和6年4月1日～令和8年3月31日 (2年)	企業等委員

※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.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html
公表時期: 令和6年10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

本校は、企業等の学校関係者の本校に対する理解を深めるとともに、連携及び協力の推進に資するため、教育の成果等を含めた教育研究活動その他の学校運営の状況に関する情報を、積極的に提供するものとする。
提供する情報は、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に沿って項目を設定し、毎年更新するとともに項目の見直しも図る。

(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	・学校の目標及び計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	・入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム ・進級・卒業の要件等 ・学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・資格取得、検定試験合格の実績 ・卒業生数、卒業後の進路
(3) 教職員	・教職員数 ・教職員の組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・キャリア教育への取組状況 ・実習・実技等への取組状況 ・就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	・学校行事への取組状況 ・課外活動
(6) 学生の生活支援	・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	・学生納付金の取り扱い ・活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	・財務情報
(9) 学校評価	・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	・留学生の受け入れ・派遣状況 ・外国の学校等との交流状況
(11) その他	・学則 ・学校運営の状況に関するその他の情報

※(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.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html
公表時期: 令和6年8月31日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 3DCGアニメーション学科)															
必 修	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 兼 任	企業 等 の 連 携
	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任		
1	○		3DCGアニメーションⅠ	基本的なアニメーションから、キャラクターアニメーションの為にセットアップ・フェイシャルアニメーション・コンストレイン・ドリブンを等また高度なリグ設定等を学習する。また、ダイナミックス・パーティクル等物理シミュレーション等でVFX効果も実習する。	1 通	102			○	○	○				
2	○		3DCGアニメーションⅡ	MAYA における基本的なアニメーションの技法、及び簡単なプリミティブでも活き活きと動かす為のアクション（演技）の基本とタイミングの基本を学ぶ。その後キャラクターアニメーションの基本にまで到達する事を目標とする。	1 通	102			○	○				○	
3	○		3DCG概論	映像表現、視覚伝達理論を中心に3DCG 理論全般を解説する。本講座は前期検定として CG 検定ベーシック合格、後期は CG 検定エキスパート合格をその範囲としている。体系的に理論を学ぶことにより実作業での応用や展開を容易にでき得ると考えている。	1 通	68			○	○		○			
4	○		3DCG質感設定	シーン内の時間や季節感、シチュエーションを念頭に様々なものをよく観察し、資料を集める習慣をつけながらライティングや質感の基本設定を学ぶ。また、個々のカット内でのカメラアングルや焦点距離、色温度などの設定も考慮し最適な画面構成を模索する。	1 通	68			○	○		○			
5	○		3DCG総合演習	3DCG関連の各教科を横断した課題演習を中心に、学習知識の定着を図る。必要に応じ、関連知識や応用表現を学び、表現力の向上に努める。課題制作の円滑なスケジューリングや企画内容の充実など、作品完成度のアップを志向する。	1 通	34			○	○		○			
6	○		3DCGモデリングⅠ	モデリングの構造をしっかりと理解し制作の基本を学ぶ。3DCGモデルの作成技術並び手法を向上させる技術を学び、モーション作業に不可欠なキャラクターセットアップ並びに質感定義の基本となる UV テクスチャマップ技術を習得する。	1 通	204			○	○		○			
7	○		デジタル制作	前半はphotoshop(フォトショップ)、Illustrator(イラストラト)、AfterEffects(編集加工ソフト)の基本操作、演習課題に取り組み、後半はその応用とポートフォリオ作成を指導。いずれも制作における基本スキルで、しっかりと身につけスムーズなプロダクション作業を目指す。	1 通	68			○	○		○			
8	○		デッサンⅠ	静物や人物の鉛筆デッサンを中心として、表現力と観察力を身につけることを目的とする。造形の基礎としてのデッサンの大切さと面白さを説き、東洋や西洋の美術の歴史もふまえ、幅広い美術の知識を伝達する。	1 通	102			○	○				○	
9	○		編集技法Ⅰ	After Effects・Premiere Proの基礎を中心に映像制作に必要な技術を修得する。画面構成やカメラワークなど、映像制作への基本的な理解を深める。	1 通	102			○	○				○	○
10	○		アナログアニメーション演習	ストップモーションなどアナログ技法を用いたアニメーション制作を体験する事により、ソフトのみを使用したデジタル制作では得られない物作り・表現者としての基礎を養う	2 通	68			○	○				○	
11	○		AIリテラシー	前期はAIの基礎原理とそのしくみの理解を体系として学び、後期は活用事例とともに実践で使用する技術を学ぶ。	2 通	34			○	○		○			
12	○		作品研究	ポケットを広げてもらいます。ものを創り表現する上で、過去の良い作品に多く接し、イメージを感じることは大切なリテラシーです。映像表現はこうするのだと言葉で表現でき、イメージを想像できるようになるために、先人の作品を観ていきます。	2 通	102			○	○				○	
13	○		3DCG表現	1年生で学習した技術をベースとして、主に短編動画の作品制作を主眼とする。「キャラクターセットアップ」されたモデルを使用し、さらにコンポジット技術も取り入れた動画や、実際に存在する生物をモチーフとした、実写合成動画などを制作していく。	2 通	102			○	○		○			
14	○		3DCGモデリングⅡ	1年生で学習した技術をベースとして、CGを用いたキャラクターモデルや環境モデルを中心に実習する。ゲームCG用のモデリング手法を学び、映像、ゲームメーカーやweb3Dなど、さまざまな現場での実践課題を作成する。	2 通	204			○	○		○			
15	○		背景モデリング	1年生で学習した技術をベースとして、主に環境モデル全体の表現を主眼とする。プロップモデルなどの小物を配置し、背景全体での季節や時間、空気感などを表現できる能力を身につける。	2 通	68			○	○		○			
16	○		編集技法Ⅱ	After Effectsにおけるフィニッシュワークをより効率的に活用するために、提出課題を題材にして、3DCGと実写合成の役割分担などを理解し、近年求められるスピーディーな作業技術習得を目指す。後半は作業効率化で、より完成度の高い卒業制作にすることを目標とする。	2 通	68			○	○				○	
17	○		ポートフォリオ演習	クリエイターとして実社会で活躍するために、キャリアデザインとしての作品集成を継続的に行なえるようにする。とともに、計画的就職活動の支援をワークフローを通じて行なう。	2 通	102			○	○		○			
18	○		ライティング演習	1年生での学習を踏まえ、さらにレベルの高い質感・ライティングの実践演習を行う。それに加え、実写映像にCGを合成したり、CG映像に実写を合成したり、CG映像にCGを合成したりと、映画やTV等で使われているVFXとCGを学習する。	2 通	102			○	○		○			
合計					18	科目	1700 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<p>卒業要件 各年次の進級要件を満たした者で、学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得（成績評価3以上）し、かつ各年次の出席率80%以上の者。</p> <p>進級要件 学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、当該年次で履修しなければならない科目を修得（成績評価3以上）し、かつ年間の出席率80%以上の者。</p> <p>卒業要件： 成績評価について 各期末の成績評価(100点満点)において、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う。</p>	1学年の学期区分	2期
<p>履修方法及び総授業時間数の計算方法</p> <p>履修方法： 1年次：必修科目（850時間）全科目必修科目である。 1年次修了に必要な授業時間は必修科目850時間＝合計850時間 2年次：必修科目（408時間）全科目必修科目である。 2年次修了に必要な授業時間は必修科目850時間＝合計850時間 1年次+2年次=合計1700時間</p>	1学期の授業期間	17週

(留意事項)

- 1 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。
- 2 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。