

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 壮治	〒 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																					
工業	工業専門課程	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	キャラクタアニメーションを中心、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																				
2 年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,700 単位時間	0 単位時間	1,700 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																				
		単位	単位	単位	単位	単位																				
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率																						
60 人	120 人	15 人	13 %	5 %																						
就職等の状況	■卒業者数(C) : 47 人																									
	■就職希望者数(D) : 35 人																									
	■就職者数(E) : 32 人																									
	■地元就職者数(F) : 8 人																									
	■就職率(E/D) : 91 %																									
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 25 %																									
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 74 %																									
■進学者数 : 4 人																										
■その他																										
就職未決定者:5人卒業生のうち留学生:6人																										
(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)																										
■主な就職先、業界等 (令和6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、キャラクタークリエイター、背景モデル																										
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: ※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 :	無 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.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)	(A : 単位時間による算定)																									
	<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習・実習・実技の授業時数</td> <td>0 单位時間</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td> <td>170 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習・実習・実技の授業時数</td> <td>0 单位時間</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>170 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>						総授業時数	1,700 単位時間	うち企業等と連携した実習・実習・実技の授業時数	0 单位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	170 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習・実習・実技の授業時数	0 单位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	170 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	1,700 単位時間																								
	うち企業等と連携した実習・実習・実技の授業時数	0 单位時間																								
	うち企業等と連携した演習の授業時数	170 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習・実習・実技の授業時数	0 单位時間																								
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	170 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																								
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從事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に從事した期間とを通算して六年以上となる者</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td> </tr> <tr> <td>③ 高等学校教諭等経験者</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td> </tr> <tr> <td>④ 修士の学位又は専門職学位</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>3 人</td> </tr> <tr> <td>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</td> <td>2 人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>						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從事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に從事した期間とを通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)	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)	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)	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)	⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	計	3 人	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	2 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從事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に從事した期間とを通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)																								
	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)																								
	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)																								
	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)																								
	⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)																								
	計	3 人																								
	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	2 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、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

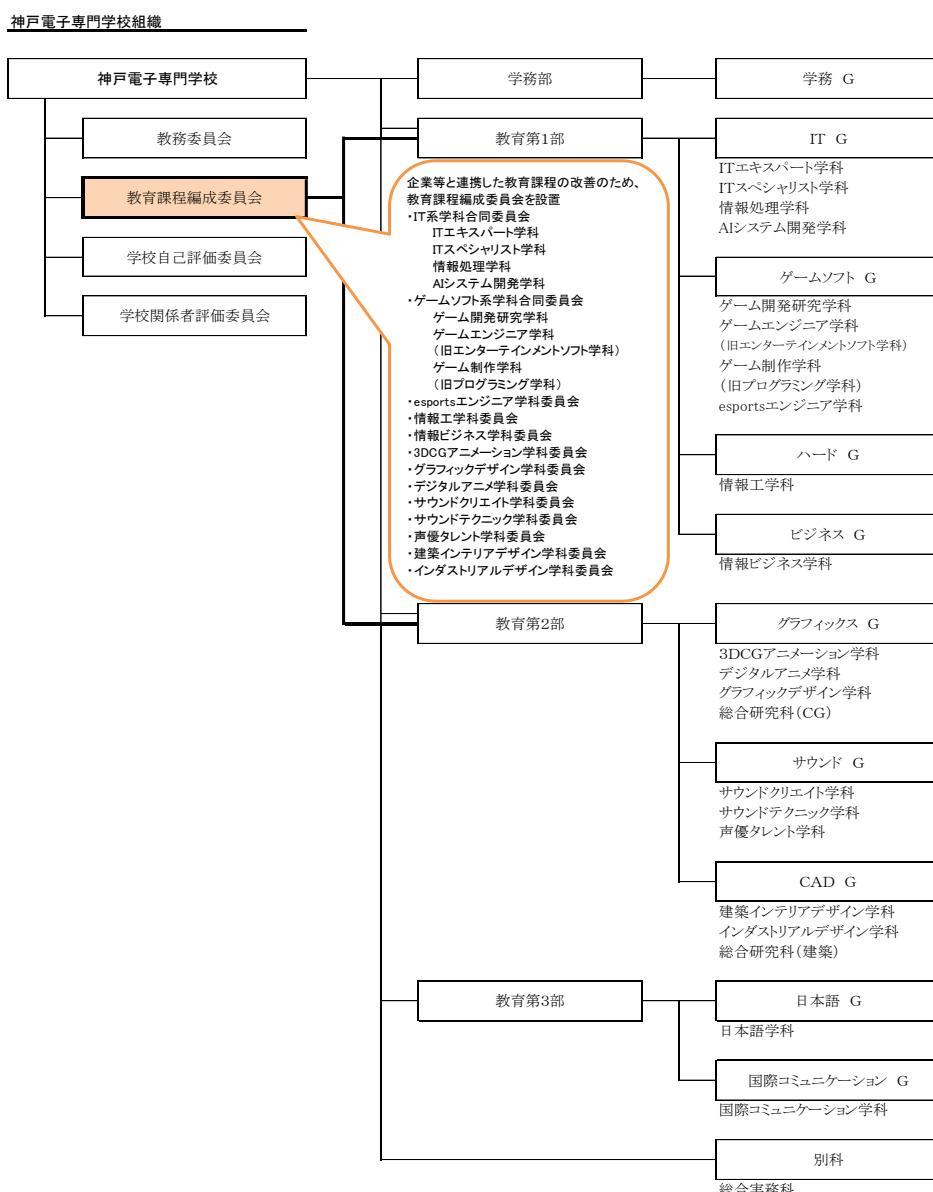
・教育課程に関する事項(教育課程編成委員会を含む)

・履修状況・履修判定等に関する事項(進級、卒業等)

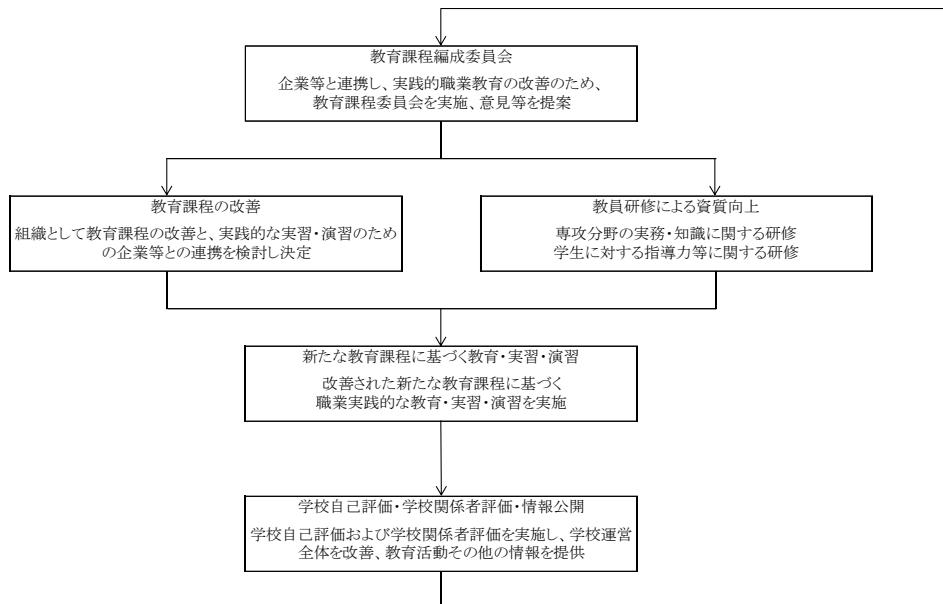
・教育課程の編成等、産官学連携に関する事項(教育課程編成委員会を含む)

・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



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

名 前	所 属	任 期	種 別
泉 政文	神戸芸術工科大学 芸術工学部 メディア芸術学科 助教	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	②
安田 拓二	株式会社イメージ・ロジック 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	③
石谷 岳司	神戸電子専門学校 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
土居 秀和	神戸電子専門学校 教育第2部 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
山本 梓司	神戸電子専門学校 教育第2部 3DCGアニメーション 学科 学科長	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
西條 広和	神戸電子専門学校 教育第2部 3DCGアニメーション 学科	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
田中 佑弥	神戸電子専門学校 教育第2部 3DCGアニメーション 学科	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
戸山 由貴孝	神戸電子専門学校 教育第2部 3DCGアニメーション 学科	令和7年4月1日～令和8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)

年間2回(9月、2月ごろ)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年12月24日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月26日 15:00～17:00

0

(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。

イトフォリオ・デモリールの傾向と課題

- ・アニメーター志望者のリールが「平坦化」しており、差別化が困難。
- ・歩き・走りといった基礎だけではなく、オリジナリティある30秒作品を最低1点含めるよう指導することが望ましい。
- ・プレゼン制作を工程に組み込み、構想・目的を明確化するプロセスを重視する方針。

比較考察と意見交換:

委員会では、専門学校の「2年間で実務レベルに到達する」特性と、大学の「自由な探究」を重視する特性を改めて確認。
専門学校の「短期間でのスキル育成」や「専門就職率の高さ」は引き続き強みであるが、「他分野との融合」「多様なキャリア設計」といった新たなニーズにも対応が必要。選択授業や連携授業の拡充が今後の検討課題。

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															
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>															
(2)実習・演習等における企業等との連携内容															
<p>※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</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>															
(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。															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>科 目 名</th><th>企 業 連携 の 方 法</th><th>科 目 概 要</th><th>連 携 企 業 等</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>編集技法 I</td><td>1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当</td><td>After Effects・Premiere Proの基礎を中心に戯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、戯像制作への基本的な理解を深める。</td><td>ANCHOVY</td></tr> <tr> <td>編集技法 II</td><td>1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当</td><td>After Effects・Premiere Proの基礎を中心に戯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、戯像制作への基本的な理解を深める。</td><td>ANCHOVY</td></tr> </tbody> </table>				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の基礎を中心に戯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、戯像制作への基本的な理解を深める。	ANCHOVY	編集技法 II	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の基礎を中心に戯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、戯像制作への基本的な理解を深める。	ANCHOVY
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の基礎を中心に戯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、戯像制作への基本的な理解を深める。	ANCHOVY												
編集技法 II	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の基礎を中心に戯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、戯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															
<p>※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</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>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会への報告会等を開催し共有を図る。</p>															
(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															
<p>研修名: 『DAIKIN × Autodesk CG Channel Week 2024』</p> <p>期間: 令和6年9月2日(月)～令和6年9月6日(金)</p> <p>内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. メタバース開発領域におけるコンテンツ開発とビジネス 株式会社HIKKY COO 喜田 龍一 氏 2. 変貌するCG業界 株式会社カヤックアキバスタジオ CXO クリエイティブディレクター 天野 清之 氏 3. Vtuberとライブのよもやま話 株式会社LOGIC&MAGIC CGプロデューサー 松野 美茂 氏 4. インゲームモーションにおけるIPモノのキャラクター表現のコツ 株式会社サイバーコネクトツー アーティスト 力武 大士 氏 5. GUILTY GEAR -STRIVE-「自由な発想」を実現するアニメーション制作 アークシステムワークス株式会社 アートディレクター 坂村 英彦 氏 6. Maya Pythonで作成するFBXモーションリターゲットツール 株式会社ヘキサドライブ テクニカルアーティスト Ritaro 氏 7. Mayaの小さなMELの組み合わせで作業を楽にする考え方 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 堂坂 一弘 氏 8. スマホで3D映像作品! Luma AIでスキヤンから完成まで 太陽企画株式会社 CG Supervisor 尾崎 岳志 氏 9. 自動車Tier1 AgencyによるプロダクトCGコンテンツの紹介 E-GRAFICS COMMUNICATIONS株式会社 マネージャー 小久保 拓馬 氏 10. 「Character Creator」と「Unity」を使用した事故再現映像のワークフロー 株式会社モズー 代表取締役 竹原 真治 氏 11. リアルな商品イメージ作成に役立つライティングの基本とその理解 ウイニー・ビレッジ 代表 宋 明信 氏 12. Autodesk アップデート情報 ~AIテクノロジーとDCCツールの未来~ オートデスク株式会社 M&Eテクニカルセールス マネージャー 渡辺 指之 氏 															

(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 対象: 全教職員		
期間:	令和6年6月26日(水)16:10~17:10			
内容	メンタルヘルス担当教員が学校カウンセラーからの定例報告会を聞き、学生相談室の実態の共有を受ける。担任指導で必要なカウンセリングスキルを身に着ける。			
(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 2025』	連携企業等: ダイキン工業株式会社		
期間:	2025年7月24日(木)10:00 ~ 8月1日(金)23:00	対象: 3DUGアーネンヨン子科教員		
内容	1. アークシステムワークス株式会社様 GUILTY GEAR -STRIVE- 「自由な発想」を実現するアニメーション制作(約39分) 2. 太陽企画株式会社様 スマホで3D映像作品！Luma AIでスキャンから完成まで(約46分) 3. 上路市剛様 ~アナログとデジタルの融合~ 彫刻の構図とデザイン-視線の誘導と造形的演出(Part1-約16分) 4. 上路市剛様 ~アナログとデジタルの融合~ 彫刻の構図とデザイン-視線の誘導と造形的演出(Part2-約21分) 5. 株式会社ヘキサドライブ様 ゲーム開発者視点による、Rig制作ツールmGear_の機能紹介～基礎編～(Part1-約50分)			
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7年6月25日(金)16:00~17:30	対象: 全教職員		
内容	メンタルヘルス担当教員が学校カウンセラーからの定例報告会を聞き、学生相談室の実態の共有を受ける。担任指導で必要なカウンセリングスキルを身に着ける。			
研修名:	発達障害の理解と対応について	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7年7月24日(木)10:00~12:00	対象: 全教職員		
内容	発達障害への理解を深めるとともに、学校現場で直面する課題にどのように対応すればよいか学び、日々の学生指導や支援に役立てる。			
研修名:	第72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7年8月5日(火)~令和7年8月8日(金)	対象: 全教職員		
内容	8月5日(火)10:10~15:50 「専修学校の現状と課題について」 「カラー・バリアフリー社会を目指して!~体験でわかる、それぞれ違う色の見え方~」 「兵庫県の防災について」			
	8月6日(水)10:00~15:40 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」 「兵専各における中学校・高等学校等との連携の取組」 「AIの進化と教育への影響について」			
	8月7日(木)10:00~15:40 「青少年の状況について」 「不登校生と保護者への関わり方」 「インターネット(SNS)と人権～誹謗中傷等、被害者にも加害者にもならないために～」			
	8月8日(金)10:00~15:40 「私のWell-beingに出逢う、新たな教育旅行プログラム」 「外国人留学生から選ばれる専門学校」 「学校教育法の改正の動向について」			
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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いているか ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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ーポラティスム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)学生の受け入れ募集	<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 ・個人情報に關し、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 ・個人情報に關し、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"> ・留学生の受け入れ・派遣について戦略を持って行っているか ・留学生の受け入れ・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があり、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.kobedensi.ac.jp/info/features/public_info.html
公表時期: 令和7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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・卒業者数、卒業後の進路
(3)教職員	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員数 ・教職員の組織
(4)キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取組状況 ・課外活動
(6)学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・財務情報
(9)学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ・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	
URL: 公表時期:	ホームページ ・広報誌等の刊行物 ・ その他()) https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html 令和7年8月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程 3DCGアニメーション学科)				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			
1	O			3DCGアニメーション I	基本的なアニメーションから、キャラクタアニメーションの為のセットアップ・フェイシャルアニメーション・コンストレイン・ドリブン等まで高度なリグ設定等を学習する。	1通	102		O	O	O		
2	O			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、及び簡単なブリティップ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。その後にキャラクタ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		O	O		O	
3	O			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ると考えている。	1通	68		O	O	O		
4	O			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。	1通	68		O	O	O		
5	O			3DCG総合演習	他の教科と関連づけながら、作品制作の工程全体を幅広く学び、3Dモデリング、アニメーション、ビジュアルエフェクトなどの各工程の関係性を制作を通して理解し、技術を習得する。	1通	34		O	O	O		
6	O			3DCGモデリング I	Mayaによるモデリング基礎学習。ポリゴンモデリング習得・Photoshopを使用したテクスチャ作成・UV編集・ジョイント作成とスキンウェイトの調整	1通	204		O	O	O		
7	O			デジタル制作	前半はPhotoshop(ラスター型ソフト)、Illustrator(トロー型ソフト)、AfterEffects(編集加工ソフト)の基本操作、演習課題に取組み、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るところからスムーズなプロダクション作業を目指す。	1通	68		O	O	O		
8	O			デッサン I	静物や人物の鉛筆デッサンを中心として、表現力と觀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		O	O		O	
9	O			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		O	O		O O	
10	O			3DCG表現	1年生で学習した技術をベースとして、主に短編映画の作品制作を主眼とする。「キャラクタセットアップ」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映画や、実際に存在する生物をモチーフとした、実写合成映画などを制作していく。	2通	102		O	O	O		
11	O			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		O	O	O		
12	O			AIリテラシー	第3次AIブームの到来とともに、シンギュラリティに備えた人材育成を学校全体のミッションとして積極的に実践する必要がある。当学科は、前半はAIの基礎原理と仕組みを体系として学び、後半は活用事例とともに実戦で使用する技術を学ぶ。	2通	34		O	O	O		
13	O			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		O	O		O	
14	O			キャラモデル演習	1年生での学習を踏まえ、CGを用いたキャラクタ制作を中心に実習する。ゲームCG用のモデリング手法を学び、映像、ゲームメーカーなど、さまざまな現場での実践課題を作成する。	2通	68		O	O	O		
15	O			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。また作品同士の比較を通して、考え方や觀察力を育成します。	2通	102		O	O	O		
16	O			背景モデリング II	背景モデリングにおける基礎的な制作方法を学び、3DCGモデリング IIと連携した課題演習を中心には、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。	2通	102		O	O	O		
17	O			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は、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		O	O		O O	
18	O			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、キャラクタ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		O	O	O		
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。 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>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。