

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和3年8月31日※1  
(前回公表年月日：令和2年9月30日)

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																																
神戸電子専門学校	昭和51年4月1日	福岡壯治	〒650-0003 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 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	高度専門士																															
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年文部科学省告示第176号、平成23年文部科学省告示第167号	—																															
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。																																		
認定年月日	平成27年2月17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	1700時間	68時間	1530時間	102時間	0時間	0時間																												
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		時間																												
60人	170人	20人	4人	6人	10人																														
学期制度	■前期：4月1日～10月14日 ■後期：10月15日～3月31日	成績評価		■成績表：有 ■成績評価の基準・方法 各期末の成績評価において、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。																															
長期休み	■夏季：7月20日～8月31日 ■冬季：12月20日～1月7日 ■春季：3月20日～4月10日	卒業・進級条件		進級条件： 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、かつ年間の出席率80%以上の者。 卒業条件： 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、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。																															
学修支援等	■クラス担任制：有 ■個別相談・指導等の対応 放課後個別指導対応、SNSによる連絡網、補講の実施、留年、休学、保護者面談、カウンセリング	課外活動		■課外活動の種類 学園祭実行委員会 ■サークル活動：有																															
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) 業界：ゲーム業界、映像業界、アニメ業界 主な就職先：株式会社Studio Khronos、株式会社NAC、株式会社モックス、有限会社ヨーミラクル、株式会社ECHOES、株式会社グラフィニカ、株式会社モックス、株式会社ジーン、株式会社ビッグミースタジオ、株式会社アパン、 ■就職指導内容 ポートフォリオ制作個別指導及び添削、企業説明会実施、作品制作途中経過報告会実施、 ■卒業生数：70人 ■就職希望者数：58人 ■就職者数：50人 ■就職率：86.21% ■卒業者に占める就職者の割合：75.71% ■その他 ・進学者数：0人 ・帰国希望者：5人 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)	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2年度卒業者に関する令和3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>CGクリエイター検定</td><td>②</td><td>57人</td><td>33人</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></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 「第6回全国専門学校CG作品コンテストグランプリ及び準グランプリ受賞」「Award:Q/Project Studio Q Anime CGAward 2018グランプリ及び準グランプリ受賞」「第4回アニメータードラフト会議」				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定	②	57人	33人																				
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																
CGクリエイター検定	②	57人	33人																																
中途退学の現状	■中途退学者 5名 令和2年4月1日時点において、在学者165名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者160名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 進路変更(地元で就職)、鬱に起因する登校不全(自宅療養)、支弁困窮 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 他学科への転科 保護者との三者面談 奨学金制度 カウンセリング 等		■中退率 3.03%																																
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 特待生制度、経済的理由により修学が困難な学生に対する授業料減免制度 ■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、評価結果又は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	http://www.kobedenshi.ac.jp																																		

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。

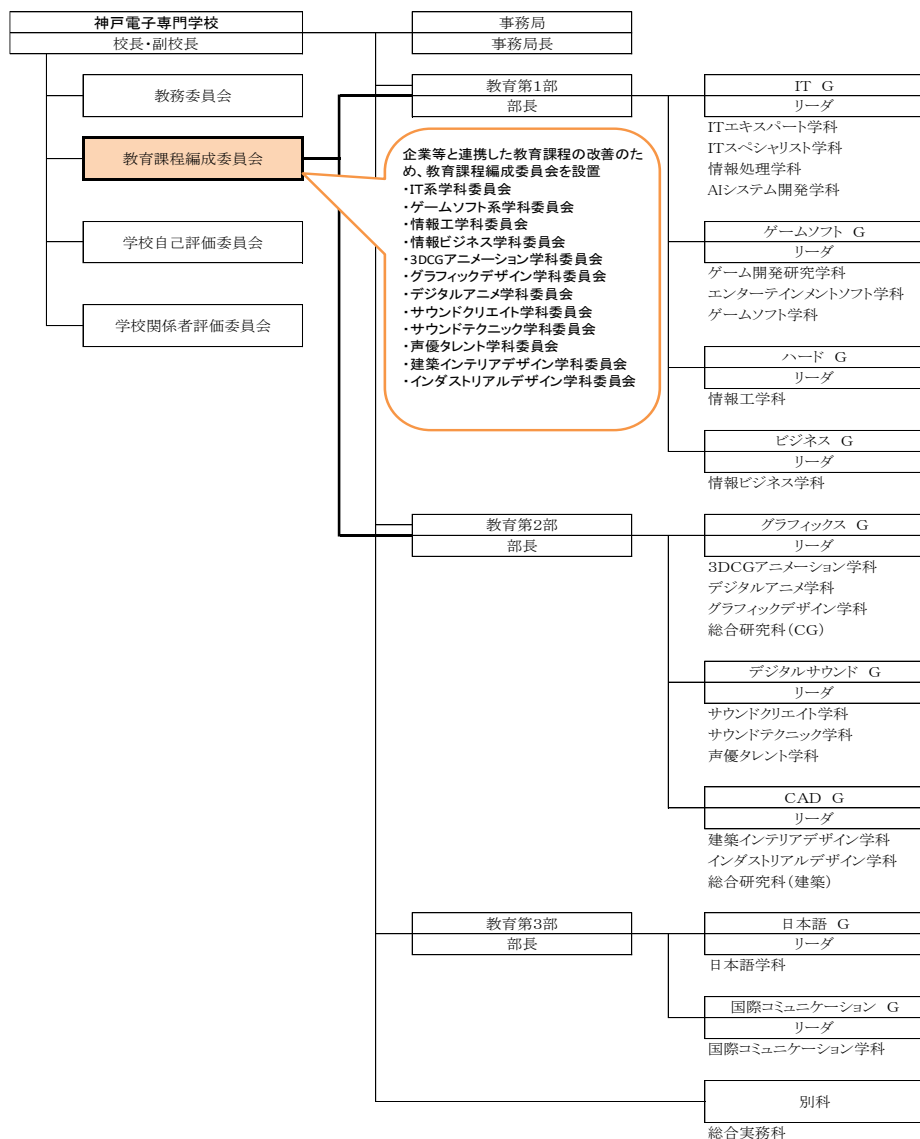
(2) 教育課程編成委員会等の位置付け

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。

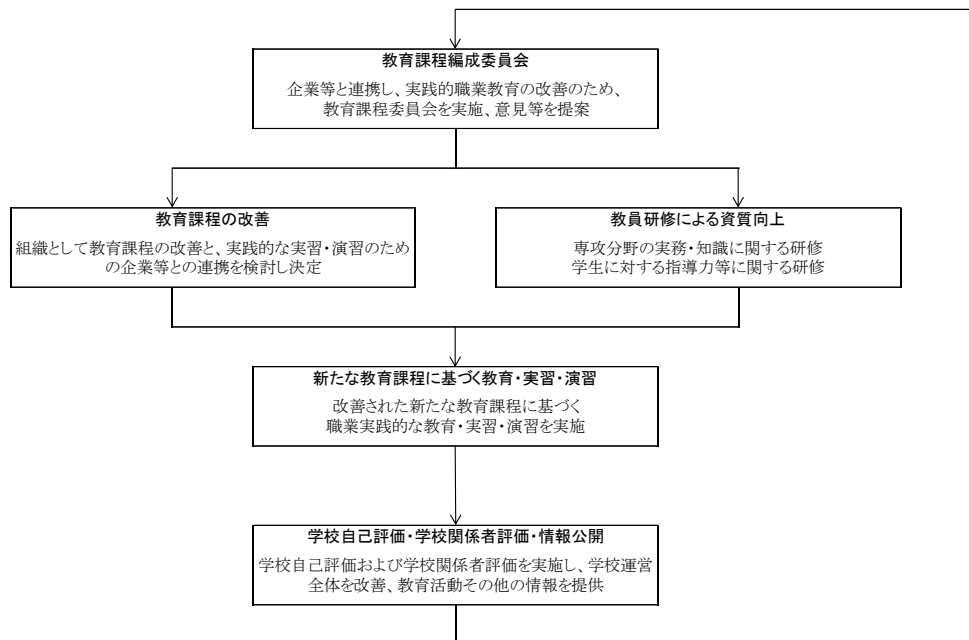
教務に関する事項は、以下のとおり定める。

- ・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3年5月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
橋本 英治	神戸芸術工科大学	令和2年4月1日～令和3年3月31日	②
安田 拓二	株式会社フォトン・アーツ	令和2年4月1日～令和3年3月31日	③
石谷 岳司	神戸電子専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	
土居 秀和	神戸電子専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	
山本 梓司	神戸電子専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	
西條 広和	神戸電子専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	
田中 佑弥	神戸電子専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	
赤松 富美雄	神戸電子専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	

※委員の種別の欄には、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。

- 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、9月頃・2月頃の2回実施

(開催日時)

令和2年度

第1回 令和3年3月17日 16:00～17:30

第2回 令和3年3月26日 14:00～16:00

令和3年度

第1回 令和3年9月20日 16:00～18:00

第2回 令和4年1月30日 14:00～16:00

0

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

- ・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

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

連携している企業講師は、本校兼任講師として年間を通じて実習教科を担当し、職業実践的能力を身につけるよう学生指導している。

実施計画については、学期初めに以下の諸点を連携項目として専任教員との打ち合わせ会を行った。

・学生指導全般（シラバス設計、課題準備、講義レジュメ準備、個別指導など）の運営

・業務レベルの作品紹介を行う

・進捗確認などを行う教科会議を随時開催する

また、従前と異なり、職業実践的能力を身につけるために、現場レベルの作品確認という目的で、プロ作品の例題提示を行うようにした。放送局でのCM、ジングル制作、編集作業のノウハウを呈示する。個人活動として行っているアニメーショングループでの、演出ノウハウの呈示、イベント紹介なども計画された。

教科評価については、技術面と感性面での2段階評価を採用した。前者については、ポストプロダクションスキルの核心的部分をマスターしているかを、2～4週ごとに課される課題評価の提出を中心に絶対評価としたとし、後者については、学期末合評会の課題内容から教科単元に関係する部分について採点するとともに、参加者全員のコメントや専任教員も含めた教科会議での評価を加味して総合評価するようにしている。

(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
編集技法 I	Adobe After Effects、Premiere Proなどの操作方法を学びながら、映像制作におけるフィニッシュワークを習得することを目的として、自身が制作したCGIや実写素材の映像加工・編集などの実習を行う。従前とは異なり、課題内容について実践的な演習になるように心がける。	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していること。」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

神戸電子専門学校教職員は業務上の能力開発、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

令和2年度の実績

研修名：あにつく2020オンライン（連携先企業等：株式会社Too）

日時：令和2年9月25日（金）～9月27日（日）

場所：オンライン（事前申し込み制）

参加者：山本

内容：毎年来場制の「あにつく」が、今年オンライン開催することに決定

「withコロナ」の新時代において、アニメ制作現場ではどのような工夫をしながら作品を生み出しているのか？制作を支える最先端技術や制作テクニック、各プロダクションの特色など、今だからこそ聞きたい内容を解説。

② 指導力の修得・向上のための研修等

令和2年度の実績

研修名：AI基礎研修会（テキスト執筆者による学内研修）

期 間：令和2年9月7日（土）18:00～18:30

期 間：令和2年8月9日(木) 10:00～18:30  
場 所：神戸電子専門学校北野館ホワイエ  
参加者：全学科教員  
内 容：AI基礎原理とその仕組み、授業の進め方と指導方法

研修名：「市民主導のスマートシティ」-デジタル経済と所有権-（連携先企業等：078K0BE実行委員会）  
期 間：令和2年9月4日(月) 19:00～20:30  
場 所：オンライン  
参加者：全学科教員  
内 容：あらゆる市民が参画できる21世紀型経済の処方  
市民のデータ主権を軸にした新たなスマートシティ構想について、欧米の現状を紹介

### (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 令和3年度の計画

研修名：Autodesk Maya 2022 新機能紹介ウェビナー（連携先企業等：AREA JAPAN）  
日 時：オンラインストリーミング  
場 所：オンラインストリーミング  
参加者：山本  
内 容：Maya 2022 は、アーティストの作業を効率化し、コラボレーションできるようサポートすることを目的としています。Maya USD プラグインが導入され、アニメーション ツール、リギング ツール、モデリング ツールも大幅に更新されています。また Python 3 のサポート、Bifrost と MtoA の新しいプラグインが用意されています。  
本ウェビナーでは、各新機能をデモンストレーションでご紹介していきます。

#### ②指導力の修得・向上のための研修等 令和3年度の計画

研修名：AI特別研修（テキスト執筆者による学内研修）  
期 間：令和3年4月2日(木) 10:00～11:30  
場 所：北野館ホワイエ及びオンライン  
参加者：全学科教員  
内 容：AIの基礎原理及びその効果的指導方法

研修名：メンタルヘルス定例会（連携先企業等：一般社団法人カウンセリಂಗルーム BigSmile）  
期 間：令和3年6月15日(火) 16:00～17:30  
場 所：オンライン  
参加者：田中  
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：「ハラスメント研修」（連携先企業等：一般社団法人カウンセリಂಗルーム BigSmile）  
日 時：令和3年7月27日(火) 10:00～11:30、8月31日(火) 10:00～11:30  
場 所：神戸電子専門学校  
参加者：山本、西條、金子  
内 容：ハラスメントに関する理解と対処方法

研修名：第68回教職員教養講習会（連携先企業等：公益社団法人兵庫県専修学校各種学校連合会）  
日 時：令和3年8月3日(火)～6日(金)、各日10:00～15:40  
場 所：オンライン  
参加者：山本、西條、田中  
内 容：私立専修学校各種学校の教職員の資質の向上を図るための教養講習  
8月3日：「専修学校の現状と課題」  
「理学療法士おすすめ『腰痛予防』の働き方」  
「兵専各が行う高校との連携事業の狙い」  
8月4日：「世界のFood Techの現状と今後」  
「Google Workspace for Educationで実現できること～協働的な学習や校務、業務の省力化～」  
「兵専各・専修学校各種学校のリカレント教育推進事業について」  
8月5日：「神戸市が取り組む人間中心のスマートシティの実現に向けて」  
「GIGAスクール構想と神戸市教育委員会の取り組み」  
「コロナ禍の学校と法律問題」  
8月6日：「薬物の犯罪の現状について」  
「ポストコロナ時代への専門学校経営戦略と質保証について～情報提供～」  
「生徒のやる気を引き出すかわり」

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"> <li>・学校の理念・目的・育人人材像は定められているか</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・学校の理念・目的・育人人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか</li> <li>・各学科の教育目標、育人人材像は、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</li> </ul>
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的等に沿った運営方針が策定されているか</li> <li>・運営方針に沿った事業計画が策定されているか</li> <li>・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</li> <li>・人事、給与に関する規程等は整備されているか</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか</li> <li>・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</li> </ul>
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・教育理念、育人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</li> <li>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・授業評価の実施・評価体制はあるか</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職率の向上が図られているか</li> <li>・資格取得率の向上が図られているか</li> <li>・退学率の低減が図られているか</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・進路・就職に関する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生相談に関する体制は整備されているか</li> <li>・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の健康管理を担う組織体制はあるか</li> <li>・課外活動に対する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の生活環境への支援は行われているか</li> <li>・保護者と適切に連携しているか</li> <li>・卒業生への支援体制はあるか</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・防災に対する体制は整備されているか</li> </ul>
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生募集活動は、適正に行われているか</li> <li>・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</li> <li>・学納金は妥当なものとなっているか</li> </ul>
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか</li> <li>・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか</li> <li>・財務について会計監査が適正に行われているか</li> <li>・財務情報公開の体制整備はできているか</li> </ul>
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか</li> <li>・自己評価結果を公開しているか</li> </ul>
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか</li> <li>・自己評価結果を公開しているか</li> </ul>
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか</li> </ul>

※(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、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。

本科に係ることとしては、企業等との連携の拡大・強化に関して、職業実践専門課程の取り組みを中核とした産学連携により、学生及び教員の研修を強化することに関して、協力企業によるセミナーに連動した作品製作の指導を強化することを決定した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
永吉 一郎	地域ICT推進協議会	令和2年4月1日～令和4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	令和2年4月1日～令和4年3月31日 (2年)	企業等委員
横山 剛	株式会社SRC	令和2年4月1日～令和4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 : <http://www.kobedenshi.ac.jp>

公表時期 : 令和3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 ・新旧・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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生納付金の取り扱い</li> <li>・活用できる経済的支援措置の内容等</li> </ul>
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> <li>・収支計算書</li> </ul>
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己評価・学校関係者評価の結果</li> <li>・評価結果を踏まえた改善方策</li> </ul>
(10) 国際連携の状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>・留学生の受け入れ・派遣状況</li> <li>・外国の学校等との交流状況</li> </ul>
(11) その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学則</li> <li>・学校運営の状況に関するその他の情報</li> </ul>
<p>※(10)及び(11)については任意記載。</p> <p>(3) 情報提供方法  URL: : <a href="http://www.kobedenshi.ac.jp">http://www.kobedenshi.ac.jp</a></p>	



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) 令和3年度																		
分類	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	授業時間数	授業方法			場所		教員		企業等との連携		
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任			
	○			3DCGモデリング	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		102		○								
	○			デジタル制作	前半はPhotoshop(ラスター型ソフト)、Illustrator(ドロー型ソフト)、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		○								
	○			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		○								
	○			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		○								
	○			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		○								
	○			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ル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		102		○								
	○			3DCG制作Ⅰ	Mayaによるキャラモデリング・アニメーションの制作実習。ポリゴンモデリング・キャラクターアニメーションの制作ワークフローの習得モデリング・アニメーションの基礎技能を作品制作を通して定着させ、キャラクターモデリング・アニメーション作品の完成を目指す。	1通		102		○								
	○			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		○							○	
	○			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		○								
	○			デジタル制作	前半はPhotoshop(ラスター型ソフト)、Illustrator(ドロー型ソフト)、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		○								
	○			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		○								
	○			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		○								
	○			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		68		○								
	○			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		○								
	○			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		○								
	○			モーション演習	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		68		○								
	○			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		68		○								
	○			キャラモデル演習	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、ゲームメーカーやweb3Dなど、さまざまな現場での実践課題を作成する。	2通		102		○								

19	○		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			○	○	○		
20	○		3DCG制作Ⅱ	1年生で学習した技術をベースとして、主に就職活動の作品制作を主とする。「キャラクタセットアップ」されたモデルを使用しデモリール制作、実際に存在する生物をモチーフとした、モデリングポートフォリオなどを制作していく。	2 通	68			○	○	○		
合計					20科目		1700単位時間(単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
<p><b>卒業要件</b> 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><b>進級要件</b> 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><b>成績評価について</b> 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> <p><b>履修方法及び総授業時間数の計算方法</b> 1年次：全科目必修（850時間） 1年次修了に必要な授業時間数は850時間 2年次：全科目必修（850時間） 2年次修了に必要な授業時間数は850時間</p> <p>学科の修了に必要な総授業時間数は1年次850時間＋2年次850時間＝合計1700時間</p>		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	17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。