

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		
河原デザイン・アート専門学校		平成13年4月3日		白石 隆保		〒790-0002 (住所) 愛媛県松山市二番町一丁目12-2 (電話) 089-931-9111		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人河原学園		昭和60年10月21日		河原 成紀		〒790-0001 (住所) 愛媛県松山市一番町一丁目1番地1 (電話) 089-943-5333		
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・教養関係専門課程		3DCGゲーム・アニメ科		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度	
学科の目的		芸術的感性と最新技術に加えて各分野におけるワークフローを身に付け、チーム制作を通じて実践力を養い、ゲーム・映像・アニメなどの業界で即戦力として活躍できる人材を育成する。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		[取得可能な資格] CGクリエイター能力認定試験ベーシック [在学の状況] 令和5年4月1日時点において、在学者51名(令和5年4月1日入学者を含む) 令和6年3月31日時点において、在学者51名(令和6年3月31日卒業者を含む)						
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	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
			114 単位	6 単位	108 単位	0 単位	0 単位	0 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	46 人		0 人		0 %	0 %		
就職等の状況	■卒業者数(C)		26 人					
	■就職希望者数(D)		26 人					
	■就職者数(E)		26 人					
	■地元就職者数(F)		12 人					
	■就職率(E/D)		100 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		46 %					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		100 %					
	■進学者数		0 人					
	■その他							
	(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)							
■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲーム、アニメーション、映像業界にCGクリエイターとして就職								
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: 評価結果を掲載したホームページURL				無			
当該学科のホームページURL	https://idea.kawahara.ac.jp/							
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)							
	総授業時数				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				単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				単位時間			
	うち必修授業時数				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				単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				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)				単位時間			
	(B: 単位数による算定)							
	総単位数				114 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				32 単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数				0 単位			
	うち必修単位数				114 単位			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				32 単位			
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数				0 単位			
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				0 単位			
教員の属性(専任教員について記入)	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)				1 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)				0 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				1 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				1 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

教育のモデルは、業界の実務動向、社会の変化がその基盤になければならない。したがって教育課程の編成においては、業界及び社会の変化やニーズ、在校生及び卒業生の仕上がり状況等の不断の組織的、継続的検証を行う必要がある。企業等から広く、具体的に意見を求め、高度で実践的な教育課程を編成するために、新たな授業科目の開設における連携はもちろんのこと、現存のシラバスやコマシラバスにまで落とし込める授業内容・方法の改善並びに教材開発につながる連携を行うことを基本方針とする。

(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

教育課程編成委員会は、教務系会議の中核的委員会として位置づけ、前期末、後期末の総括会議(科目検討、シラバス検討、コマシラバス検討、授業法検討など)において、計画上の可否、実行上の可否判断に関連外部実務家の意見をたえずフィードバックさせる会議体として機能させることとする。議事録などには、新科目開設の必要の有無、シラバス・コマシラバス改善の必要の有無、教授法改善の必要の有無などを科目単位で具体的にアジェンダ集約し、改善の中身が具体的にわかるよう会議を集約することを会議規程としても明文化している。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
生山 浩	株式会社アライアンス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
栗林 賢一	株式会社愛媛CATV	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
森井 豊和	クリエイターズクラブ愛媛	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
伊藤 智祥	松山市役所総合政策部企画戦略課	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	②
谷園 知宣	漫画家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
竹川 裕幸	株式会社ウィズリンクス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
政石 信行	公益社団法人 愛媛県建築士会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
中 俊二	株式会社建築資料研究社 日建学院 松山校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③

※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 (11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年11月27日 17:00～18:30

第2回 令和6年3月26日 17:00～18:30

(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。

業界で活躍している卒業生に、仕事に携わることで人生がどう変わったかを伝えてもらう機会を設け、学生に目標意識を向上させる。モチベーションを維持するために、時に実物(建築物)を見学する授業を取り入れ、その後、感じたこと学んだことをレポートにしっかり書かせていく。2年間のカリキュラムが沢山詰め込まれすぎており学生が多いと感じるため、どういった授業を行うのかコマシラバスを活用し意義や目的を伝える。専門学校は2年間しかない為その2年間でどれだけ楽しいと思わせるか、資格がどう将来に繋がっていくかを教える必要がある。「やらせている」感が強いうちは途中でたるんでしまうためどうやる気にさせるか、学生の温度差をどう解消するかが問題であるため自分のその先の就職イメージをきちんと持たせる必要がある。

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

企業等と連携した実習等は、1)学生が校内における通常の実習等では得ることが難しい実践的、専門的な知識や技術等を習得する場であり、2)さらには学習してきた知識や技術の理解度、習熟度を再確認し、3)企業等の関係者から具体的で実践的な評価を得て、学生の実務能力を多面的に開発する機会とする。また学生能力の習得のみならず、その機会を通じて、学校の実習カリキュラムがより実践的な内容になるよう努めることとする。

(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

企業と連携する事によって、より実践的に企画、撮影、編集と納品までの流れを体験的に学習する。

(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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
3Dモーショ Ⅰ・Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	3DCGのオブジェクトに動きを付加するためのソフトを実際に起動して作業に習熟させる。	株式会社888Studio
デジタルスカルプト演習 Ⅰ・Ⅱ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	Zbrushを用いたワークフローを学習する。	株式会社エイチーム
映像制作 Ⅰ・Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	illustratorを用いて、就職活動で必要となるポートフォリオの制作を行う。	株式会社コグレーション

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を行っていること。」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

本校の教員研修の基本方針は、1)各教員の専攻分野における実務に関する高度な専門知識・技術の修得、2)およびそれらを授業計画(カリキュラム、シラバス、コマシラバス)に落とし込む能力の修得、3)さらにはその研鑽を実際の授業運営に反映させる教育力の修得を目的として、教職員研修規程第2条に定める研修を受講させることとする。同規程第3条に定めるとおり、所属長及び法人本部総務部責任者は、各教員の実務専門性や教育力の組織的で継続的な向上に努めることとする。

(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：	CGWORLD 2023 CREATIVE CONFERENCE	連携企業等：	株式会社ボーンデジタル
期間：	45240	対象：	学科長
内容	「Unreal Engine 5で極めるゲーム開発」補完について		
研修名：	トークセッションin愛媛大学	連携企業等：	大澤 司
期間：	45241	対象：	学科長
内容	3DCG業界のトレンドや今後について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	休退学防止研修・2	連携企業等：	人間環境大学
期間：	45279	対象：	学科長
内容	休退学防止を目的とした学生への対応方法		
研修名：	精神疾患と労務管理	連携企業等：	関谷先生
期間：	令和6年1月25日	対象：	学科長
内容	働き方とストレスについて		

(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:	アニメ風キャラクターのZBrushモデリングとレンダリング	連携企業等:	株式会社コルソ
期間:	無期限(動画講習)	対象:	肥後
内容:	アニメ風キャラクターのZBrushモデリングとレンダリング		
研修名:	キャラクターアーティストのための3Dアナトミー入門	連携企業等:	株式会社コルソ
期間:	無期限(動画講習)	対象:	肥後
内容:	キャラクターアーティストのための3Dアナトミー入門		
研修名:	Unreal Engine 5で作るリアルタイムシネマティック映像	連携企業等:	株式会社コルソ
期間:	無期限(動画講習)	対象:	越智
内容:	Unreal Engine 5で作るリアルタイムシネマティック映像		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	D&Iトーク - 混ざって生み出すイノベーション-	連携企業等:	株式会社Schoo
期間:	無期限(動画講習)	対象:	越智
内容:	「なぜD&Iポリシーを策定・公表するのか」		
研修名:	協働的思考「コレクティブ・インパクト」	連携企業等:	株式会社Schoo
期間:	無期限(動画講習)	対象:	越智
内容:	立場を超えて未来をつくる協働の方法		
研修名:	やる気があふれて、止まらない9つの習慣	連携企業等:	株式会社Schoo
期間:	無期限(動画講習)	対象:	肥後
内容:	やる気があふれて、止まらない9つの習慣		

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

学校関係者評価は、自己点検評価の客観性・信頼性や社会的ミッションの取り込みを加速させる取り組みでなければならない。そのことによって、組織的、継続的な学校改善に実質的に寄与する自己点検評価の質的向上を図ることとする。またステークホルダーとしての関係者評価にとどまらず、将来的には、関係者を越えた第三者評価に発展しうる質の高い関係者評価を目指すこととする。

(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	教育理念・目的
(2) 学校運営	組織・管理運営
(3) 教育活動	教育
(4) 学修成果	基本指標
(5) 学生支援	就職指導、学生支援
(6) 教育環境	設置基準項目(施設設備等に関する事項)
(7) 学生の受入れ募集	学生の受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	設置基準項目、組織・管理運営(法令遵守)
(10) 社会貢献・地域貢献	学校教育以外の諸活動
(11) 国際交流	

※(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のご意見については議事録を作成・保存しており、ご意見を頂いた内容を基に次年度以降の学校運営の計画を策定している。

(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
宮内 裕美		令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	保護者
東 大飛		令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	卒業生
関家 浩太郎	南海放送サービス株式会社	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	企業等委員
森脇 かみん	漫画家	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	企業等委員
田中千晶	聖カタリナ学園高等学校 進路課長	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	高等学校関係者
宮内 慎	愛媛県建築士事務所協会 常務理事	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	地域有識者
山下 健司	株式会社 総合資格 学校長	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	教育課程編成委員

※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://idea.kawahara.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和6年10月1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

高度な職業教育への研鑽を組織的、継続的に推進するためには、組織的、継続的な企業連携が必須とわれわれは考えている。その連携を有意義なものとするためには、企業にとって、学校の教育人材目標やその現状が体制として見えやすいものになっていなければならない。教育課程編成会議、学校関係者評価会議などの会議規程の透明性や開放性をもとより、自己点検評価の各指標全体が検証可能な透明性や開放性を持つことが、そのためにも必須である。その方針の下、われわれは以下の連携指標をもつこととする。

(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	教育理念・目的、沿革、組織・管理運営、設置基準項目(施設設備等)
(2) 各学科等の教育	基本指標、教育、設置基準項目(学生に関する事項)設置基準項目(教
(3) 教職員	設置基準項目(教員等に関する事項)
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職指導
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育活動以外の諸活動
(6) 学生の生活支援	学生の受け入れ
(7) 学生納付金・修学支援	設置基準項目(財務に関する事項)、学生の受け入れ
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己点検・評価報告書、学校関係者評価結果公開資料
(10) 国際連携の状況	学校教育以外の諸活動
(11) その他	

※(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://idea.kawahara.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和6年10月1日

授業科目等の概要

#REF!

#REF!	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	○			3DCG演習Ⅰ	3DCG作成のためのツールであるMayaの機能概要、使用方法を学習する	1年前期	120	8	△	○		○		○		
2	○			Photoshop 技法	デザイン分野での必須ツールであるPhotoshopの機能概要、各ツールの活用方法について知識面・実技面の両面から学習する	1年前期	60	4	△	○		○		○		
3	○			デッサンⅠ	対象の形や陰影を正確に捉え、描写するための技法を学習する	1年前期	60	4	△	○		○		○		
4	○			CG概論	CGデザイナー・アニメーターに必要な映像表現技術やCG理論の知識を全般的に学習し、最終目標としてCGクリエイター検定ベーシックを取得する	1年前期	30	2		○		○		○		
5	○			ITリテラシーⅠ	実社会でのITツールの基本的な使用に習熟することを目的としてMicrosoft365を使用させる。	1年前期	30	1	○			○		○		
6	○			基礎造形力演習	プラモデルの制作を通じて立体造形やエッジの処理など細部に拘る目を養う事を目的として学習する。	1年前期	60	4		○		○		○		
7	○			3 DCG 演習Ⅱ（後期）	Mayaをつかってローポリゴンモデルの制作フローを学習する。	1年後期	180	12	△	○		○		○		
8	○			デッサンⅡ（後期）	対象の形や陰影を正確に捉え、描写するための技法を学習する	1年後期	120	8	△	○		○		○		
9	○			ITリテラシーⅡ	実社会でのITツールの基本的な使用に習熟することを目的としてMicrosoft365を使用させる。	1年後期	30	1	○			○		○		
10	○			就職リテラシー	名刺の渡し方、メールの送り方、電話、送り状など就職活動に必要とされる知識の学習。	1年後期	30	2	○			○			○	
11	○			Texture演習	布や鉄、木の質感など3Dモデルにおける質感表現をPhotoshopを用いて学習する。	1年後期	60	4		○		○		○		

12	○		3Dモーショ ンⅠ	3DCGのオブジェクトに動きを付加するためのソフトを実際に起動して作業に習熟させる。	1 年 前 期	60	4	△	○		○		○		○
13	○		3Dモーショ ンⅡ	3DCGのオブジェクトに動きを付加するためのソフトを実際に起動して作業に習熟させる。	1 年 後 期	60	4	△	○		○		○		○
14	○		2Dデザイン演 習Ⅰ	グラフィックデザインとしてのイラストレーションとして、様々な形態に対応可能な描画技術を修得する	2 年 前 期	60	4	△	○		○		○		
15	○		ポートフォリ オ制作（後 期）	illustratorを用いて、就職活動で必要となるポートフォリオの制作を行う。	2 年 前 期	60	4	△	○		○		○		
16	○		フィギュア造 形Ⅰ	3DCGソフトで制作したモデルデータを光造形プリンターで出力しフィギュアとして仕上げる過程を学習する。	2 年 前 期	60	4		○		○		○		
17	○		デッサンⅢ	対象の形や陰影を正確に捉え、描写するための技法を学習する	2 年 前 期	120	8	△	○		○		○		
18		○	3DCG演習Ⅲ	Mayaを用いてミドルポリゴンモデルを制作するワークフローを学習する。	2 年 前 期	60	4	△	○		○		○		
19		○	3DCG演習Ⅳ	Mayaを用いて、ハイエンドモデルを制作するワークフローを学習する。	2 年 前 期	60	4	△	○		○		○		
20		○	映像制作Ⅰ	動画の編集には様々な技法があるが、特に共通理解として認識されている考え方や技法を学習する	2 年 前 期	60	4	△	○		○		○		○
21		○	映像制作Ⅱ	動画の編集には様々な技法があるが、特に共通理解として認識されている考え方や技法を学習する	2 年 前 期	60	4	△	○		○		○		○
22	○		2Dデザイン演 習Ⅱ	グラフィックデザインとしてのイラストレーションとして、様々な形態に対応可能な描画技術を修得する	2 年 後 期	60	4	△	○		○		○		
23	○		フィギュア造 形Ⅱ	3DCGソフトで制作したモデルデータを光造形プリンターで出力しフィギュアとして仕上げる過程を学習する。	2 年 後 期	60	4		○		○		○		
24	○		デッサンⅣ	対象の形や陰影を正確に捉え、描写するための技法を学習する	2 年 後 期	120	8	△	○		○		○		
25	○		卒業制作	企業と連携し、ゲームのPVを想定した映像制作を行う。	2 年 後 期	60	4	△	○		○		○		

26		○	デジタルスカルプト演習Ⅰ	Zbrushを用いたワークフローを学習する。	2 年 後 期	60	4	△	○		○		○		○
27		○	デジタルスカルプト演習Ⅱ	Zbrushを用いたワークフローの応用を学習する。	2 年 後 期	60	4	△	○		○		○		○
28		○	3DモーションⅢ	3DCGのオブジェクトに動きを付加するためのソフトを実際に起動して作業に習熟させる。	2 年 後 期	60	4	△	○		○		○		○
29		○	3DモーションⅣ	3DCGのオブジェクトに動きを付加するためのソフトを実際に起動して作業に習熟させる。	2 年 後 期	60	4	△	○		○		○		○
合計					29 科目	114 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： 出席率90%以上、卒業基準検定の取得、期末試験合格		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 対面授業（一部遠隔授業）		1 学期の授業期間	15 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。