

専修学校の質の保証・向上に関する 平成27年3月25日
調査研究協力者会議(第13回)

平成26年度文部科学省委託事業

「職業実践専門課程」の各認定要件等に関する先進的取組の推進」
「ゲーム・CG分野職業実践型教育推進プロジェクト」

ゲーム・CG分野における 第三者評価の検討状況報告



学校法人中央情報学園
早稲田文理専門学校

副校長 丸山 一彦

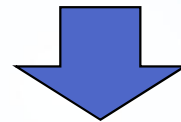
■本日の進行

1. これまでの取り組み
2. 「ゲーム・CG分野第三者評価」検討体制
3. 「ゲーム・CG分野第三者評価」試験実施
4. 「ゲーム・CG分野第三者評価」検討状況
5. 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項」の視点
6. 「ゲーム・CG分野第三者評価の実施」にあたり
7. 「ゲーム・CG分野第三者評価」今後の予定

■ 「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」

◆ これまでの取り組み

- 平成19年度文部科学省委託事業より「ゲーム分野」で専門学校が取り組むべき「ゲーム人材育成カリキュラム」の検討開始
- 平成24年度より「職業実践専門課程」に向けた「産学連携体制」作りを検討開始



「職業実践専門課程」の産学連携をサポート

平成25年11月「**日本クリエイター育成協会**」を設立し
産学連携を本格スタート

■ 産学連携体制

◆ 日本クリエイター育成協会 (<http://www.growingcreators.jp/>) の役割

1. 全国教育課程編成委員会

■ 標準カリキュラムの提供(ゲーム分野・CG分野・アプリ分野)

① 校内教育カリキュラム

② 校外産学連携イベント(クリエイターキャンプ、合同作品発表会、各種コンテストなど)

2. 教員・講師育成講座の提供(ゲーム分野・CG分野・アプリ分野)

3. クリエイター支援サイトの提供

① クリエイター系企業情報の提供(学校向け)

② クリエイター系学校情報の提供(企業向け)

③ クリエイター情報の提供 ※業界入りした新たなクリエイターから順次

④ 学生作品投稿サイトの提供

⑤ 教員・講師間の情報交換機能

⑥ 各種アンケート(学生、保護者、教員など)

4. 学校評価の提供 ※第三者評価へと移行予定

■平成26年度 文科省委託事業

●「職業実践専門課程等を通じた専修学校の質保証・向上の推進」

◆ゲーム・CG分野第三者評価検討体制

a. 協力校 20校 専門学校 17校 大学・大学院 3校

- ・早稲田文理専門学校(東京)
- ・日本電子専門学校(東京)
- ・国際理工情報デザイン専門学校(千葉)
- ・専門学校静岡電子情報カレッジ(静岡)
- ・ECCコンピュータ専門学校(大阪)
- ・麻生情報ビジネス専門学校(福岡)
- ・九州大学大学院(福岡)
- ・東北電子専門学校(宮城)
- ・太田情報商科専門学校(群馬)
- ・新潟コンピュータ専門学校(新潟)
- ・名古屋工学院専門学校(愛知)
- ・専門学校穴吹コンピュータカレッジ(香川)
- ・国際電子ビジネス専門学校(沖縄)
- ・神奈川工科大学(神奈川) など

b. 協力企業 17社

- ・日本マイクロソフト株式会社
- ・株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ・株式会社カプコン
- ・株式会社バンダイナムコスタジオ
- ・株式会社クリプトン・フューチャー・メディア
- ・グリー株式会社 など

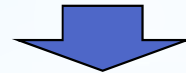
c. 協力団体 1団体

- ・日本クリエイター育成協会

■ ゲーム・CG分野第三者評価方針策定の流れ

◆大学「第三者評価」の理解

◆専門学校「職業実践専門課程」要件の理解



◎文部科学省 生涯学習政策局

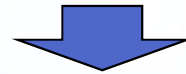
生涯学習推進課 専修学校教育振興室方針

【必須要件】

◎独立行政法人大学評価・学位授与機構

顧問・名誉教授 川口 昭彦先生※様々なアドバイス

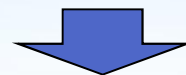
【基本視点】



□平成26年度文科省委託事業にて

「ゲーム・CG分野 第三者評価基準(第0版)」

「ゲーム・CG分野 自己評価実施要項(第0版)」



●日本クリエイター育成協会会員校にて試験実施(2月・3月)

■ ゲーム・CG分野第三者評価試験実施

(1) 平成26年度テスト実施状況

- ・ 2月12日 【東京】 早稲田文理専門学校
- ・ 2月13日 【千葉】 国際理工情報デザイン専門学校
- ・ 2月19日～20日 【新潟】 新潟コンピュータ専門学校
- ・ 2月23日～24日 【群馬】 太田情報商科専門学校
- ・ 3月 5日～ 6日 【大阪】 ECCコンピュータ専門学校
- ・ 3月 9日 各校情報を持ち寄り日本クリエイター育成協会「学校評価委員会」にて各校最終評価を取り纏める

(2) 平成26年度テスト実施の留意点

- ◆ 今回のテスト実施では第三者評価に係る「自己評価書」は時間の都合上、作成は行わない
- ◆ 現場(各学校)に出向き口頭にて「第三者評価の視点から自己評価項目」を確認する
- ◆ 現場(各学校)の環境等を実際に確認
- ◆ テスト実施の際の「実施委員」は日本クリエイター育成協会及び文科省委託事業委員より選出する(有識者(大学の先生1名)+企業(3名)+専門学校関係(1名))

■ ゲーム・CG分野第三者評価検討項目

- (1) 目標・目的の設定の適合性
- (2) 学校設置基準の適合性
- (3) 職業実践専門課程認定要件の適合性
- (4) 内部質保証の適合性
- (5) 学修成果

■ 「ゲーム・CG分野第三者評価基準(第0版)」

(1) 目的・目標の設定及び入学者選抜の適合性

□学校の目的・目標において、学生が身につける学力、資質・能力や養成しようとする人材像等が、適切かつ明確に定められているか。

◎ゲーム・CG業界の求める人材像による目的・目標の設定

□学校の目的・目標が、構成員(教職員および学生)に周知され、社会に広く公表されているか。

◎校内及び学外への周知徹底

□学校の目的・目標に沿って、求める学生像や入学者選抜の基本方針等が記載された入学者受入方針が明確に定められ、周知されているか。

◎教育内容(学校の目的・目標)に沿った学生受け入れ

□入学者受入方針に沿った学生の受入方法が採用されており、実際の入学者選抜が、適切な実施体制により公正に実施されているか。

□実入学者数が、入学定員を大幅に超える、または大幅に下回る状況になっていないか。その場合には、これを改善するための取組が行われるなど、入学定員と実入学者数との関係の適正化が図られているか。

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(1) 目標・目的の設定の適合性の視点(1/2)

□最低質保証を留意して設定されているか

最低ライン：作品制作が自分で実施出来る

※職種が多岐に渡るため既存の枠組みが無い

□職種別に大きく分けて設定されているか

①ゲームの職種に合わせて分けているか

a. プログラム系 最低ライン：開発環境に合わせたコードが自分で書ける

b. グラフィック系 最低ライン：プログラムを意識したグラフィックが作れる

c. 企画系 最低ライン：販売を目的とした企画が立案出来る

②CGの職種に合わせて分けているか

a. ゲーム系 最低ライン：プログラムを意識したグラフィックが作れる

b. 実写系 最低ライン：実写の編集・CG融合編集が自分で出来る

c. アニメ系 最低ライン：手書きの作成・アニメーション制作が出来る

d. アミューズメント系 最低ライン：アミューズメントを意識した効果演習が作れる

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(1) 目的・目標の設定の適合性の視点(2/2)

□ 修業年限に分けて設定されているか

- ① 2年制 「**学生の素養**」に関する評価を明確に出来る設定が成されているか
- ② 3年制 「**最低質保証**」が満たされる設定が成されているか
- ③ 4年制 「**最低質保証**」+「**α(経営系など)**」の設定が成されているか

□ 教員スキル・学習環境を留意して設定されているか

- ① 教員スキルでは「**十分に教えられる学習内容**」と成っていないか
- ② ゲーム・CG業界で**標準的に利用されている環境**と成っているか

□ 教育内容(目的・目標)が周知されているか

- ① 学内に教育内容の周知方法が明確であるか
- ② 学外に教育内容の周知方法が明確であるか