

■ 「ゲーム・CG分野第三者評価基準(第0版)」

(2) 学校設置基準の適合性 (1 / 2)

□ 教員組織および職員組織の編制のための基本的方針を有しており、それに基づいた教職員の採用および組織編制が行われているか。

◎ 教職員数の適正

□ 教育課程を遂行するために必要な教員が確保されているか。また、ゲーム・CG分野に関し教育上の指導能力があると認められる専任教員が、関係法令が定める数以上置かれているか。

◎ 教員の質保証

□ 授業科目(課目)が適切に配置され、教育課程が体系的に編成されているか。教育課程の編成や教育内容が、学生の多様なニーズ、ゲーム・CG分野の発展動向、社会からの要請等を反映したものになっているか。

◎ ゲーム・CG業界の必要とする知識・技術を習得できる授業展開

■ 「ゲーム・CG分野第三者評価基準(第0版)」

(2) 学校設置基準の適合性 (2 / 2)

- 学生の履修に配慮した適切な時間割の設定等がなされているか。ひとつの授業科目(課目)について同時に授業を受ける学生数が、授業の方法および施設、設備その他の教育上の諸条件を考慮して、教育効果を十分にあげられるような適当な人数となっているか。
- 学生の履修指導および学習相談・助言が、学生の多様性(履修歴や実務経験の有無等)を踏まえて適切に行われているか。
- 教育課程に対応した施設・設備(図書、視聴覚資料その他の教育上必要な資料を含む)が整備され、有効に活用されているか。
- 学生支援の一環として、学生がその能力および適性、志望に応じて、主体的に進路を選択できるように、必要な情報の収集・管理・提供、ガイダンス、指導、助言が適切に行われているか。
- 特別な支援が必要と考えられる者への学習支援、生活支援等の実施体制が整えられているか。

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(2) 学校設置基準の適合性の視点 (1 / 2)

□目的・目標別に合わせた**教員が確保**されているか

①教員組織が目的・目標に合わせ組織されているか

②目的・目標に合わせた教員が確保されているか

□**教員数と学生数**が適切であるか

①教員が**教員資格を適正**に持っているか

②内部教員数と外部教員数の対比が適切であるか

③**実習・演習時の教員数**が適切であるか

□学校の専任教員の募集・任免・昇格に関する基準・手続の内容とその運用が適切である

①適切な教員補充がなされているか

②教員を適切に評価しているか

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(2) 学校設置基準の適合性の視点 (2 / 2)

□ 教員組織が明確化されているか

- ① 学科を超えた教員連携体制が確立されているか
- ② 主要な授業科目への教員の配置状況が明確化しているか
- ③ 教員組織の年齢構成が適切であるか
- ④ 教員間の連携・協力関係が適切であるか

□ 目的・目標別に企業の現場に近い実習環境が整備されているか

□ 進路指導・スキルマップ指導が成されているか

■ 「ゲーム・CG分野第三者評価基準(第0版)」

(3) 職業実践専門課程認定要件の適合性

- 教育課程編成委員会等の委員構成が適切であり、委員会が適宜開催され、その結果が教育課程の内容に反映されているか。
(なお、教育課程の編成内容に関しては、基本的な観点2において評価する)
 - ◎ゲーム・CG業界の求める人材像を適切に捉えられる人員構成
- 企業等と連携した実習・演習等が適切に実施され、教育課程の中で有効に機能しているか。
 - ◎ゲーム・CG業界の求める人材像に適している
- 企業等と連携した組織的な教職員研修が実施され、教育内容、学生募集等に有効に機能しているか。
 - ◎教員・職員の質保証
- 学校関係者評価が適切な時期に開催され、その結果が学校運営に適切に反映されているか。
 - ◎多目的視点からの評価
- 教育活動等に関する情報が、ホームページ等により適切に公表されているか。
 - ◎情報公開の適切性

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(3) 職業実践専門課程認定要件の適合性の視点(1/2)

教育課程編成委員会がゲーム・CG業界と連携しているか

① ゲーム・CG業界団体と連携した組織構成と成っているか

② 教育内容がゲーム・CG業界共通のスキル情報に基づいて構成されているか

教育課程編成委員会で定期的に実施されているか

※教育内容の改善が次期、次年度に適切に反映される時期に実施されているか

ゲーム・CG企業と連携した実習・演習が実施されているか

① 学内にて適切なゲーム・CG系企業による指導が成されているか

② 学外にて適切なゲーム・CG系企業による指導が成されているか

③ ゲーム・CG業界数社の企業による指導体制が取られているか

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(3) 職業実践専門課程認定要件の適合性の視点(2/2)

企業等と連携した組織的な教職員研修が実施されているか

① 教員研修・職員研修の年間スケジュールが明確であるか

② 長期教職員育成計画が明確であるか

③ 企業等から研修修了書等の受講が判るものを受けているか

学校関係者評価が適切に実施されているか

※ ゲーム・CG業界が加わった学校関係者評価と成っているか

情報提供が適切に成されている

※ 別紙様式4が適切に更新されているか

■ 「ゲーム・CG分野第三者評価基準(第0版)」

(4) 内部質保証の適合性

□学生受入の状況、教育の状況および成果や効果について、自己点検・評価および学校関係者評価が組織的に行われているか。その際、学生からの意見、学外関係者の意見や専門職域に係わる社会のニーズが、自己評価および学校関係者評価に適切な形で反映されているか

◎学校関係者評価による内部質保証

□自己点検・評価および学校関係者評価の結果がフィードバックされ、教育の質の改善・向上のための取組が組織的に行われ、教育課程の見直し等の具体的かつ継続的な方策が講じられているか

◎PDCAによる質保証

□企業等と連携した組織的な教員研修（ファカルティ・ディベロップメント）および職員研修（スタッフ・ディベロップメント）が適切に実施され、それらが教育の質の改善・向上に有効に機能しているか

◎教員の質保証

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(4) 内部質保証の適合性の視点

学校関係者評価が適切に実施されているか

学内に於ける明確なPDCAが実施されているか

適正な教員の質が担保されているか

① 定期的に教員育成講座を受講しているか

※知識スキル

② 教員の研究時間が確保されており「教員作品コンテスト」に
出品し業界から教育制作技術の確認を行っているか

※制作技術スキル

学生の教員に対する総合評価が実施されているか

※授業スキル

① 定期的に「授業アンケート」が実施されているか

② 「授業アンケート」が第三者評価機関により実施されているか

■ 「ゲーム・CG分野第三者評価基準(第0版)」

(5) 学修成果

□単位修得、修了状況、資格取得の状況等から判断して、意図している学修成果があがっているか。

◎学校から見た学習成果

□授業評価等、学生からの意見聴取の結果から判断して、意図している学修成果があがっているか。

◎学生から見た学習成果

□修了後の進路の状況等の実績や成果から判断して意図している学修成果があがっているか。

◎学校を相対的に見た学習成果

□修了生や就職先等の関係者からの意見聴取の結果から判断して、意図している学修成果があがっているか。

◎ゲーム・CG業界から見た学習成果

■ 「ゲーム・CG分野自己評価実施要項(第0版)」

(5) 学修成果の視点

- 学校の設定した目的・目標を満たした科目を修得しているか
- 卒業生が業界にて働く事が可能であるか
 - ① ゲーム・CG系業界就職率100%であるか、それに近い就職率
 - ② 三年後に卒業生がゲーム・CG系業界で定着率が高いものであるか
- ※独立・フリー等の考慮が必要
- 学生アンケート調査等による学生満足度が80%以上である
- 企業アンケート調査等による企業満足度が80%以上である
- ゲーム・CG業界コンソーシアムによる評価を実施している

■ ゲーム・CG分野第三者評価の実施にあたり

(1) 平成27年度第三者評価実施要項

①第三者評価実施委員組織と第三者評価実施の流れ

- ◆実施委員の選出 実施委員は「一人二校まで」の実施にて割り振りを行う
※拘束時間を考慮すると企業委員は一人二校が限界である
- ◆現地実施体制
○企業委員 2名 以上 ○有識者委員 1名 以上
○学校関係委員 1名 以上
・進行役 1名 ・書記 1名
※実施各校へは実施委員名は当日まで公表しないものとする
- ◆実施前会議 各自「自己評価書」「関係書類・データ」を確認後、実施日の一週間前までに実施し委員間の実施方向性を確認
- ◆現地実施
【一日目】 12:50 現地集合
13:00~17:30 第三者評価実施
【二日目】 8:50 現地再集合
9:00~15:00 第三者評価実施(つづき)
- ◆実施後確認会議 実施した第三者評価の「内容確認及び取り纏め」ご意見の聴取

■ ゲーム・CG分野第三者評価の今後

(1) 平成27年度スケジュール(予定)

- ・ 4月 1日～ 日本クリエイター育成協会サイト(<http://www.growingcreators.jp/>)より
ゲーム・CG系専門学校の**第三者評価希望校の申込み開始**
- ・ 5月 8日 平成27年度ゲーム・CG分野第三者評価**実施校確定**
- ・ 5月下旬 「第三者評価基準(第一版)」・「自己評価実施要項(第一版)」取り纏め
- ・ 6月上旬～ 実施予定校へ「第三者評価基準(第一版)」 「自己評価実施要項(第一版)」送付し
各専門学校にて「**自己評価書**」・「**関係資料・データ**」の作成開始
- ・ 8月31日 各専門学校より「**自己評価書**」・「**関係資料・データ**」を提出
- ・ 9月上旬 第三者評価実施委員へ情報提供
- ・ 1月中旬 平成27年度ゲーム・CG分野第三者評価**実施**
- ・ 3月中旬 日本クリエイター育成協会「学校評価委員会」にて取り纏める
- ・ 3月下旬 各校へ「第三者評価」をフィードバック

(2) 平成27年度への展開(予定)

- ◆ 「**ゲーム・CG分野 第三者評価機構**」の設立準備
- ◆ 「**自己評価報告書(例)**」を作成開示

ご清聴ありがとうございました

学校法人 中央情報学園



早稲田文理専門学校