

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																														
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143																														
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																														
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																														
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 ゲームプログラマー専攻		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	コンピュータデザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。																																			
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	ゲーム開発に必要な、C++言語のプログラムやゲームエンジンを学び、ゲームを制作するスペシャリストを目指します。 目指せる仕事: ゲームプログラマー、ネットワークプログラマー、ゲームディレクター、システムエンジニア、アプリケーション等 目指せる資格: 基本情報技術者試験(FE)、応用情報技術者試験(AP)																																			
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																												
3年	屋間	※単位時間、単位いずれかに記入		2,565 単位時間 171 単位	1,395 単位時間 93 単位	2,730 単位時間 182 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 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																															
440人	54人	1人	2%	5%																																
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>19</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>19</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>12</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>4</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>63</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>33</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>63</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>・なし (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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲームソフト開発会社、IT関連会社 等</p>								■卒業者数(C)	19	人	■就職希望者数(D)	19	人	■就職者数(E)	12	人	■地元就職者数(F)	4	人	■就職率(E/D)	63	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	33	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	63	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	19	人																																		
■就職希望者数(D)	19	人																																		
■就職者数(E)	12	人																																		
■地元就職者数(F)	4	人																																		
■就職率(E/D)	63	%																																		
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	33	%																																		
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	63	%																																		
■進学者数	0	人																																		
■その他																																				
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/</p>																																			
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,565 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>1,890 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</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>0 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>120 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>								総授業時数	2,565 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	1,890 単位時間	うち必修授業時数	0 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,565 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	0 単位時間																																			
うち企業等と連携した演習の授業時数	1,890 単位時間																																			
うち必修授業時数	0 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	0 単位時間																																			
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間																																			
総単位数	単位																																			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																			
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																			
うち必修単位数	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	単位																																			
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																			
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																			
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)</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>20人</td> </tr> </table> <table border="1"> <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>4人</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)	8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)	12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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人	計	20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	4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)	8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)	12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)	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)	人																																			
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人																																			
計	20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	4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

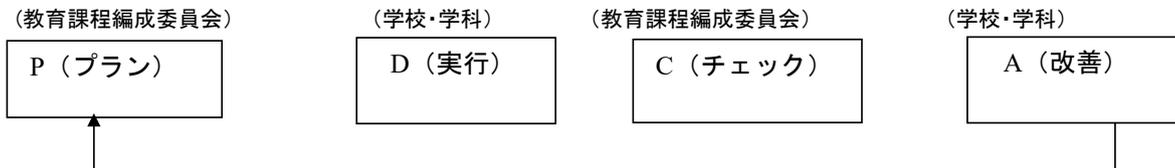
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・企業側はわかりやすく伝える力がある学生を要望しているということ、そのためにはたくさんの作品を観てほしいとのご意見より、「デザインシンキング」の授業において様々なゲーム作品に触れながら新しいゲームのアイデアを得、レビューを書くといったことを繰り返し実施し、相手に解りやすく伝えることを学んでいる。

・授業においてディスカッションやグループワークを取り入れたほうが良いというご意見より、HRを活用し人と話すこと、コミュニケーションを取る時間を増やしていく、「しゃべり慣れ」「話慣れ」できるようにしている。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲームプログラミング I Game Programming I	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	プログラミング言語 I で学習するC言語を用いて、オリジナルの2Dゲーム開発ができるようになります。	有限会社セレーノ・コーポレーション
ゲーム数学 Game Mathematics	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	プログラミングの基礎でもあり、特にゲームとシミュレーションの応用(数学と力学)に必須となる知識を身に付けゲーム制作に活用できるようになります。	高木情報産業株式会社
ゲームマーケティング Game Marketing	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。	株式会社グローバルワークス
ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	『ゲームプログラミング I・II・III』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	株式会社ハイド
業界研修 Work Experience	4. 【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	株式会社Cygames 株式会社トライコア 株式会社サイバーコネクトツウ 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	Game Technology Summit	連携企業等:	ゲームクリエイターズギルド
期間:	令和5年7月21日	対象:	ゲーム系教員
内容:	ゲームテクノロジーと他分野産業との協業を創出してイノベーションを起こすことを目的とした断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	福岡県ブロックチェーンフォーラム2023	連携企業等:	福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議
期間:	令和5年11月13日	対象:	デジタル系教員
内容:	ブロックチェーンに対する認知度向上や導入促進を目的とした標記フォーラム。		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等。		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

(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: 『The CREATORS』 期間: 令和6年4月19日 内容: 出張編集部やクリエイターコミュニティのブース、クリエイター対談を含むセミナーといった多彩なプログラムが開催され、クリエイターと繋がりが持てるイベント。	連携企業等: 株式会社トライデントワークス 対象: ゲーム系教員
研修名: XR総合展／メタバース総合展 期間: 令和6年6月4日 内容: メタバースを活用してサービスを実現していくための開発関連企業とのセッション。	連携企業等: RX Japan株式会社 対象: ゲーム系教員
研修名: CEDEC+KYUSHU2024 期間: 令和6年11月23日 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会 対象: ゲーム系教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
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 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。	
(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・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の募集と受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献
(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

評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会ですべて評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトソー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf

公表時期: 令和6年6月18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

企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>

公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ゲームプログラマー専攻)																
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	授業時数	単位数	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	
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付ける。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学ぶ。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行う。	1通	120	8	○	△		○				○
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2通 3通	240	16	○	△		○				○
		○		コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させる。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができる。	1前	30	2	○	△		○				○
		○		一般教養 general education	社会で必要とされるビジネス文書作成や、聞き手に伝わるプレゼンテーション資料作成について学ぶことにより活用できるようになる。	1通	60	4	○	△		○				○
		○		一般教養Ⅱ general education	ゲーム会社への就職に特化した入社試験に準ずる問題を繰り返し説くことによりゲーム会社への内定を獲得できるようになる。	3通	60	4	○	△		○				○
		○		就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力を身に付ける。	2通	60	4	○	△		○				○
		○		SPI試験対策講座 SPI Examination Seminar	就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになる。	2通	60	4	○			○				○
		○		FE対策講座 Fundamental Information Technology Engineer Examination Seminar	コンピューター技術の国家資格である基本情報処理技術者試験に向けての対策講座。午前試験範囲の知識を身に付けることができる。	2通 3通	120	8	○			○				○
		○		コンピューター概論 Computer Introduction	エンジニアにとって必須のコンピューターの動作原理について勉強し知識を身につけることができるようになる。	1通	120	8	○			○				○
		○		コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになる。	1通	120	8	○			○				○
		○		デザインシンキング Design Thinking	ゲームデザインの歴史を見ながら、どのようにゲームが成立し面白さを作り出しているかを考察し、商品開発についての「理解」と「発想力」を鍛え活用できるようになる。	1通	60	4	○			○				○
		○		ゲーム数学 Game Mathematics	プログラミングの基礎でもあり、特にゲームとシミュレーションの応用(数学と力学)に必須となる知識を身に付けゲーム制作に活用できるようになる。	1通 2通	240	16	○			○				○
		○		プログラミング言語Ⅰ Programming Language I	ゲームプログラミングに必須のコンピュータ言語であるC言語について学習し、基礎的文法、アルゴリズムを通してゲーム制作に必要な基礎力を付け活用できるようになる。	1通	240	16	○			○				○
		○		ゲームプログラミングⅠ Game Programming I	プログラミング言語Ⅰで学習するC言語を用いて、オリジナルの2Dゲーム開発ができるようになる。	1通	120	8	○			○				○
		○		ゲーム企画Ⅰ Game Development I	スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現作法を学び活用できるようになる。	1通	120	8	○			○				○
		○		ゲーム制作演習 Game Production Process	ゲームのアイデア、企画、画像編集、プログラミング全てを組み合わせるゲームを制作できるようになる。	2通 3通	240	16	○			○				○
		○		ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになる。	2通 3通	240	16	○			○				○
		○		プログラミング言語Ⅱ Programming Language II	ゲーム制作現場で広く使われているC++言語について学ぶ。C++言語の特長であるオブジェクト指向プログラミングについて理解し、ゲーム制作において活用できるようになる。	2通	240	16	○			○				○
		○		ゲームプログラミングⅡ Game Programming II	C++言語、3Dプログラミング技術を用いて、オリジナルの3Dゲーム開発ができるようになる。	2通	240	16	○			○				○
		○		ゲームプログラミングⅢ Game Programming III	『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ』を基に、実際の現場でのゲーム設計・開発の3Dプログラムを習得し活用できるようになる。	3通	240	16	○			○				○

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ゲームプログラマー専攻)																
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 時 数	単 位 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	
			○	ゲーム企画Ⅱ Game Development Ⅱ	オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになる。	2 通	120	8	○			○				○
			○	ゲーム企画Ⅲ Game Development Ⅲ	「ゲーム企画Ⅰ・Ⅱ」を基に、より高度な作品(企画書)を作成し、作品集のレベルを飛躍的に上げることができるようになる。	3 通	120	8	○			○				○
			○	キャリアデザイン Career Design	企業の目に留まる書類・作品構成、レイアウトを学ぶことにより就職活動に活かせるようになる。	2 後 3 前	120	8	○			○				○
			○	ゲームマーケティング Game Marketing	業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになる。	2 通	120	8	○			○				○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学ぶ。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになる。	全 通	45	3	○	△		○				○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになる。	全 通	45	3				○				○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験する。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルを習得し、活用できるようになる。	全 通	45	3	○			○				○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作する。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになる。	全 通	45	3	○			○				○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かす。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力を身につける。	全 通	45	3	○							○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになる。	2 通 3 通	120	8	○			○				○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	1 通 2 通	30	2	○			○				○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	3 通	15	1	○			○				○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身につけることができる。	全 通	45	3	○			○				○
			○	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付ける。	1 通	15	1	○			○				○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学ぶ。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえる。	全 通	45	3	○			○				○
			○	海外実学研修 School Trip	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力を身につける。	全 通	180	12	○			○				○
合計						36	科目	2565 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:	進級認定: 各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定: 3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期: 15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	1学期の授業期間	15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。

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																													
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143																													
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																													
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																													
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 ゲームプランナー専攻		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度																													
学科の目的	コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。																																		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	ゲーム制作の核として、「面白い!」と思われる企画力、開発チーム全体をまとめるコミュニケーション力などを身につけます。 目指せる仕事:ゲームプランナー、シナリオライター、ゲームライター、ゲームディレクター 等 目指せる資格:基本情報技術者試験(FE)、応用情報技術者試験(AP)																																		
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																											
3年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入		2,565 単位時間 171 単位	1,095 単位時間 73 単位	2,550 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 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																														
440人	13人	1人	8%	10%																															
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>5</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>5</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>3</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>2</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>60</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>67</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>60</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>・なし (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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲーム制作会社、デジタルコンテンツ制作会社、ゲーム運営会社 等</p>							■卒業者数(C)	5	人	■就職希望者数(D)	5	人	■就職者数(E)	3	人	■地元就職者数(F)	2	人	■就職率(E/D)	60	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	67	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	60	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	5	人																																	
■就職希望者数(D)	5	人																																	
■就職者数(E)	3	人																																	
■地元就職者数(F)	2	人																																	
■就職率(E/D)	60	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	67	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	60	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/</p>																																		
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,565 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>1,455 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</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>0 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>120 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	2,565 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	1,455 単位時間	うち必修授業時数	0 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,565 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	1,455 単位時間																																		
うち必修授業時数	0 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間																																		
総単位数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																		
うち必修単位数	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	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																		
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)</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>20人</td> </tr> </table> <table border="1"> <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>4人</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)	8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)	12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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人	計	20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	4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)	8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)	12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)	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)	人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人																																		
計	20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	4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

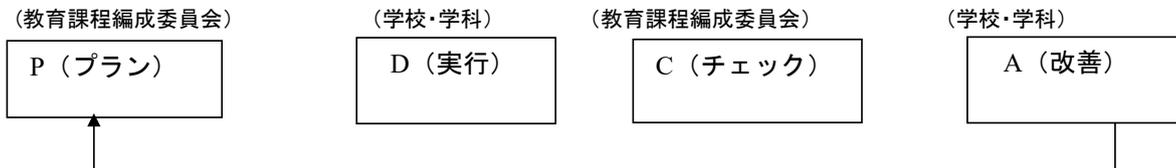
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・企業側はわかりやすく伝える力がある学生を要望しているということ、そのためにはたくさんの作品を観てほしいとのご意見より、「デザインシンキング」の授業において様々なゲーム作品に触れながら新しいゲームのアイデアを得、レビューを書くといったことを繰り返し実施し、相手に解りやすく伝えることを学んでいる。

・授業においてディスカッションやグループワークを取り入れたほうが良いというご意見より、HRを活用し人と話すこと、コミュニケーションを取る時間を増やしていく、「しゃべり慣れ」「話慣れ」できるようにしている。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作管理 Game Production Management	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム制作における素材の発注管理方法、スケジューリング、チームワークについて学び、制作進行に必要なスキルを身に付けることができます。	株式会社ハイド
ゲームプログラミングⅡ Game ProgrammingⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲームプログラミングⅠで学んだことを元にゲームエンジンを使用してゲーム制作ができるようになります。	高木情報産業株式会社
ゲームマーケティング Game Marketing	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。	株式会社グローバルワークス
ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	株式会社ハイド
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができます。	株式会社Cygames 株式会社トライコア 株式会社サイバーコネクトツウ 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	Game Technology Summit	連携企業等:	ゲームクリエイターズギルド
期間:	令和5年7月21日	対象:	ゲーム系教員
内容:	ゲームテクノロジーと他分野産業との協業を創出してイノベーションを起こすことを目的とした断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	福岡県ブロックチェーンフォーラム2023	連携企業等:	福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議
期間:	令和5年11月13日	対象:	デジタル系教員
内容:	ブロックチェーンに対する認知度向上や導入促進を目的とした標記フォーラム。		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等。		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

(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: 『The CREATORS』 期間: 令和6年4月19日 内容: 出張編集部やクリエイターコミュニティのブース、クリエイター対談を含むセミナーといった多彩なプログラムが開催され、クリエイターと繋がりが持てるイベント。	連携企業等: 株式会社トライデントワークス 対象: ゲーム系教員
研修名: XR総合展／メタバース総合展 期間: 令和6年6月4日 内容: メタバースを活用してサービスを実現していくための開発関連企業とのセッション。	連携企業等: RX Japan株式会社 対象: ゲーム系教員
研修名: CEDEC+KYUSHU2024 期間: 令和6年11月23日 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会 対象: ゲーム系教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
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 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。	
(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・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の募集と受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献
(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
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラポ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要 ※2024年度より募集停止

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ゲームプランナー専攻)																
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	授業時数	単位数	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	
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○			○	
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2 通 3 通	120	8	○	△		○			○	
		○		コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1 通	30	2	○	△		○			○	
		○		アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○			○			○	
		○		一般教養 general education	社会で必要とされるビジネス文書作成や、聞き手に伝わるプレゼンテーション資料作成について学ぶことにより活用できるようになります。	1 通 2 通	60	4	○	△		○			○	
		○		コンピューター概論 Computer Introduction	エンジニアにとって必須のコンピューターの動作原理について勉強し知識を身につけることができますようになります。	1 通	120	8	○			○			○	
		○		コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8	○			○			○	
		○		デザインシンキング Design Thinking	ゲームデザインの歴史を見ながら、どのようにゲームが成立し面白さを作り出しているかを考察し、商品開発についての「理解」と「発想力」を鍛え活用できるようになります。	1 通	60	4	○			○			○	
		○		ゲーム企画Ⅰ Game Development I	スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現作法を学び活用できるようになります。	1 通	120	8	○			○			○	
		○		ゲームプログラミングⅠ Game Programming I	ゲームエンジンを使用してゲームプログラミングの基礎を学び活用できるようになります。	1 通	120	8	○			○			○	
		○		ゲーム制作管理 Game Production Management	ゲーム制作における素材の発注管理方法、スケジューリング、チームワークについて学び、制作進行に必要なスキルを身に付けることができますようになります。	全 通	360	24	○			○			○	○
		○		ゲーム制作演習 Game Production Process	ゲームのアイデア、企画、画像編集、プログラミング全てを組み合わせるゲーム制作ができるようになります。	全 通	360	24	○			○			○	○
		○		ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	2 通 3 通	240	16	○			○			○	○
		○		ゲーム企画Ⅱ Game Development II	オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになります。	2 通	120	8	○			○			○	
		○		ゲーム企画Ⅲ Game Development III	「ゲーム企画Ⅰ・Ⅱ」を基に、より高度な作品(企画書)を作成し、作品集のレベルを飛躍的に上げることができるようになります。	3 通	120	8	○			○			○	
		○		ゲームプログラミングⅡ Game Programming II	ゲームプログラミングⅠで学んだことを元にゲームエンジンを使用してゲーム制作ができるようになります。	2 通	120	8	○			○			○	○
		○		ゲームプログラミングⅢ Game Programming III	ゲームプログラミングⅠ・Ⅱで学んだことを元にゲームエンジンを使用してゲーム制作ができるようになります。	3 通	120	8	○			○			○	
		○		シナリオライティング Scenario Writing	コンテ・シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成等、実践的な技法を学び活用できるようになります。	全 通	360	24	○	△					○	○
		○		キャリアデザイン Career Design	企業の目に留まる書類・作品構成、レイアウトを学ぶことにより就職活動に活かせるようになります。	2 後 3 前	120	8	○			○			○	
		○		ゲームマーケティング Game Marketing	業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。	1 通	120	8	○			○			○	○

授業科目等の概要 ※2024年度より募集停止

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ゲームプランナー専攻)																
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 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教 員 兼 任	企 業 等 の 連 携	
									講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外			
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	2 通	60	4	○	△		○			○	○
			○	SPI試験対策講座 SPI Examination Seminar	就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになります。	2 通	60	4	○			○			○	○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	45	3	○	△		○			○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルを習得し、活用できるようになります。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	2 通 3 通	120	8	○			○			○	○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	1 通 2 通	30	2	○			○			○	
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 通	15	1	○			○			○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	45	3	○			○			○	
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	45	3	○			○			○	
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4	○			○			○	
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4	○			○			○	
合計						34	科目	2565 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:	進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	1学期の授業期間	15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。

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																													
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143																													
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																													
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																													
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 ゲームグラフィックデザイナー専攻	平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	コンピュータデザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。																																		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	ゲーム業界が求める3DCGやイラストの技術を身につけ、魅力あるキャラクターや背景など、ゲームグラフィックデザイナーに必要な技術を総合的に学びます。 目指せる仕事:ゲームグラフィックデザイナー、ゲームCGデザイナー、キャラクターデザイナー、UI・UXデザイナー、ゲームディレクター、背景デザイナー																																		
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																												
3年	屋間	2,565 単位時間 171 単位	375 単位時間 25 単位	3,225 単位時間 215 単位	375 単位時間 25 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位																												
	※単位時間、単位いずれかに記入																																		
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																															
440人	19人	1人	5%	2%																															
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>23</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>21</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>19</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>7</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>90</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>37</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>83</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>・なし</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲーム制作会社、映像制作会社 等</p>							■卒業者数(C)	23	人	■就職希望者数(D)	21	人	■就職者数(E)	19	人	■地元就職者数(F)	7	人	■就職率(E/D)	90	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	37	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	83	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	23	人																																	
■就職希望者数(D)	21	人																																	
■就職者数(E)	19	人																																	
■地元就職者数(F)	7	人																																	
■就職率(E/D)	90	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	37	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	83	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/</p>																																		
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,565 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>930 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>165 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>45 単位時間</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>0 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>120 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	2,565 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	930 単位時間	うち必修授業時数	165 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	45 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,565 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	930 単位時間																																		
うち必修授業時数	165 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	45 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間																																		
総単位数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																		
うち必修単位数	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	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																		
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)</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>20人</td> </tr> </table> <table border="1"> <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>4人</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)	8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)	12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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人	計	20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	4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)	8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)	12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)	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)	人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人																																		
計	20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	4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

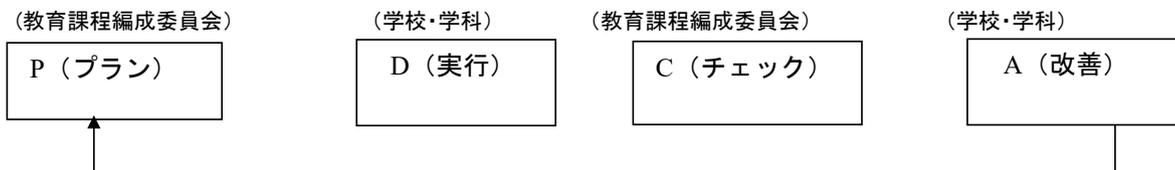
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

現状の学生の人間力向上といった部分では、①学生の知識不足では沢山の作品を観る(知る)必要性、②作品制作の過程においては、自信をつけさせることが大切で、③理解力向上においては、考察、アウトプットを訓練する必要があるとのご意見をいただいた。

- ①ゲーム作品の知識においては、ゲームドローイングの授業下で、作品のグラフィックデザインに触れるとともに、デザインの考察を行う。
- ②自信をつけさせるという点については、講師会で各授業担当の講師へ机間巡視時、面談時に、成長部分を発見して声掛け応援を行う。
- ③全ての授業において、課題提出時の節目で、制作の理由、感想を主に作品発表を実現している。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
3DCG制作 I 3DCG Project I	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	3DCGツールの基本的なモデリングに関わる技術を習得します。	株式会社ソリス
3DCG制作Ⅲ 3DCG Project Ⅲ	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	3DCGゲームにおけるハイスベックなリアリティ表現を追求し、より高度なモデリング、アニメーション技術を習得します。	株式会社ソリス
コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	デザインオフィス グラデココ
就職対策講座 Business Seminar	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	有限会社コンフィエ
業界研修 Work Experience	4. 【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	株式会社サイバーコネクトツ 株式会社リンクトブレイン 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	Game Technology Summit	連携企業等:	ゲームクリエイターズギルド
期間:	令和5年7月21日	対象:	ゲーム系教員
内容:	ゲームテクノロジーと他分野産業との協業を創出してイノベーションを起こすことを目的とした断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	福岡県ブロックチェーンフォーラム2023	連携企業等:	福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議
期間:	令和5年11月13日	対象:	デジタル系教員
内容:	ブロックチェーンに対する認知度向上や導入促進を目的とした標記フォーラム。		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等。		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

(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: 『The CREATORS』 期間: 令和6年4月19日 内容: 出張編集部やクリエイターコミュニティのブース、クリエイター対談を含むセミナーといった多彩なプログラムが開催され、クリエイターと繋がりが持てるイベント。	連携企業等: 株式会社トライデントワークス 対象: ゲーム系教員
研修名: XR総合展／メタバース総合展 期間: 令和6年6月4日 内容: メタバースを活用してサービスを実現していくための開発関連企業とのセッション。	連携企業等: RX Japan株式会社 対象: ゲーム系教員
研修名: CEDEC+KYUSHU2024 期間: 令和6年11月23日 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会 対象: ゲーム系教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
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 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。	
(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・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の募集と受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献
(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
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要 ※2023年度より募集停止

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ゲームグラフィックデザイナー専攻)															
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	授業時数	単位数	授業方法			場所			企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を図るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○			○
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2 通 3 通	120	8	○	△		○			○
	○			コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1 通	30	2	○	△		○			○
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○			○			○
			○	コンピューター デジタル基礎 Computer Digital Basic	社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。	3 通	60	4	○			○			○
	○			コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8	○			○			○
		○		デザインベーシック Design Basic	平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。	1 通	120	8	○			○			○
		○		デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1 通	30	2	○			○			○
		○		デッサンⅠ Dessin I	物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスの意識や技術を習得します。	1 通	120	8	○			○			○
		○		デッサンⅡ Dessin II	『デッサンⅠ』を基に、物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになります。	2 通	120	8	○			○			○
		○		デッサンⅢ Dessin III	『デッサンⅠ・Ⅱ』で培った感性や技術を、さらなる高度なモチーフに取り組み、作品としての表現力をレベルアップできるようになります。	3 通	120	8	○			○			○
			○	ゲーム制作 Game Project	複数の分野が混在したグループ制作の中で、コミュニケーションを重んじながら到達目標に向かって共通の作品完成を目指す工程を経験することで、スケジュール管理やクオリティバランスを意識した行動力を身に付けることができるようになります。	全 通	360	24				○			○
		○		立体造形Ⅰ Solid Fabrication I	人や物といった塑像制作を通して、物体の構造を理解すると共に観察力、想像力を培い立体認識力を習得します。	1 通	120	8	○			○			○
		○		立体造形Ⅱ Solid Fabrication II	デザインしたキャラクター像(人物・クリーチャー等)の塑像制作を通して、リアリティを追求した試行錯誤を繰り返すことで、高い造形力を習得します。	2 通	120	8	○			○			○
		○		コンセプトワーク Concept Work	コンセプトワークを通してオリジナル世界観構築の為のアイデアの発想力、想像力、表現力向上を目的として学びます。ポートフォリオにおける作品の一例が設計、構成できるようになります。	1 通	120	8	○			○			○
		○		3DCG制作Ⅰ 3DCG Project I	3DCGツールの基本的なモデリングに関わる技術を習得します。	1 通	240	16	○			○			○
		○		ポートフォリオ Portfolio	ゲーム業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができますようになります。	2 通 3 通	240	16	○			○			○
		○		ゲームデザイン Game Design	ゲームにおける空想の背景やアイテムなど、リアリティを追求したデザインをしながら、迫力ある描画表現に不可欠なパース技法を習得します。	2 通 3 通	240	16	○			○			○
		○		3DCG制作Ⅱ 3DCG Project II	ゲーム開発現場のゲーム素材を意識した専門的なモデリング技術を習得します。	2 通	240	16	○			○			○
		○		3DCG制作Ⅲ 3DCG Project III	3DCGゲームにおけるハイスベックなリアリティ表現を追求し、より高度なモデリング、アニメーション技術を習得します。	3 通	240	16	○			○			○

授業科目等の概要 ※2023年度より募集停止

（文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ゲームグラフィックデザイナー専攻）														
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	授業時数	単位数	授業方法			場所		企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	
			○	2DCG制作 2DCG Project	パソコンを使用して陰影や色彩を活かして質感を意識したイラストの描き込み方法、ゲーム画面表示デザイン制作の技術を習得します。	2 通 3 通	240	16	○			○		○
			○	映像編集 Film Editing	映像動画作品の編集方法を学び、デモリールを制作できる技術を習得します。	3 通	120	8	○			○		○
			○	WEB講座 Web Lecture	インターネット上でポートフォリオを掲示する技術を習得します。	3 通	120	8	○			○		○
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	2 通 3 通	60	4	○	△		○		○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	45	3	○	△		○		○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	45	3	○			○		○
			○	企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	45	3				○	○	○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全 通	45	3	○			○		○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全 通	45	3	○			○		○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	2 通 3 通	120	8				○	○	○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	1 通 2 通	30	2	○			○		○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 通	15	1	○			○		○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	45	3				○	○	○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	45	3				○	○	○
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4				○	○	○
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4				○	○	○
合計						36	科目	2565 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：	進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法：	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。（※1コマ=2時間換算） （単位認定）授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位×2学期=60単位（900時間） ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	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。

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																													
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143																													
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																													
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																													
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 CGクリエイター専攻		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度																													
学科の目的	コンピュータデザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。																																		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	3DCG技術を学び、映画、TV、CM、ゲーム、アニメをいったCG政策に関わる幅広い業界で活躍できるCGクリエイターを目指します。 目指せる仕事:CGクリエイター、VFXクリエイター、3Dモデラー、モーションデザイナー、背景デザイナー、エフェクトデザイナー																																		
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																											
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		615 単位時間	3,570 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																											
				171 単位	238 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																														
440 人	35 人	0 人		0 %	7 %																														
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>14</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>13</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>13</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>100</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>0</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>93</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>・なし</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 映像制作会社、アニメーション制作会社 等</p>							■卒業者数(C)	14	人	■就職希望者数(D)	13	人	■就職者数(E)	13	人	■地元就職者数(F)	0	人	■就職率(E/D)	100	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	0	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	93	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	14	人																																	
■就職希望者数(D)	13	人																																	
■就職者数(E)	13	人																																	
■地元就職者数(F)	0	人																																	
■就職率(E/D)	100	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	0	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	93	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/</p>																																		
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,565 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>1,530 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</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>0 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>120 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	2,565 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	1,530 単位時間	うち必修授業時数	0 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,565 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	1,530 単位時間																																		
うち必修授業時数	0 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間																																		
総単位数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																		
うち必修単位数	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	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																		
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)</td> <td>8 人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>12 人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>20 人</td> </tr> </table> <table border="1"> <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>4 人</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)	8 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)	12 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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人	計	20 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	4 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)	8 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)	12 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)	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)	人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人																																		
計	20 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	4 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

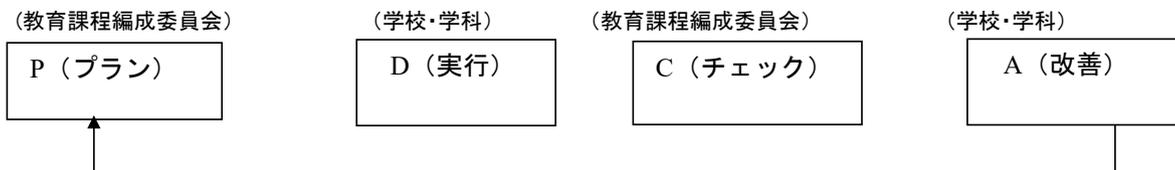
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に關しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・企業目線からすると企画力は求めているので、その時間を作品作りに当てて欲しいというご意見から、自習時間と時間割に明確に組み込んだ。結果、昨年度に比べ自主学習をする学生が増えている。

・「理解力がある学生が欲しい」また「分かりやすく伝える力」がある人材の育成をして欲しいというご意見から、1年生の「3DCG制作」の授業では学生が自分の作った作品をプレゼン(制作した理由、構図、こだわったポイントなど)するようにしている。また、クラスで良い部分の感想や質問を投げかけるなどを行い、自分の作品について言語化することで、作品に意味が生まれ、次作のクオリティUPに繋がると考えている。

・学生に自信をつけさせてあげて欲しいというご意見から、講師、担任等の多方面の人で、良いところを見つけたら、学生には良い点と理由をはっきり伝えるようにしている。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
映像制作Ⅱ Film MakingⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	映像素材の準備や映像編集の技法を通して学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになる。	株式会社フェローズ
3DCG制作Ⅰ 3DCG ProjectⅠ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	3DCGモデリングに関する知識・技術を学び、デザインビジュアライゼーションやCGパースといった3DCG画像制作方法を習得する。	株式会社ソリス
3DCG制作Ⅲ 3DCG ProjectⅢ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	『3DCG制作Ⅱ』で学んだ知識・技術を活かし、商品クオリティを目指した3DCGモデリングやアニメーション作品の制作ができるようになる。	株式会社ハッピープロジェクト
就職対策講座 Business Seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	有限会社セレーノ・コーポレーション
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	株式会社フロムソフトウェア 株式会社gumi 株式会社リンクトブレイン 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	Game Technology Summit	連携企業等:	ゲームクリエイターズギルド
期間:	令和5年7月21日	対象:	ゲーム・CG系教員
内容:	ゲームテクノロジーと他分野産業との協業を創出してイノベーションを起こすことを目的とした断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム・CG系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	福岡県ブロックチェーンフォーラム2023	連携企業等:	福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議
期間:	令和5年11月13日	対象:	デジタル系教員
内容:	ブロックチェーンに対する認知度向上や導入促進を目的とした標記フォーラム。□		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

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・育成人材像
(2) 学校運営		学校運営
(3) 教育活動		教育活動
(4) 学修成果		学修成果
(5) 学生支援		学生支援
(6) 教育環境		教育環境
(7) 学生の受入れ募集		学生の募集と受け入れ
(8) 財務		財務
(9) 法令等の遵守		法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献		社会貢献
(11) 国際交流		

※(10)及び(11)については任意記載。

(1) 学校関係者評価の基本方針
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

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

研修名: FDマイクロレベル研修
 期間: 令和6年7月3日
 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて

研修名: 教職員カウンセリング研修
 期間: 令和6年7月1日-8月31日
 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。

研修名: 進路アドバイザー研修
 期間: 令和6年8月27日
 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: CEDEC+KYUSHU2024
 期間: 令和6年11月23日
 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。

研修名: XR総合展／メタバース総合展
 期間: 令和6年6月4日
 内容: メタバースを活用してサービスを実現していくための開発関連企業とのセッション。口

研修名: enXross
 期間: 令和6年7月4日
 内容: XRおよび関連技術の最新サービス・プロダクトに触れることが出来る企業ブースや、幅広いフィールドで活躍するゲストを登壇者として招聘したトークセッション。

(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

連携企業等: 株式会社ライゾマティクス、株式会社 Mogura、株式会社STYLY等

対象: ゲーム・CG系教員

連携企業等: RX Japan株式会社

対象: ゲーム・CG系教員

連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会
 一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会

対象: ゲーム・CG系教員

連携企業等: 滋慶教育科学研究所

対象: 専任教職員

連携企業等: 滋慶教育科学研究所

対象: 専任教職員

連携企業等: 滋慶教育科学研究所

対象: 専任教職員

(3) 学校関係者評価結果の活用状況
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラボ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科CGクリエイター専攻)																
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 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 の 連 携
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付ける。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学ぶ。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行う。	1 通	120	8	○	△		○				○
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2 通 3 通	240	16	○	△		○				○
			○	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させる。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができる。	1 前	30	2	○	△		○				○
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付く。	2 通	120	8	○	△		○				○
			○	コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになる。	1 通	120	8	○			○				○
			○	デザインベーシック Design Basic	平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになる。	1 通	120	8	○			○				○
			○	デッサンⅠ Dessin I	物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスがとれるようになる。	1 通	120	8	○			○				○
			○	デッサンⅡ Dessin II	デッサンⅠに加えて、物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになる。	2 通	120	8	○			○				○
			○	デッサンⅢ Dessin III	『デッサンⅠ・Ⅱ』を基に、さらなる高度なモチーフ等のデッサン作品を制作できるようになる。	3 通	120	8	○			○				○
			○	立体造形Ⅰ Solid Fabrication I	塑像を通してリアリティ表現を学びながら、立体認識力を習得する。	1 通	120	8	○			○				○
			○	立体造形Ⅱ Solid Fabrication II	塑像を通してリアリティ表現を追求しながら、3Dモデル制作に役立つ造形センスを身に付ける。	2 通	120	8	○			○				○
			○	パースドローイング Perspective Drawing	視角やカメラレンズを通した視覚効果について、パース概念を学びながらスケッチ、ドローイングの技術を習得できる。	1 通	120	8	○			○				○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作する。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになる。	2 通 3 通	240	16	○			○				○
			○	映像制作Ⅰ Film Making I	映像制作の仕組みを学びながら、アイデア立案、絵コンテ制作、ムービーコンテといった映像設計ができる知識・技術を習得する。	1 通	120	8	○			○				○
			○	映像制作Ⅱ Film Making II	映像素材の準備や映像編集の技法を通して学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになる。	2 通	120	8	○			○				○
			○	映像制作Ⅲ Film Making III	映像演出・カメラワーク・ライティング・演出方法を、アナログとデジタルの両面から捉えられる知識・技術を習得する。	3 通	120	8	○			○				○
			○	映像編集 Film Editing	実写やCG素材など、映像素材を生かした編集技術を習得する。	2 通 3 通	240	16	○			○				○
			○	映像効果 Film Effect	映像演出を主とした高度なエフェクトやレンダリングなど、映像効果に関する技術を習得する。	3 通	120	8	○			○				○

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科CGクリエイター専攻)															
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制作Ⅰ 3DCG ProjectⅠ	3DCGモデリングに関する知識・技術を学び、デザインビジュアライゼーションやCGパスといった3DCG画像制作方法を習得する。	1通	240	16	○		○			○	○
			○	3DCG制作Ⅱ 3DCG ProjectⅡ	『3DCG制作Ⅰ』で学んだ知識・技術を活かし、アニメーションやカメラワークを交えた高度な表現の3DCG映像制作ができるようになる。	2通	360	24	○		○			○	
			○	3DCG制作Ⅲ 3DCG ProjectⅢ	『3DCG制作Ⅱ』で学んだ知識・技術を活かし、商品クオリティを目指した3DCGモデリングやアニメーション作品の制作ができるようになる。	3通	480	32	○		○			○	○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学ぶ。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになる。	全通	45	3	○	△	○			○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになる。	全通	45	3	○		○			○	○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験する。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できる。	全通	45	3	○		○			○	○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作する。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになる。	全通	45	3	○		○			○	
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かす。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力を身につける。	全通	45	3	○		○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができる。	2通 3通	120	8	○		○			○	○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	1通 2通	30	2	○		○			○	
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	3通	15	1	○		○			○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	全通	45	3	○		○			○	
			○	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付ける。	1通	15	1	○		○			○	
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学ぶ。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえる。	全通	45	3	○		○			○	
			○	海外実学研修 School Tri	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力を身につける。	全通	180	12	○		○			○	
合計						33	科目		2565 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:	進級認定：各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位数が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	1学期の授業期間	15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。

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			
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311			
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 ネット動画クリエイター専攻		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	コンピュータデザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。								
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	動画制作から配信まで幅広く学び、多くのユーザーにオリジナル動画を届けるクリエイターを目指します。 目指せる仕事: YouTuber、ネット動画クリエイター、動画クリエイター、動画プロデューサー、編集スタッフ、撮影スタッフ、編集プロダクション								
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		615 単位時間 41 単位	3,690 単位時間 246 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位	
		2,565 単位時間 171 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				
440人	22人	0人		0%	10%				
就職等の状況	■卒業者数(C) : 0人 ■就職希望者数(D) : 0人 ■就職者数(E) : 0人 ■地元就職者数(F) : 0人 ■就職率(E/D) #DIV/0! % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) #DIV/0! % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) #DIV/0! % ■進学者数 : 0人 ■その他 : ・2023年度新専攻の為、卒業実績なし (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) ー								
	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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/							
		当該学科のホームページURL	http://www.fca.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		2,565 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		0 単位時間						
	うち企業等と連携した演習の授業時数		735 単位時間						
	うち必修授業時数		0 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		0 単位時間						
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 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)		120 単位時間							
(B: 単位数による算定)									
総単位数		単位							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		単位							
うち必修単位数		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		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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)						8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)						12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)						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)						人		
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)						人		
	計						20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						4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

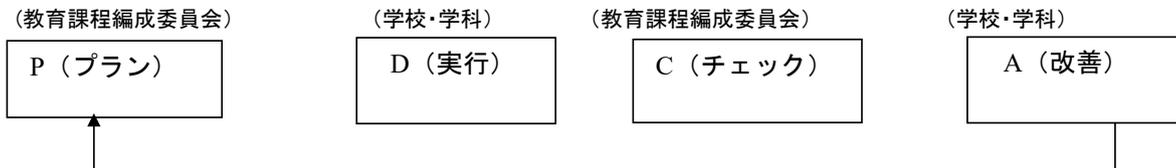
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・企業目線からすると企画力は求めているので、その時間を作品作りに当てて欲しいというご意見から、自習時間と時間割に明確に組み込んだ。結果、昨年度に比べ自主学習をする学生が増えている。

・「理解力がある学生が欲しい」また「分かりやすく伝える力」がある人材の育成をして欲しいというご意見から、1年生の「3DCG制作」の授業では学生が自分の作った作品をプレゼン(制作した理由、構図、こだわったポイントなど)するようにしている。また、クラスで良い部分の感想や質問を投げかけるなどを行い、自分の作品について言語化することで、作品に意味が生まれ、次作のクオリティUPに繋がると考えている。

・学生に自信をつけさせてあげて欲しいというご意見から、講師、担任等の多方面の人で、良いところを見つけたら、学生には良い点と理由をはっきり伝えるようにしている。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
動画編集 I Video Editing I	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	動画編集ソフトの基礎技術を習得する。	株式会社ユーツー
動画編集 II Video Editing II	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	動画編集ソフトの応用技術を習得する。	株式会社ユーツー
動画制作 I Video Production I	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	動画撮影の演習を課題制作を通して、撮影の基礎技術を習得する。	レバテック株式会社
就職対策講座 Business Seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力を身につける。	有限会社セレーノ・コーポレーション
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	exsa株式会社 空気株式会社 株式会社FOREST Hunting One 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	Game Technology Summit	連携企業等:	ゲームクリエイターズギルド
期間:	令和5年7月21日	対象:	ゲーム・CG系教員
内容:	ゲームテクノロジーと他分野産業との協業を創出してイノベーションを起こすことを目的とした断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム・CG系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	福岡県ブロックチェーンフォーラム2023	連携企業等:	福岡県Ruby・コンテンツビジネス 振興会議
期間:	令和5年11月13日	対象:	デジタル系教員
内容:	ブロックチェーンに対する認知度向上や導入促進を目的とした標記フォーラム。□		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

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・育成人材像
(2)学校運営		学校運営
(3)教育活動		教育活動
(4)学修成果		学修成果
(5)学生支援		学生支援
(6)教育環境		教育環境
(7)学生の受入れ募集		学生の募集と受け入れ
(8)財務		財務
(9)法令等の遵守		法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献		社会貢献
(11)国際交流		

※(10)及び(11)については任意記載。

(1)学校関係者評価の基本方針
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

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

研修名: FDマイクロレベル研修
 期間: 令和6年7月3日
 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて
 連携企業等: 滋慶教育科学研究所
 対象: 専任教職員

研修名: 教職員カウンセリング研修
 期間: 令和6年7月1日-8月31日
 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。
 連携企業等: 滋慶教育科学研究所
 対象: 専任教職員

研修名: 進路アドバイザー研修
 期間: 令和6年8月27日
 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。
 連携企業等: 滋慶教育科学研究所
 対象: 専任教職員

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: CEDEC+KYUSHU2024
 期間: 令和6年11月23日
 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。
 連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会
 一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会
 対象: ゲーム・CG系教職員

研修名: XR総合展／メタバース総合展
 期間: 令和6年6月4日
 内容: メタバースを活用してサービスを実現していくための開発関連企業とのセッション。口
 連携企業等: RX Japan株式会社
 対象: ゲーム・CG系教職員

研修名: enXross
 期間: 令和6年7月4日
 内容: XRおよび関連技術の最新サービス・プロダクトに触れることが出来る企業ブースや、幅広いフィールドで活躍するゲストを登壇者として招聘したトークセッション。
 連携企業等: 株式会社ライゾマティクス、株式会社 Mogura、株式会社STYLY等
 対象: ゲーム・CG系教職員

(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

(3) 学校関係者評価結果の活用状況
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ネット動画クリエイター専攻)																
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	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実	校内	校外	専任	兼任	
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身につける。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学ぶ。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行う。	1通	120	8	○	△		○				○
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2通 3通	240	16	○	△		○				○
		○		コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させる。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることのできる。	1前	30	2	○	△		○				○
		○		就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力を身につける。	2通	120	8	○	△		○				○
		○		コンピューター デジタル基礎 Computer Digital Basic	業界でコミュニケーションを行う上で、企画書、計画表、見積書、香盤表といった様々な書類作成、プレゼンテーションを行う上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できる。	1通	120	8	○			○				○
		○		コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューター・グラフィックソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、グラフィックデザインの学びを通して、平面デザインや画像加工ができるようになる。	1通	120	8	○			○				○
		○		動画企画 Video Planning	動画制作を目的とした制作計画の要となる設計図、企画書、絵コンテなどの制作を学ぶ。	2通	120	8	○			○				○
		○		パースドローイング Perspective Drawing	視角やカメラレンズを通した視覚効果について、パース概念を学びながらスケッチ、ドローイングの技術を習得できる。	1通	120	8	○			○				○
			○	演技表現 Performance Art	映像発信に必要な視聴者に分かり易い情報の伝え方、視聴者の注目を引き付ける演技表現の技術を学ぶ。	2通 3通	240	16	○			○				○
			○	デッサン Dessin	物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスがとれるようになる。	全通	360	24	○			○				○
		○		動画制作Ⅰ Video Production I	動画撮影の演習を課題制作を通して、撮影の基礎技術を習得する。	1通	120	8	○			○				○
		○		動画制作Ⅱ Video Production II	動画の自主制作を通して、動画撮影や動画表現の応用技術を習得する。	2通	120	8	○			○				○
		○		動画制作Ⅲ Video Production III	目的やメッセージ性を持った動画の自主制作を通して、動画表現のクオリティの向上、動画表現センスを身につける。	3通	240	16	○			○				○
		○		動画総合演習 Video Comprehensive Exercise I	動画制作における制作工程から発信までの基礎知識・技術を習得する。	1通	240	16	○			○				○
		○		動画総合演習 Video Comprehensive Exercise II	動画制作における制作工程から発信までの応用知識・技術を習得する。	2通	240	16	○			○				○
		○		動画総合演習 Video Comprehensive Exercise III	実践的な演習を通して動画制作、発信する技術を習得する。	3通	240	16	○			○				○
		○		動画編集Ⅰ Video Editing I	動画編集ソフトの基礎技術を習得する。	1通	120	8	○			○				○
		○		動画編集Ⅱ Video Editing I	動画編集ソフトの応用技術を習得する。	2通	120	8	○			○				○
		○		動画編集Ⅲ Video Editing I	動画編集ソフトの応用技術を使った高度な動画表現テクニック技術を習得する。	3通	120	8	○			○				○

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ネット動画クリエイター専攻)																	
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 時 数	単 位 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	校 内	校 外	専 任	兼 任		
			○	デモリール制作 Demo reel production	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作する。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになる。	2 通 3 通	240	16	○			○					
			○	動画効果 Video Effect	動画演出を主とした高度な素材の制作、エフェクトやレンダリングなどの特殊技術を習得する。	2 通 3 通	240	16	○			○					
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学ぶ。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになる。	全 通	45	3	○	△		○				○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになる。	全 通	45	3	○			○					○
			○	企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験する。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できる。	全 通	45	3	○			○					○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作する。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになる。	全 通	45	3	○			○					○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かす。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力を身につける。	全 通	45	3	○			○					○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになる。	2 通 3 通	120	8	○			○					○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	1 通 2 通	30	2	○			○					○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	3 通	15	1	○			○					○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	全 通	45	3	○			○					
			○	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習（ML）および人工知能（AI）の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付ける。	1 通	15	1	○			○					○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学ぶ。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえる。	全 通	45	3	○			○					○
			○	海外実学研修 School Trip	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力を身につける。	全 通	180	12	○			○					○
合計						33	科目	2565 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:	進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。（※1コマ＝2時間換算） （単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数 年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位（900時間） ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	1学期の授業期間	15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。

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			
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311			
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 アニメーション専攻		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。								
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	ハイレベルな画力と最新のアニメーション制作技術を学び、世界が注目する日本アニメ業界で即戦力となるアニメーターを目指します。 目指せる仕事:アニメーター、色彩設計、撮影監督、美術監督、制作進行、アニメ監督、キャラクターデザイナー、プロデューサー								
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		2,565 単位時間 171 単位	1,875 単位時間 125 単位	2,250 単位時間 150 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位
	夜間								
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				
440人	30人	2人		7%	9%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		8人						
	■就職希望者数(D)		6人						
	■就職者数(E)		6人						
	■地元就職者数(F)		0人						
	■就職率(E/D)		100%						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		0%						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		75%						
	■進学者数		0人						
	■その他								
	・なし								
(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)									
映像制作会社、アニメーション制作会社 等									
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/								
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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		2,565 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		0 単位時間							
うち企業等と連携した演習の授業時数		510 単位時間							
うち必修授業時数		0 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		0 単位時間							
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 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)		120 単位時間							
(B: 単位数による算定)									
総単位数		単位							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		単位							
うち必修単位数		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		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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)		8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)		12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)		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)		人						
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		人						
	計		20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		4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

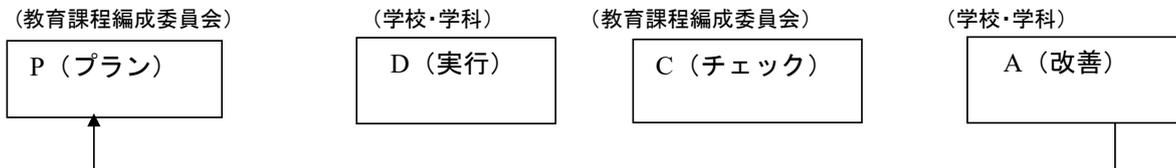
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・実力の高い学生と低い学生でグループに分かれて学習の機会をあたえるべきというご意見を踏まえ、現状実力不足に不安を感じている学生や、講師から判断した学生を対象に「夏期補講」を実施。

・授業においてディスカッションやグループワークを取り入れたほうが良いというご意見より、HRを活用し人と話すこと、コミュニケーションを取る時間を増やしていく、「しゃべり慣れ」「話慣れ」できるようにしている。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
動画編集 I Video Editing I	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を徹底的に習得します。	有限会社 デジタルノイズ
動画編集 II Video Editing II	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	アニメーション作画における「動画」の作画技法を徹底的に習得します。	有限会社 デジタルノイズ
動画制作 I Video Production I	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	作品演出の実践的な技法とシナリオの基本的な考え方、アニメーションにおける演出業務に必須となる知識を習得する。	株式会社 トリガー
就職対策講座 Business Seminar	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力を身につける。	有限会社 セレーノ・コーポレーション
業界研修 Work Experience	4. 【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	株式会社 トリガー 株式会社 シャフト 株式会社 オー・エル・エム・デジタル 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	TRIGGER LIVE DRAWING vol.1&vol.2 in 福岡	連携企業等:	株式会社トリガー
期間:	令和5年10月22日	対象:	アニメ・イラスト系教員
内容:	株式会社トリガー所属クリエイターによる業界の話を中心としたライブドローイングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム・CG・アニメ系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	WCCCクリエイティブコッホウェビナー 『クリエイティブ業界最前線2023』	連携企業等:	株式会社ワコム
期間:	令和5年6月20日	対象:	ゲーム・CG・アニメ系教員
内容:	ゲーム・アニメ・CGなどクリエイティブ市場の最新概況、また制作環境や最新の技術トレンドなど。		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

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・育成人材像
(2)学校運営		学校運営
(3)教育活動		教育活動
(4)学修成果		学修成果
(5)学生支援		学生支援
(6)教育環境		教育環境
(7)学生の受入れ募集		学生の募集と受け入れ
(8)財務		財務
(9)法令等の遵守		法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献		社会貢献
(11)国際交流		

※(10)及び(11)については任意記載。

(1)学校関係者評価の基本方針
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

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

研修名:	FDマイクロレベル研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和6年7月3日	対象:	専任教職員
内容:	学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて		

研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和6年7月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		

研修名:	進路アドバイザー研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和6年8月27日	対象:	専任教職員
内容:	進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	CEDEC+KYUSHU2024	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和6年11月23日	対象:	ゲーム・CG・アニメ系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。		

研修名:	「メカウデ」業界関係者向けセミナー	連携企業等:	株式会社サイバーコネクト
期間:	令和6年8月2日	対象:	アニメ教員
内容:	「メカウデ」プロジェクト誕生にまつわる制作秘話などクラウドファンディングで誕生したアニメ制作のセミナー。□		

研修名:	『The CREATORS』	連携企業等:	株式会社トライデントワークス
期間:	令和6年4月19日	対象:	アニメ・イラスト系教員
内容:	出張編集部やクリエイターコミュニティのブース、クリエイター対談を含むセミナーといった多彩なプログラムが開催され、クリエイターと繋がりを持つイベント。		

(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

(3) 学校関係者評価結果の活用状況
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラポ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエイティブデザイン科アニメーション専攻)																
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 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 の 連 携
									講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付ける。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学ぶ。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILO作成のテストを行う。	1 通	120	8	○	△		○				○
			○	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2 通 3 通	240	16	○	△		○				○
		○		コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させる。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることできる。	1 前	30	2	○	△		○				○
		○		就職対策講座 Business Seminar	社会人として的一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力を身につける。	2 後 3 前	60	4	○	△		○				○
			○	コンピューター デジタル基礎 Computer Digital Basic	社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できる。	1 通	60	4	○			○				○
			○	コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになる。	1 通	120	8	○			○				○
			○	デッサン I Dessin I	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形を正確に捉え、表現することが身につく絵の描き方を習得する。	1 通	120	8	○			○				○
			○	デッサン II Dessin II	フォルムを捉え、その描写スピードを上げていくためのトレーニングを徹底的に行う。技術を習得し他の授業にも活かす事が出来るようになる。	2 通	120	8	○			○				○
			○	デッサン III Dessin III	多彩なモチーフを使用し、人に限らずあらゆる物を描く能力を鍛える。幅広いモチーフを描く事が出来るようになる。	3 通	120	8	○			○				○
			○	キャラクタードローイング I CharacterDrawing I	アニメーション作品に欠かせない要素である「人物」の描写を徹底的にトレーニングする。また、人体構造を理解し、キャラクター等に活用できる基礎力を身につけ描く事が出来るようになる。	1 通	120	8	○			○				○
			○	キャラクタードローイング II CharacterDrawing II	1年次に取得した技術を活用し人間の表情や動きのある絵を中心に授業を行い、正面からの描画だけでなく側面背面からの描写を習得するための技術を学び習得する。	2 通	120	8	○			○				○
			○	キャラクタードローイング III CharacterDrawing III	就職に向け、2年間で習得した技法を使い人間の細かい生活描写を制作、背景も加え一枚の完成した絵にしアニメ会社に向けたオリジナル絵を制作する。ポートフォリオを完成する事が出来るようになる。	3 通	120	8	○			○				○
			○	デジタルアニメーション I Digital Animation I	業界標準のソフトウェア「Traceman」「Paintman」を使用し、アニメ彩色などで用いられる操作技法を習得する。	1 通	120	8	△	○		○				○
			○	デジタルアニメーション II Digital Animation II	『デジタルアニメーション I』で学んだ技術を活かし、アニメーションで使用できる着彩、彩色を中心に習得する。	2 通	120	8	△	○		○				○
			○	デジタルアニメーション III Digital Animation III	より業界に近いレベルの方法を使い、就職に向けデジタル作品を中心に制作する。デジタルソフトの使い方を習得する。	3 通	120	8	△	○		○				○
			○	アニメーション作画 I Animation Cartoons Drawing I	アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を徹底的に習得する。	1 通	240	16	○	△		○				○
			○	アニメーション作画 II Animation Cartoons Drawing II	アニメーション作画における「動画」の作画技法を徹底的に習得する。	2 通	240	16	○	△		○				○
			○	アニメーション作画 III Animation Cartoons Drawing III	アニメーション作画 I・II で学んだ技術とそれまでに学んだアニメ技術を総括し就職に向けてのアニメーション作品を制作し業界で生かせる技術を習得する。	3 通	240	16	○	△		○				○
			○	背景作画技法 I Background Design I	パース・遠近法の知識・技術を学びながら、背景作画技法を習得する。	1 通	120	8	○	△		○				○
			○	背景作画技法 II Background Design II	『背景作画技法 I』で学んだ技術を活かし、アニメーションで使用できる背景を制作出来るようになる。	2 通	120	8	○	△		○				○
			○	背景作画技法 III Background Design III	『背景作画技法 I・II』で学んだ技術を活かし、より一層実践で使用できるアナログ・デジタル両方の技術を使用し新たな背景技術を習得する。	3 通	120	8	○	△		○				○

授業科目等の概要

文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科アニメーション専攻																		
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 時 数	単 位 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制作 3DCG Project	3DCG制作のための基礎的な知識・技術を学び映像編集の技術を習得する。	3 通	120	8	○		○					○		
		○		アニメーション制作Ⅱ Animation Cartoons ProductⅡ	2年生ではオリジナルのアニメーションを制作する。制作に伴い必要なコミュニケーションとスケジュール管理、作業工程などを単独ではなく、チームとして行う事で、アニメーション制作の疑似体験をし現場と同じ制作の流れを習得する事が出来る。	2 通	120	8	○	△		○					○	
		○		アニメーション制作Ⅲ Animation Cartoons ProductⅢ	3年間の作画技術を駆使し、就職に必要な作品制作を行う。企業様から頂いた課題に取り組むこともあり、就活に活かせる作品を制作できるようになる。	3 通	120	8	○	△		○					○	
		○		アニメーション演出 Animation Movie Direction	作品演出の実践的な技法とシナリオの基本的な考え方、アニメーションにおける演出業務に必須となる知識を習得する。	1 通	120	8	○			○					○	
		○		撮影編集 Composite	アニメーション制作上の、デジタル画像処理に関する映像編集ソフト『After Effects』などの基礎的な操作技法を習得する。	1 後	60	4	△			○					○	
		○		撮影編集Ⅱ CompositeⅡ	映像編集ソフト『After Effects』を使用した映像のアニメーション制作やデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作に止まらず、実写を利用した映像効果などの技法を同時に習得する。	2 通	120	8	△	○		○					○	
		○		特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学ぶ。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになる。	全 通	45	3	○	△		○					○	
		○		特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身につけ、高いレベルの就職ができるようになる。	全 通	45	3	○			○					○	
		○		企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験する。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できる。	全 通	45	3	○			○					○	
		○		ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作する。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになる。	全 通	45	3	○			○					○	
		○		合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かす。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力を身につける。	全 通	45	3	○			○					○	
		○		業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができる。	2 通 3 通	120	8	○			○					○	
		○		進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	1 通 2 通	30	2	○			○					○	
		○		卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	3 通	15	1	○			○					○	
		○		学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身につけることができる。	全 通	45	3	○			○					○	
		○		アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習（ML）および人工知能（AI）の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付ける。	1 通	15	1	○			○					○	
		○		キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学ぶ。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえる。	全 通	45	3	○			○					○	
		○		海外実学研修 School Trip	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力を身につける。	全 通	180	12	○			○						○
合計							39	科目	2565 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:	進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。（※1コマ＝2時間換算） （単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数 年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位＝60単位（900時間） ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	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。

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																													
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143																													
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																													
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																													
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 e-sportsプログラマー専攻	平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。																																		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	ゲーミングスキルだけではなく自分の魅力を最大限に伸ばし、多くの人に夢や感動を届けるプロアスリートを目指します。 目指せる仕事:プログラマー、e-sportsイベントスタッフ、プロチームマネージャー、ストリーマー、e-sports実況解説者、e-sports動画制作者																																		
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																												
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,565 単位時間 171 単位	3,720 単位時間 248 単位	1,125 単位時間 75 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 0 単位																												
	夜間																																		
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																															
440人	70人	0人	0%	15%																															
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>22</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>19</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>18</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>1</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>95</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>6</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>82</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>・なし</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) e-sports関連企業、ゲーミングチーム所属ゲーマー 等</p>							■卒業者数(C)	22	人	■就職希望者数(D)	19	人	■就職者数(E)	18	人	■地元就職者数(F)	1	人	■就職率(E/D)	95	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	6	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	82	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	22	人																																	
■就職希望者数(D)	19	人																																	
■就職者数(E)	18	人																																	
■地元就職者数(F)	1	人																																	
■就職率(E/D)	95	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	6	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	82	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/</p>																																		
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,565 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>510 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</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>0 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>120 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	2,565 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	510 単位時間	うち必修授業時数	0 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,565 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	510 単位時間																																		
うち必修授業時数	0 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間																																		
総単位数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																		
うち必修単位数	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	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																		
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)</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>20人</td> </tr> </table> <table border="1"> <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>4人</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)	8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)	12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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人	計	20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	4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)	8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)	12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)	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)	人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人																																		
計	20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	4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

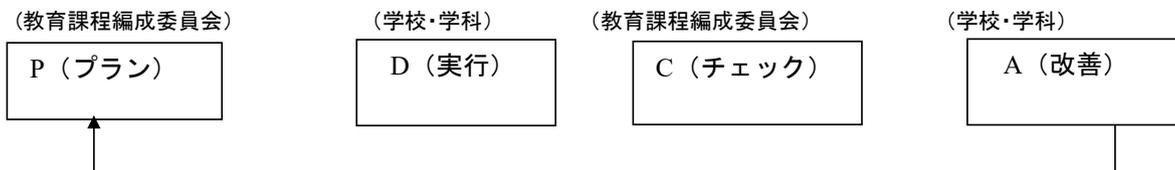
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・eスポーツ×福祉の需要が近年高く、そのようなイベント・企業プロジェクトに携わるべきだご意見いただき、今年度は広川町で開催されている健康ゲームを用いた高齢及びお子様向けの企業プロジェクトに参画。

・e-sportsプログラマー専攻では授業内で自身のYoutubeチャンネルの運営を行い、動画投稿や分析等を行いデビュー活動に充てアウトプット中心の授業内容に変更。

・VALORANT部門では、これまで姉妹校内でのスクリム(練習)が主だったが、5月より毎週金曜日にZETA DIVISIONアカデミー・FENNEL HOTELAVAのプロチームと繰り返しスクリムを行い、より実力をつけれる環境を用意。

・今年度は学生たちの企画力の向上を目指し、集客、マネタイズも含めて大会・イベントを1から学生たちで考え企業への提案を行っている。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
配信技法 Delivery Technique	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	配信に必要な知識・ITリテラシーを学び、ストリーミングの自己表現や配信技術を習得する。	ピーウィズ株式会社
動画編集 I Video Editing I	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得する。	株式会社HAGANE
デザイン基礎 Design Foundation	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	デザインソフトである「Photoshop」の基本操作を学び、サムネイル制作をはじめとする画像加工ができるようになる。	株式会社HIT
就職対策講座 Business Seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力を身に付ける。	有限会社セレーノ・コーポレーション
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになる。	グローバルセンス株式会社 株式会社HIT 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	Game Technology Summit	連携企業等:	ゲームクリエイターズギルド
期間:	令和5年7月21日	対象:	ゲーム・e-sports系教員
内容:	ゲームテクノロジーと他分野産業との協業を創出してイノベーションを起こすことを目的とした断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。		
研修名:	eスポーツ特別セミナー	連携企業等:	ZETA DIVISION
期間:	令和5年10月15日	対象:	e-sports系教員
内容:	eスポーツ業界の現状や、プロゲーマーになるための道筋について。またVALORANTに関する知識・テクニックの講義。		
研修名:	eスポーツ特別セミナー	連携企業等:	Crazy Raccoon
期間:	令和6年3月24日	対象:	e-sports系教員
内容:	ストリーマーへの理解。配信者としてeスポーツ業界で戦っていくには。		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

(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: 福岡eスポーツ協会総会 期間: 令和6年6月28日 内容: 昨年度の事業実施報告・本年度の事業計画の発表。	連携企業等: 福岡eスポーツ協会 対象: e-sports系教員
研修名: eスポーツ特別セミナー 期間: 令和6年8月27日 内容: eスポーツ業界で活躍できる人材になるために。□	連携企業等: 株式会社メイクウィル 対象: e-sports系教員
研修名: eスポーツ特別セミナー 期間: 令和6年8月11日 内容: eスポーツ業界についてやプロゲーマーとして活躍する人材になるための方法□□	連携企業等: FENNEL 対象: e-sports系教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
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 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。	
(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・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の募集と受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献
(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
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラポ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科e-sportsプロゲーマー専攻)														
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 時 数	単 位 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			
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付ける。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行う。	1通	120	8	○	△	○			○
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2通 3通	240	16	○	△	○			○
			○	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させる。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることできる。	1後	30	2	○	△	○			○
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力を身に付ける。	2通	60	4	○	△	○			○
			○	Microsoft Office Microsoft Office	社会人、e-sports業界での活動として必須のMicrosoftOffice Excel、Wordの基礎技術の習得を目指す。	3通	60	4	○		○			○
			○	デザイン基礎 Design Foundation	デザインソフトである「Photoshop」の基本操作を学び、サムネイル制作をはじめとする画像加工ができるようになる。	2通	120	8	○		○			○
			○	デザイン応用 Design Application	デザインソフトである「Illustrator」「Photoshop」を学び、よりクリエイティブ性の高いデザインができるようになる。	3通	120	8	○		○			○
			○	フィジカルトレーニング Physical Training	e-sportsプロゲーマーにとって必須のフィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習慣づける。	1通 2通	120	8	○		○			○
			○	メンタルトレーニング Mental Training	e-sportsにおいて非常に重要なメンタルトレーニングし、試合前の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得する。	1前	30	2	○					○
			○	コーチング Coaching	幅広い視野を持つための知識、問題解決思考を学び、コーチングの基礎であるマネジメントの重要性と活用方法を身に付ける。	2通	60	4	○		○			○
			○	eスポーツ概論 Theory of Esports	e-sports業界に関する歴史や必要スキルなどの知識を学び、自身のキャリアプランを形成する。	1通	60	4	○	△	○			○
			○	業界研究 Industry Research	就職デビューで希望する企業やチームの分析、また社会人になるにあたり必要な知識を身に付ける。	2通	60	4	○	△	○			○
			○	企画・資格Ⅰ Planning / Qualification	企業提案前提のイベントの立案力、プレゼンテーション能力を習得する。またイベント系資格取得も目指す。 ※デビュー希望以外は必修	2通 3通	240	16	○	△	○			○
			○	イベント基礎 Event basics	イベント制作の運営技術の基礎を実践的に習得する。	1後 2後 3後	90	6	○		○			○
			○	ゲーム実習 Game Practice	個々のゲームスキル向上とプレイマナーを学ぶため実習を繰り返し、プロのテクニックを習得します。姉妹校・校内でのチームスクラムや活動状況へのフィードバックも行う。	全通	###	##	○	△				○
			○	配信技法 Delivery Technique	配信に必要な知識・ITリテラシーを学び、ストリーミングの自己表現や配信技術を習得する。	1通	60	4	○	△	○			○
			○	eスポーツスキル Esports skills	ディスカッションなどを通し、eスポーツへの理解を深めるとともに、言語化能力を養う。 また、業界に必要な知識を幅広く養う。	2通	60	4	○	△	○			○
			○	ディスカッション Discussion	グループディスカッションやプレゼンテーションを通し、自身の意見を周囲にわかりやすく伝える力を養い、自身の意見の正当性を証明する資料作りや根拠を集める。	3通	60	4	○	△	○			○
			○	セルフマネジメント Self Management	他己分析を行う技術を身に付け、自身・他者のマネジメント意識を身に付ける。また、自身の将来に向けたスケジュール間隔と目標制定能力・目標に向けた行動力を養う。	3通	60	4	○	△	○			○
			○	マネジメント応用 Management Application	マネジメント専攻の学生から実際にスカウトを受けた学生が、デビューをするためのセルフプロデュース方を学ぶ。	全通	360	24	○	△	○			○
			○	動画編集Ⅰ Video Editing I	Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得する。	1通	120	8	○	△	○			○

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科e-sportsプログラマー専攻)															
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 時 数	単 位 数	授業方法			場 所	教 員	企 業 等 の 連 携	
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技				校 内
			○	動画編集Ⅱ Video Editing Ⅱ	Adobe Premiere Proに加えてAdobe After Effectsを学び、演出面とストーリー性を意識した画面作りを身に付ける。	2通	120	8	○	△		○		○	○
			○	選抜ゼミ Selection seminar	より高いスキルを目指す学生が企業・プロチームと協力し、実践形式でのスキルを身に付ける。	全通	180	12	○	△		○			○
			○	企画応用ゼミ Planning Application	定期的にイベントの企画と実践、フィードバックを行う。	全通	180	12	○	△		○			○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学ぶ。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになる。	全通	45	3	○	△		○			○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになる。	全通	45	3	○			○			○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できる。	全通	45	3	○			○			○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かす。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力を身に付ける。	2通 3通	30	2	○			○			○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになる。	2通 3通	120	8	○			○			○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を図る。	1通 2通	30	2	○			○			○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を図る。	3通	15	1	○			○			○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般で体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	全通	45	3	○			○			○
			○	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付ける。	1通	15	1	○			○			○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学び、卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえる。	全通	45	3	○			○			○
			○	海外実学研修 School Trip	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力を身に付けさせる。	全通	180	12	○			○			○
合計						35	科目	2565 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:	進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	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。

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																													
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143																													
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																													
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																													
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 e-sportsイベントスタッフ専攻	平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。																																		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	オンラインやオフラインのe-sports大会やイベントの企画・集客・当日の運営まで、すべてを作り上げるスペシャリストを目指します。 目指せる仕事:e-sportsイベントプロデューサー、e-sportsプロモーター、ストリーマー、e-sportsマネージャー、e-sportsコーチ、ゲーム実況キャスター など																																		
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																												
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,565 単位時間 171 単位	2,550 単位時間 170 単位	915 単位時間 61 単位	375 単位時間 25 単位	0 単位時間 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																														
440人	1人	0人	0%	17%																															
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>4</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>3</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>3</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>1</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>100</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>33</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>75</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>・なし</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) e-sports関連企業、広告業界、イベント業界 等</p>							■卒業者数(C)	4	人	■就職希望者数(D)	3	人	■就職者数(E)	3	人	■地元就職者数(F)	1	人	■就職率(E/D)	100	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	33	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	75	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	4	人																																	
■就職希望者数(D)	3	人																																	
■就職者数(E)	3	人																																	
■地元就職者数(F)	1	人																																	
■就職率(E/D)	100	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	33	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	75	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/</p>																																		
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,565 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>165 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>45 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>195 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>45 単位時間</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>45 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>120 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	2,565 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	165 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	45 単位時間	うち必修授業時数	195 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	45 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	45 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)	120 単位時間	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,565 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	165 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	45 単位時間																																		
うち必修授業時数	195 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	45 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	45 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)	120 単位時間																																		
総単位数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																		
うち必修単位数	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	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																		
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)</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>20人</td> </tr> </table> <table border="1"> <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>4人</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)	8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)	12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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人	計	20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	4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)	8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)	12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)	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)	人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人																																		
計	20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	4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

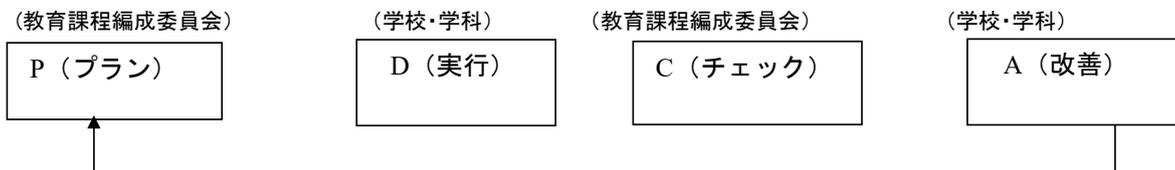
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

- ・eスポーツ×福祉の需要が近年高く、そのようなイベント・企業プロジェクトに携わるべきだにご意見いただき、今年度は広川町で開催されている健康ゲームを用いた高齢及びお子様向けの企業プロジェクトに参画。

- ・e-sportsプログラマー専攻では授業内で自身のYoutubeチャンネルの運営を行い、動画投稿や分析等を行いデビュー活動に充てアウトプット中心の授業内容に変更。

- ・VALORANT部門では、これまで姉妹校内でのスクリム(練習)が主だったが、5月より毎週金曜日にZETA DIVISIONアカデミー・FENNEL HOTELAVAのプロチームと繰り返しスクリムを行い、より実力をつけれる環境を用意。

- ・今年度は学生たちの企画力の向上を目指し、集客、マネタイズも含めて大会・イベントを1から学生たちで考え企業への提案を行っている。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
イベントゼミ Event Seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	より高度なイベント全般の応用知識・技術、最新の業界情報を学びます。	株式会社 FAIR PLAY
企画・資格 I Planning / Qualification	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	イベント系資格取得にむけた基礎知識と技術、企画書のフォーマットを学びます。	株式会社 FAIR PLAY
動画編集 Video Editing	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	クリップをはじめ映像の撮影、演出、編集技術を習得します。	株式会社 HIT
就職対策講座 Business Seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	有限会社セレーノ・コーポレーション
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	グローバルセンス株式会社 株式会社HIT 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	Game Technology Summit	連携企業等:	ゲームクリエイターズギルド
期間:	令和5年7月21日	対象:	ゲーム・e-sports系教員
内容:	ゲームテクノロジーと他分野産業との協業を創出してイノベーションを起こすことを目的とした断型ゲーム開発技術展 & ネットワーキングイベント。		
研修名:	eスポーツ特別セミナー	連携企業等:	ZETA DIVISION
期間:	令和5年10月15日	対象:	e-sports系教員
内容:	eスポーツ業界の現状や、プロゲーマーになるための道筋について。またVALORANTに関する知識・テクニックの講義。		
研修名:	eスポーツ特別セミナー	連携企業等:	Crazy Raccoon
期間:	令和6年3月24日	対象:	e-sports系教員
内容:	ストリーマーへの理解。配信者としてeスポーツ業界で戦っていくには。		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

(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: 福岡eスポーツ協会総会 期間: 令和6年6月28日 内容: 昨年度の事業実施報告・本年度の事業計画の発表。	連携企業等: 福岡eスポーツ協会 対象: e-sports系教員
研修名: eスポーツ特別セミナー 期間: 令和6年8月27日 内容: eスポーツ業界で活躍できる人材になるために。□	連携企業等: 株式会社メイクウィル 対象: e-sports系教員
研修名: eスポーツ特別セミナー 期間: 令和6年8月11日 内容: eスポーツ業界についてやプロゲーマーとして活躍する人材になるための方法□□	連携企業等: FENNEL 対象: e-sports系教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
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 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。	
(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・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の募集と受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献
(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
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラポ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要 ※2023年度募集停止

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科e-sportsイベントスタッフ専攻)																
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	授業時数	単位数	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	
			○	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILIC作成のテストを行います。	1通	60	4	○	△		○				○
			○	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	1にて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2通 3通	120	8	○	△		○				○
	○			コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等学び、社会に貢献できる人材とすることができます。	1通	30	2	○	△		○				○
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1通	15	1	○			○				○
			○	Microsoft Office Microsoft Office	社会人、e-sports業界での活動として必須のMicrosoftOfficeの基礎技術の習得と資格取得を目指します。	1通	120	8	○			○				○
	○			コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	デザインソフトである「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を学び、画像加工とデザインができるようになります。	1後	60	4	○			○				○
			○	フィジカルトレーニング Physical Training	e-sportsプロゲーマーにとっては体力は必須。フィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習慣づけます。	1通 2通	120	8	○			○				○
			○	メンタルトレーニング Mental Training	e-sportsにおいて非常に重要なメンタルをトレーニングし、試合前の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得します。	1前	30	2	○			○				○
			○	eスポーツビジネス入門 Introduction to Esports Business	業界ビジネスの基礎知識を身に付けます。	1前	30	2	○	△		○				○
			○	eスポーツ組織論入門 Introduction to Esports Organizational Theory	チームプレイの概論を学びます。	1後	30	2	○	△		○				○
			○	業界分析 Industry analysis	就職デビューで希望する企業やチームの分析、また社会人になるにあたり必要な知識を身に付けます。	3通	30	2	○	△		○				○
			○	イベントゼミ Event Seminar	より高度なイベント全般の応用知識・技術、最新の業界情報を学びます。	2通 3通	240	16	○	△		○				○
			○	企画・資格 I Planning / Qualification	イベント系資格取得にむけた基礎知識と技術、企画書のフォーマットを学びます。	1通	120	8	○	△		○				○
			○	企画・資格 II Planning / Qualification	企業提案を前提としたイベントの立案力、プレゼンテーション能力を習得します。またイベント系資格取得も目指します。	2通 3通	240	16	○	△		○				○
			○	制作展企画運営 Production exhibition planning and management	卒業・進級制作展で行うオリジナルイベントや展示、協賛・集客などイベントに関わる作業を包括的に学びます。	全通	360	24	○			○				○
			○	イベント制作 Event production	イベントをチームまたは個人で取組みながら企画から運営までをイベントを実践し、必要となる全般的なスキルを身に付けます。	全通	360	24	○	△		○				○
			○	SNS制作 SNS production	SNSを利用した活動全般のスキルを身に付けます。	2通 3通	240	16	○	△		○				○
			○	トークスキル I Talk skills I	チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。	2後	30	2	○	△		○				○
			○	トークスキル II Talk skills II	MC、実況、解説、面接などに伝えるための会話術、人を不快にさせない言い回しなど多岐に渡るスキルを身に付けます。	3前	30	2	○	△		○				○
			○	機材ゼミ Equipment seminar	オフラインイベントに関わる機材にまつわるスキルを身に付けます。	2通	120	8	○	△		○				○
			○	選抜ゼミ Selection seminar	より高いスキルを目指す学生が企業・プロチームと協力し、実践形式でのスキルを身に付けます。 ※選抜学生のみ	2通 3通	120	8	○	△		○				○

授業科目等の概要 ※2023年度募集停止

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科e-sportsイベントスタッフ専攻)																
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 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 の 連 携
									講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 践	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	動画編集 Video Editing	クリップをはじめ映像の撮影、演出、編集技術を習得します。	1前 2通	180	12	○	△		○			○	○
			○	プレゼンテーション presentation	就職デビューに必要な提案力を身に付けます。	1通	60	4	○	△		○				○
			○	定期イベント Regular event	定期的にイベントの企画と実践、フィードバックを行います。	全通	360	24	○	△		○				○
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。	2通 3通	60	4	○	△		○				○
			○	デビュー活動 Debut Preparation	e-sports業界デビュー・就職活動の一環として、大会出場やトライアウト参加、イベント運営を自主性を持って行います。	全通	90	6		○		○				○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△		○				○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3		○		○				○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3			○	○				○
			○	ポートフォリオ Portfolio	e-sports業界へのデビュー・就職活動に必須な実績をまとめたポートフォリオを制作します。	全通	45	3			○	○				○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	2通 3通	30	2	○			○				○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	2通 3通	120	8			○	○				○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	1通 2通	30	2	○			○				○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1	○			○				○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3			○	○	○			
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3			○	○				○
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4			○	○				○
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4			○	○				○
合計						38	科目	2565 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:	進級認定: 各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定: 3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期: 15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	1学期の授業期間	15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。

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			
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311			
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 ITエンジニア専攻		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。								
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	IT(ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、データベース)全般を学んで日本のデジタルDX化を推進できる高度なIT人材を目指します。 目指せる仕事:プログラマー、Webエンジニア、サービスエンジニア、システムエンジニア、IOTエンジニア、サポートエンジニア、ネットワークエンジニア 取得可能な資格:ITパスポート試験、CompTIA IT Fundamentals、基本情報技術者試験(FE)、Linux Essentials、LPIC-1、Microsoft Azure AI Fundamentals 等								
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		2,565 単位時間	4,275 単位時間	1,095 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				171 単位	285 単位	73 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				
440人	1人	0人		0%	0%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		0人						
	■就職希望者数(D)		0人						
	■就職者数(E)		0人						
	■地元就職者数(F)		0人						
	■就職率(E/D)		#DIV/0!		%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		#DIV/0!		%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		#DIV/0!		%				
	■進学者数		0人						
	■その他								
	・2024年度新専攻の為、卒業実績なし (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)								
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/								
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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		2,565 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		0 単位時間							
うち企業等と連携した演習の授業時数		210 単位時間							
うち必修授業時数		0 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		0 単位時間							
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 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)		120 単位時間							
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)	(B: 単位数による算定)								
	総単位数		単位						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		単位							
うち必修単位数		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		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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)		8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)		12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)		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)		人						
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		人						
	計		20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		4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

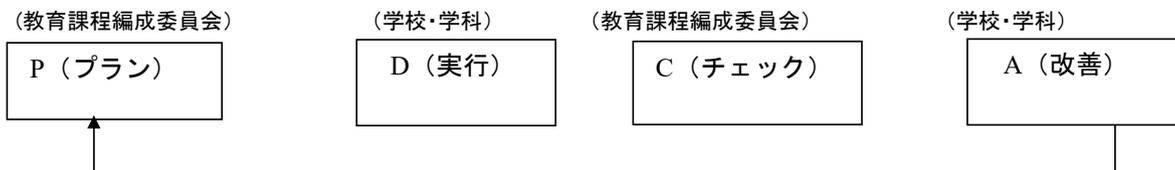
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・職業意識の向上のために、企業見学・インターンシップの促進をした方がよい。企業見学では実際に業務で動いているところを見るのが何よりも仕事のイメージ作りにつながる、というご意見から、現在、「進級制作」「卒業制作」の時間枠でIT企業による職業理解を含めた企業説明会を、ほぼ毎週実施している。また、業界理解の一環として、展示会への見学も行う。「九州印刷情報産業展」「ITソリューションフェア2024 in 九州」「Japan DX Conference 福岡」「九州インフラ技術産業EXPO」に学生引率。

IT人材としての知識・技術・マインド面での教育。マネジメント・計画立案の部分が弱い若者が多い。授業として可能かは工夫次第。ひな型となるフレームワークから計画を立て要件定義までできるか。チームを組んで役割分担をして、仮想ケースであったとしても経験を積ませることが必要というご意見から、全国合同で行っているフューチャーテックプログラム内でチームワーク演習を実施。また、夏休み明けから取り組む企業プロジェクトにてマネジメントや計画立案の向上を計る。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
IT基礎 IT Basics	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人として必要となるコンピューター業務の基礎とOfficeツールの機能や使用方法を学習する。	麻生教育サービス株式会社
コンピューター概論 Introduction to Computer Science	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	基本情報技術者試験におけるコンピューターの基礎理論、システム構成、ソフトウェアについて学びコンピューターシステムの基礎知識を身に付ける。	株式会社SAMURAI
コンピューターサイエンス Computer Science	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	プログラミングを行う上で必要となる数学的知識、データ構造とアルゴリズムについて学ぶことによりプログラミングに活用できるようになる。	株式会社キューブス
企業・法務 IT Literacy & Ethical Standards	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	コンピューターや情報・データを扱うにあたってのリテラシーや倫理、企業経営や財務・法務の基礎を身に付けると共に、企業人として他と協働する力を身に付ける。	有限会社コンフィエ
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになる。	バルテス・ホールディングス株式会社 株式会社アルク METATEAM株式会社

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	AI Innovation Summit2023	連携企業等:	株式会社ジーニー
期間:	令和5年6月20日	対象:	IT系 教員
内容:	次世代のAIビジネスをテーマにしたセッション。		
研修名:	NVIDIA 生成AI Day 2023 Summer	連携企業等:	NVIDIA
期間:	令和5年7月28日	対象:	IT系 教員
内容:	生成AIと最先端ソリューションをテーマとしたオンラインイベント。□		
研修名:	九州サイバーセキュリティフォーラム	連携企業等:	九州セキュリティシンポジウム実行委員会
期間:	令和6年3月18日	対象:	IT系 教員
内容:	九州のサイバーセキュリティにおけるシンポジウム。□		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

(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: Cloud Security Day 2024 期間: 令和6年5月28日 内容: AWSに精通したメンバーによる「事業の成長に繋げるためのこれからのAWS セキュリティ」をテーマにしたセキュリティイベント。	連携企業等: 株式会社サイバーセキュリティクラウド 対象: IT系 教員
研修名: World Tour Essentials 福岡 ソラリア 期間: 令和6年7月11日 内容: メタバースを活用してサービスを実現していくための開発関連企業とのセッション。	連携企業等: 株式会社セールスフォース・ジャパン 対象: IT系 教員
研修名: Zendesk Showcase Tokyo 2024 期間: 令和6年11月23日 内容: 最先端のAIテクノロジーやCX/EXのトレンドに加え、今後の戦略的展開を紹介するZendesk Japanの国内最大フォーラム。	連携企業等: Zendesk Japan 対象: IT系 教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
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 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。	
(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・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の募集と受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献
(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
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラポ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ITエンジニア専攻)																
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 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
									講 義	演 習	実 験・ 技 術・ 実 習	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付ける。対面ではスピーキング中心、読解力・文法力の強化を目的に学ぶ。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行う。	1通	120	8	○	△		○				○
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	1にて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年終了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2通 3通	240	16	○	△		○				○
			○	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させる。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることできる。	1前	30	2	○	△		○				○
			○	ビジネススキル Business Skills	専門学校から社会への移行に際して本当に必要な能力をどのように身につけていくのか具体的な行動計画を作成。チームビルディングに必要なコミュニケーション、感情のコントロール、企業における組織やルールの重要性を学び社会人としての能力を身につける。	3通	60	4	○	△		○				○
			○	就職対策講座 Business Seminar	就職試験の筆記試験対策、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験の際に活用できるようにする。	2後	30	2	○			○				○
			○	IT基礎 IT Basics	社会人として必要となるコンピューター業務の基礎とOfficeツールの機能や使用方法を学習する。	1通	60	4	○	△		○				○
			○	コンピューター概論 Introduction to Computer Science	基本情報技術者試験におけるコンピューターの基礎理論、システム構成、ソフトウェアについて学びコンピューターシステムの基礎知識を身に付ける。	1前	60	4	○			○				○
			○	コンピューターサイエンス Computer Science	プログラミングを行う上で必要となる数学的知識、データ構造とアルゴリズムについて学ぶことによりプログラミングに活用できるようにする。	1通	120	8	○			○				○
			○	OS基礎 OS Basics	Windows、WindowsServerの機能、操作について、講義と実機演習で学習するとともに、企業・組織でのWindowsServerの利用方法、システムの管理方法を身に付ける。	1後	60	4	○	△		○				○
			○	ロジカルシンキング Logical Thinking	現代社会の問題解決のための論理的な思考と、新しい発想方法を「理解」・「発想」・「試作」の実習を通してビジネスコミュニケーションのベースを身に付ける。	1後	30	2	○	△		○				○
			○	グラフィックレコーディング Graphic Recording	ビジネスにおいて、絵や図を使ってリアルタイムで可視化する「図解」の方法を学び、思考の整理やコミュニケーションに役立つ「図解力」を身につける。	3前	30	2	○	△		○				○
			○	プレゼンテーションスキル Presentation Skill	IT業界においてソリューションの提案や企画のプレゼンに必要となるロジカルな構成と、説得力のある資料作成、話し方を実習を通して身に付ける。	2通	60	4	○	△		○				○
			○	リーダーシップ Leadership	ビジネスにおけるチームが成果を出すための「仕事・責任・信頼」についての考え方や実践方法を学び、リーダーとしてビジョンを明確にして目的達成へ導く力を身に付ける。	2前	30	2	○	△		○				○
			○	コーチングスキル Coaching Skills	ビジネス環境において、答えを自らつくり出す人材となるために、相手の能力や可能性を最大限に引き出し、行動を促し、結果をつくり出すことを支援するスキルを身に付ける。	2後	30	2	○	△		○				○
			○	ネットワーク技術 Network Technology	ネットワーク機器の特徴と設定、ネットワークサーバに広く用いられているLinux技術について学び、LPIC-1合格相当の知識とスキルを習得する。	2通	120	8	○	△		○				○
			○	インターネット技術 Internet Technology	インターネットにおける、DNS、HTTP、Proxyの概要と仕組みを講義と実習を通して身に付ける。	2前	60	4	○	△		○				○
			○	WEBサイト構築 Web Site Construction	Webサイト制作の基礎となるHTMLとCSSを使って簡単なWebサイトを制作し、サイト構築の流れや設計、管理の方法について習得する。	2前	60	4	○	△		○				○
			○	WEBサーバー構築 Web Server Construction	サーバサイドプログラミングの主流となっているPHP言語を学び、HTMLの生成、ブラウザからのデータ取得、データベースとの連携、サーバ上でのデータの加工・処理ができるようになる。	2後	60	4	○	△		○				○
			○	データベース基礎 Database Basics	データベースの機能や管理システムの操作方法としてSQL、MySQLについて学び、知識・技術を身に付ける。	2通	120	8	○	△		○				○
			○	企業・法務 IT Literacy & Ethical Standards	コンピュータや情報・データを扱うにあたってのリテラシーや倫理、企業経営や財務・法務の基礎を身に付けると共に、企業人として他と協働する力を身に付ける。	1前	30	2	○	△		○				○
			○	経営戦略 Corporate Strategy	ビジネスにおける企業経営、戦略的手法、マーケティング手法を学び、より市場価値の高い製品・サービスを創造することをプレゼンテーションでできるための基礎的知識と方法を身に付ける。	1後	30	2	○	△		○				○

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ITエンジニア専攻)																
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 時 数	単 位 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 践	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	ITマネジメント IT management	システム開発において必要となるプロジェクトマネジメントやサービスマネジメントについて要件定義やプロセス、運用管理について学ぶ。	2通	120	8	○			○				○
			○	AIプログラミング AI Programming	AI構築に必要なPython言語を学ぶことにより、AIクリエイターとしての知識、技術を習得し、活用できるようになる。	全通	360	24	○	△		○				○
			○	プログラミング言語 Programming Language	基幹システム系システム開発、ソフトウェア開発に用い得られるC言語について学習し、基礎の文法、アルゴリズムを通して開発に必要な基礎力を付け活用できるようになる。	全通	360	24	○	△		○				○
			○	データサイエンス Data Science	数学や統計学、プログラミング、コンピューターサイエンス、ドメイン知識など、さまざまな分野の知識を結集し、データから価値を導き出す方法を学習する。	2後 3通	180	12	○	△		○				○
			○	Webデザイン開発 Web Design and Development	Webシステム/Webアプリケーションの作成に必要なJavaScriptについて学び、視認性や利便性が向上し、ユーザーにとって使いやすいサイト開発・アプリ開発のスキルを身につける。	3通	120	8	○	△		○				○
			○	データ分析 Data analysis	数あるデータから有益な情報を探し出し、改善に役立てる取り組みとしてデータの可視化やグラフ分析、スクレイピングについてBIツールの使い方を学び活用できるようになる。	3通	120	8	○	△		○				○
			○	研究・開発 Research&Develop	IOT、AI、プログラミングにおいて身に付けた知識・技術を活用してIT系開発コンテストへの応募や、業界へのカンファレンスにエントリーするためのプロダクトの研究・開発を行う。	3通	120	8	○			○				○
			○	基本情報技術者試験対策講座 FE Preparation	基本情報技術者試験（FE）の午前試験対策の授業。資格試験に合格するための知識の学習を通して、現場で必要となるITの基礎的理解を身に付ける。	1通	120	8	○			○				○
			○	CCNA Cisco Certified Network Associate	Cisco（シスコ）社による認定資格であるCCNAはネットワークエンジニアとしての知識やスキルを有していることの証明となる資格であり、資格試験に合格するための対策授業。	3通	120	8	○	△		○				○
			○	応用情報技術者試験対策講座 AP Examination Seminar	基本情報技術者試験合格者を対象に、さらなる上級資格である応用情報技術者試験の知識を身に付け受験することができるようになる。	3通	120	8	○			○				○
			○	ITパスポート資格取得対策講座 IT Passport Exam Preparation	情報処理の資格の一つである、「ITパスポート」の資格試験に合格するための知識を身に付ける。	2通	120	8	○			○				○
			○	MOS:マイクロソフト オフィス スペシャリスト 対策講座 MOS (Microsoft Office Specialist) Exam Preparation	WordやExcelなどオフィスのスキルを証明する国際資格であるMOSの試験に合格するための知識を身に付ける。	2通	120	8	○			○				○
			○	クラウドコンピューティング Cloud Computing	AWS などの認証トレーニングを通じてCloud Foundations、クラウドアーキテクト、Cloud Developing、Cloud Operations、Data Analytics等を学びクラウドで幅広いスキルを開発できるようになる。	3通	120	8	○			○				○
			○	CompTIA CompTIA	業界のエキスパートにより開発され、IT業務における実践力、応用力を評価する認定資格。 CompTIA IT Fundamentals、CompTIA A+に合格するための知識を身に付ける。	3通	120	8	○			○				○
			○	IT系資格対策講座 IT Qualification Exam Preparation	各種IT系の資格やベンダー資格などの検定試験、認定試験の対策講座を行う。	2通 3通	240	16	○			○				○
			○	セキュリティリテラシー Security Literacy	PCを利用する環境となる情報技術だけでなく、企業の機密情報や顧客情報の書類など「全てのセキュリティ」に関しての「知識・情報の活用能力・判断能力」について学び、「セキュリティ全般についての正しい理解と活用できる力」を身につける。	全通	45	3	○			○				○
			○	WEBトレーニング Web Training	就職活動・インターン活動におけるプログラミングスキルレベルのチェック、資格試験対策の練習問題学習などを様々なEラーニングコンテンツを利用して訓練する。	全通	360	24	○	△		○				○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学ぶ。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになる。	全通	45	3	○	△		○				○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界の最先端で活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになる。	全通	45	3	○			○				○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験する。職業人に必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できる。	全通	45	3	○			○				○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かす。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力を身につける。	2通 3通	30	2	○			○				○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになる。	2通 3通	120	8	○			○				○

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科ITエンジニア専攻)																
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 時 数	単 位 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	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を出展する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	1通 2通	30	2	○			○				○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を出展する。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができる。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができる。	3通	15	1	○			○				○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	全通	45	3	○			○				
			○	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付ける。	1通	15	1	○			○				
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学ぶ。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえる。	全通	45	3	○			○				
			○	海外実学研修 School Trip	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付く。	全通	180	12	○			○				
			○	海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となる。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになる。	3通	450	30	○			○				○
合計						50	科目		2565 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:	進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期：15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	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。

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		
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311		
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 マンガ専攻		平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	コンピュータ・デザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	基礎から最新デジタルスキルまでを習得。作画・発想・構成・物語力を3年かけて鍛え上げデビューを目指します。 目指せる仕事: マンガ家・マンガ家アシスタント・マンガ原作者・コミックイラストレーター							
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
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		2,565 単位時間 171 単位	2,235 単位時間 149 単位	1,935 単位時間 129 単位	375 単位時間 25 単位	0 単位時間 0 単位
	夜間							
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率			
440人	5人	0人		0%	0%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		5人					
	■就職希望者数(D)		3人					
	■就職者数(E)		2人					
	■地元就職者数(F)		2人					
	■就職率(E/D)		67%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		40%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	・なし							
(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) 出版社、デザイン会社、マンガ家、マンガアシスタント 等								
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/							
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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		2,565 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		165 単位時間						
うち企業等と連携した演習の授業時数		405 単位時間						
うち必修授業時数		165 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		0 単位時間						
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		45 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)		120 単位時間						
(B: 単位数による算定)								
総単位数		単位						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位						
うち企業等と連携した演習の単位数		単位						
うち必修単位数		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		単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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)		8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)		12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)		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)		人					
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		人					
	計		20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		4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

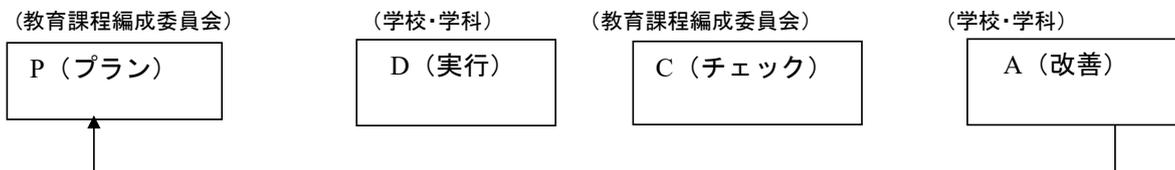
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に関しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に関しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・専攻として分岐している分野・選択肢が広すぎるので、なるべく早い段階で進む方向を決められるようにするべきというご意見を踏まえ、1年生対象に「Vivivitさま説明・登録会」、「comicoさま(WebTOON)特別講義」、「GENSEKIさま説明・登録会」、「SKIMAさま説明・登録会」実施など、業界研究・デビューに繋がるサービスの説明会・登録会を実施。

・実力の高い学生と低い学生でグループに分かれて学習の機会をあたえるべきというご意見を踏まえ、現状実力不足に不安を感じている学生や、講師から判断した学生を対象に「夏期補講」を実施。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
セルフプロデュース Self Produce	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	作家を目指すためだけではなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。	有限会社佐竹商店
アイデアテクニックⅡ Idea TeechniqueⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ディスカッションやグループワークにも取り組み、アイデアやストーリー構成の幅を広げます。	有限会社佐竹商店
デジタルコミックⅡ Digital ComicⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	CLIP STUDIOで、担当付きレベルのマンガ原稿が制作できるようになります。	有限会社佐竹商店
就職対策講座 Business Seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	有限会社コンフィエ
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	株式会社ヨシタニプロ 梅渡飛鳥 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	TRIGGER LIVE DRAWING vol.1&vol.2 in 福岡	連携企業等:	株式会社トリガー
期間:	令和5年10月22日	対象:	アニメ・マンガ・イラスト系教員
内容:	株式会社トリガー所属クリエイターによる業界の話を中心としたライブドローイングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム・CG・アニメ・イラスト系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	WCCCクリエイティブコラボウェビナー『クリエイティブ業界最前線2023』	連携企業等:	株式会社ワコム
期間:	令和5年6月20日	対象:	ゲーム・CG・アニメ・イラスト系教員
内容:	ゲーム・アニメ・CGなどクリエイティブ市場の最新概況、また制作環境や最新の技術トレンドなど。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

(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: The CREATORS 期間: 令和6年4月19日 内容: 出張編集部やクリエイターコミュニティのブース、クリエイター対談を含むセミナーといった多彩なプログラムが開催され、クリエイターと繋がりが持てるイベント。	連携企業等: 株式会社トライデントワークス 対象: マンガ・イラスト系教員
研修名: 第14回クリエイター EXPO 期間: 令和6年7月4日 内容: 実際に制作をされるクリエイター本人が出展する、商談のための展示会。イラスト、映像、音楽、書道、デザイン、写真など複数のゾーンに分かれており、普段ではなかなか出会うことのできない“クリエイターに直接依頼をしたい企業”と“自分自身を売り込みたいクリエイター”が直接出会い、相談/依頼-提案/受注ができる。	連携企業等: RX Japan株式会社 対象: マンガ・イラスト系教員
研修名: CEDEC+KYUSHU2024 期間: 令和6年11月23日 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会 対象: ゲーム・CG・アニメ・イラスト系教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
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 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。	
(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・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の募集と受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献
(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
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラポ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要 ※2023年度募集停止

(文化・教養 専門課程 クリエイティブデザイン科マンガ専攻)														
分類	必修	選択	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	授業方法			場所		教員	企業等との連携
								単位	講義	演習	実験・実習・実技	校内		
			○	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくIL0作成のテストを行います。	1通	60	4	○	△	○		○	
			○	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2通 3通	120	8	○	△	○		○	
	○			コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を選び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1前	30	2	○	△	○		○	○
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1通	15	1	○		○		○	
			○	ビジネスツール Business Tool	社会人として必須スキルとなっているビジネス系各種ソフトの中でパワーポイントの使い方を学び、就業先で役立てられるような企画書や会議資料を作れるようになります。	2通	60	4	○		○		○	
			○	コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1通	120	8	○		○		○	
			○	デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1通	30	2	○	△	○		○	
			○	デジタルドローイング Digital Drawing	PCでのイラスト制作にあたって必要な、ツールの使い方や様々なスキルを習得し、「Sai」「ClipStudio」「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を取得します。	1通	120	8	○		○		○	
			○	デッサン I Dessin I	モチーフを正確にとらえるための物の見方、画面への入れ方、陰影や調子のつけ方を実習を通して学び基礎的なデッサン力を習得します。	1通	120	8	○		○		○	
			○	デッサン II Dessin II	観察力と描画力、スピード感を実習を通して磨き、人物、背景、小物を的確に表現できるデッサン力を習得します。	2通	120	8	○		○		○	○
			○	背景効果 Background & Effects	アナログにおけるペンテクニック、定規の効果的な使い方、様々な効果表現、人体や動物の仕上げ、自然物の捉え方の基礎を学び描けるようになります。	1通	120	8	○	△	○		○	
			○	パース Perspective	パースの理論(地平線・消失点・一点・二点・三点透視・建築図法)や効果的なテクニック(分割・増殖・速く・正確に描く方法・アオリ・フカンの活用方法)を知識・技法の演習を通して身に付けます。	1後	60	4	○		○		○	
			○	アイデアテクニック I Idea Teechnique	リサーチ、アイデア出し、プロット、キャラクター設定、ネームなど、マンガ制作の行程に必要な知識やテクニックを実践を通して身に付けます。	1通	120	8	○	△	○		○	
			○	アイデアテクニック II Idea Teechnique II	ディスカッションやグループワークにも取り組み、アイデアやストーリー構成の幅を広げます。	2通	120	8	○	△	○		○	○
			○	アイデアテクニック III Idea Teechnique III	読者を惹きつけるマンガのアイデア、ストーリー、キャラクターを生み出す知識と技術を身に付けます。	3通	120	8	○	△	○		○	
			○	マンガ制作 I Manga Project I	マンガ制作に必要な知識・技術を実際の作品制作を通して習得し、短編から中編の作品を仕上げ、投稿できるようになることを目指します。	1通	120	8	○		○		○	
			○	マンガ制作 II Manga Project II	1年次よりも技術と作業スピードを上げていくための技術習得を作品制作を通して行い、新人賞受賞を目指します。	2通	120	8	○		○		○	
			○	マンガ制作 III Manga Project III	商品としてのマンガ制作を行う意識と姿勢を、中編から長編の作品制作を通して学び、新人賞の上位入賞、在学中デビューを目指します。	3通	120	8	○		○		○	
			○	マンガ演出 I Manga Direction I	画面構成の作り方、様々な状況・シーンをコマを割って表現するマンガのネーム制作を実習を通して身に付けます。	1通	120	8	○	△	○		○	
			○	マンガ演出 II Manga Direction II	「演出」の意味を理解し、状況が一目で分かるようなシーン設定、読者の目を惹きつける画面構成力を身に付けます。	2通	120	8	○	△	○		○	
			○	マンガ演出 III Manga Direction III	マンガのキャラクターの個性や見せ場のシーンをより魅力的に見せる為の演出力を実践を通して身に付けます。	3通	120	8	○	△	○		○	
			○	アナログテクニック I Analogue Techniques I	クリエイターとして、仕事をこなすための心構え、作画技術、対応力を身に付けて、現場の戦力になれるようになる。その技術を自分の作品にも活かし、主に背景のクオリティ・ハリエーション・スピードを向上できるようにします。	2通	120	8	○	△	○		○	
			○	アナログテクニック II Analogue Techniques II	想像力と計画性を駆使して、場面のニュアンスや雰囲気を読み取り、より効果的に表現できるようになります。プロとしての仕事の心構え、備えるべき知識と理論、繰り返し行う作業体験を積み上げ、タフなクリエイターになれるます。	3通	120	8	○	△	○		○	
			○	シナリオライティング Scenario Writing	シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成力、映像で理解したものを文章で伝えることができる表現力など、実践的な技法を身に付けます。	1通	120	8	○	△	○		○	
			○	デジタルコミック I Digital Comic I	描写などの実践を通して、CLIP STUDIOで、初級レベルのマンガ原稿制作がひと通りできるようになります。	1通	240	16	○	△	○		○	

授業科目等の概要 ※2023年度募集停止

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科マンガ専攻)															
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	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員	企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実	校内	校外		
			○	デジタルコミックⅡ Digital ComicⅡ	OLIP STUDIOで、担当付きレベルのマンガ原稿が制作できるようになります。	2通	240	16	○	△		○			○
			○	デジタルコミックⅢ Digital ComicⅢ	OLIP STUDIOで、アシスタントやデビューレベルのマンガ原稿が制作できるようになります。	3通	240	16	○			○			○
			○	デジタルテクニックⅠ Digital TechniquesⅠ	「OLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、初級レベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。	1通	120	8	○			○			○
			○	デジタルテクニックⅡ Digital TechniquesⅡ	「OLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、担当付きレベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。	2通	120	8	○			○			○
			○	デジタルテクニックⅢ Digital TechniquesⅢ	「OLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、アシスタントやデビューレベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。	3通	120	8	○			○			○
			○	キャラクターローイング Character Drawing	人体を立体物(ブロック)として認識できるようになります。キャラクターの顔から全身までさまざまな方向からバランスよく描くための技術を身に付けます。	1通	120	8	○			○			○
			○	クリエイティブワーク Creative Works	デザイン分野での就職・活躍を視野に入れて、Illustrator・Photoshopを用いたDTPスキルを向上させ、広告デザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン等の実践的な作品が作れるスキルの習得を目指します。	3通	120	8	○			○			○
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をすすめるためのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	2通 3通	60	4	○	△					○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験・豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△		○			○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3	○			○			○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3			○				○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に誇つてポートフォリオを制作することができるようになります。	全通	45	3	○			○			○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○			○			○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	2通 3通	120	8			○		○		○
			○	デビュー活動 Debut Preparation	各マンガジャンル別に、デビューのためのノウハウを学び投稿・持込用の作品を制作し、完成できるようになります。	全通	90	6	○	△		○			○
			○	セルフプロデュース Self Produce	作家を目指すだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。	3通	60	4	○			○			○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	1通 2通	30	2	○			○			○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1	○			○			○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3			○		○		○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3			○		○		○
			○	海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4			○		○		○
			○	海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4			○		○		○
合計						47	科目	2565 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:	進級認定: 各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定: 3年間の合計修得単位が171単位以上	1学年の学期区分	2期
履修方法:	1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数=15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	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。

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																													
福岡デザイン&テクノロジー専門学校		平成8年3月13日		吉永 俊嗣		〒 812-0032 (住所) 福岡県福岡市博多区石城町21-2 (電話) 092-262-2143																													
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																													
学校法人 滋慶学園		昭和58年12月23日		浮舟 邦彦		〒 134-0084 (住所) 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																													
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 専門課程	クリエイティブデザイン科 コミックイラスト&マンガ専攻	平成22(2010)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	コンピュータデザインを通して社会におけるコミュニケーションを図る専門家としての知識及び技能を教育することを目的とします。(学則第1条) また、テクノロジーで創造力を仕事にするをコンセプトに、実学教育・人間教育・国際教育という3つの建学の理念を柱に、産学連携教育を通して、学生を即戦力となる人材へと育成します。クリエイティブデザイン科では、3年間で、豊かな想像力で夢と感動を与えるクリエイターを目指します。																																		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	コミックタッチのイラストをアナログ・デジタル共に習得し、様々な表現ができるイラストレーター・マンガ家を目指します。 目指せる仕事: イラストレーター、キャラクターデザイナー、UI・UXデザイナー、2Dモーションデザイナー、背景デザイナー、絵師、WebTOONクリエイター																																		
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																												
3年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入	2,565 単位時間 171 単位	1,605 単位時間 107 単位	2,670 単位時間 178 単位	0 単位時間 0 単位	0 単位時間 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																														
440人	137人	2人	1%	5%																															
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>41</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>34</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>30</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>9</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>88</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>30</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>73</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>・なし (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) ゲーム制作会社、デザイン会社、印刷会社 等</p>							■卒業者数(C)	41	人	■就職希望者数(D)	34	人	■就職者数(E)	30	人	■地元就職者数(F)	9	人	■就職率(E/D)	88	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	30	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	73	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	41	人																																	
■就職希望者数(D)	34	人																																	
■就職者数(E)	30	人																																	
■地元就職者数(F)	9	人																																	
■就職率(E/D)	88	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	30	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	73	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 受審年月: 平成22年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.hyouka.or.jp/</p>																																		
当該学科のホームページURL	http://www.fca.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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,565 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>810 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</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>0 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>120 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	2,565 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	810 単位時間	うち必修授業時数	0 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	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	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,565 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	810 単位時間																																		
うち必修授業時数	0 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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)	120 単位時間																																		
総単位数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																		
うち必修単位数	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	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																		
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)</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>20人</td> </tr> </table> <table border="1"> <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>4人</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)	8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)	12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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人	計	20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	4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)	8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)	12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)	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)	人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	人																																		
計	20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	4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

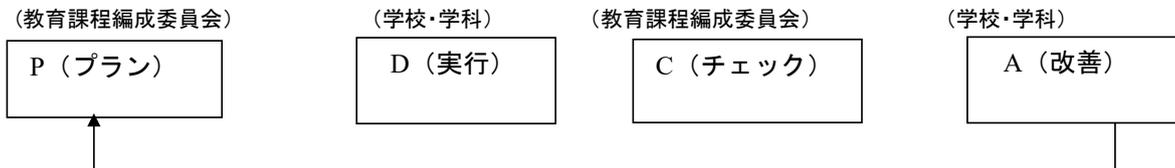
学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

(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

教育課程の編成は、理事会のもとに設置された教育課程編成委員会において検討した内容を、十分に考慮した上で、学科会議において編成を行なうものとし、委員会の適切な運営は理事長が担保することとなっている。また、教員組織規則において、「委員会の審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に生かし、実践的かつ専門的な職業教育を実践する教育課程の編成に努める」ことが明記され、このために従って委員会を運営する。

(以下図により、編成意思決定の過程を示す)



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
逸見 光次郎口	株式会社 CaTラボ 日本オムニチャネル協会理事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
宮崎 太一郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山邊 純	株式会社 Cygames	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤田 和重	富士通株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
野田 宏	マンガ家	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
吉永 俊嗣	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
篠塚 正典	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
山中 健二郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大西 貫二	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
吉末 光広	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
太神 秀一郎	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
林 秀樹	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
花野 恭子	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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2回(第1回:毎年5月～6月、第2回:12月～翌年3月の間に実施) また別途、委員企業との個別の討議は随時開催

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月10日 14:50～16:10

第2回 令和6年12月予定

(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。

毎年2回実施している教育課程編成委員会は、2部制で行っている。第1部は学校教育全般に対するご意見やご指導をいただく場としており、学校全般の教育について広くご意見をいただいている。また第2部は各専門分野に關しての専門的な業界知識の向上や、現状の業界に対しての教育力を高めるためのご意見やご要望をいただく場として行っている。ここでいただいたご意見やご要望に關しては、即対応できるものから、時間をかけて取り組むべきことまで様々なものがあり、本校の教育理念に照らし合わせて活かすべきことは積極的に取り入れている。これはカリキュラム・シラバスはもとより、人間教育の面も含まれている。

令和5年12月、令和6年6月に行われた教育課程編成委員会における委員からのご意見と、それに対する活用(または活用予定)は以下の通りである。(一部抜粋)

・専攻として分岐している分野・選択肢が広すぎるので、なるべく早い段階で進む方向を決められるようにするべきというご意見を踏まえ、1年生対象に「Viviviさま説明・登録会」、「comicoさま(WebTOON)特別講義」、「GENSEKIさま説明・登録会」、「SKIMAさま説明・登録会」実施など、業界研究・デビューに繋がるサービスの説明会・登録会を実施。

・実力の高い学生と低い学生でグループに分かれて学習の機会をあたえるべきというご意見を踏まえ、現状実力不足に不安を感じている学生や、講師から判断した学生を対象に「夏期補講」を実施。

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

本校は、実践的な能力を持った職業人教育を行う為、業界と学校が連携し教育を行う「産学連携教育」を教育の基本としている。実践的な能力とは、業界の求める専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた即戦力を持った人材であると考え、その育成を業界の声を取り入れて、業界とともに実習・演習を実施していくことを基本方針とする。指導は本校の人材育成に賛同いただける企業・業界から講師を派遣していただき、業界の求める人材の育成をプロの講師により実施している。また、カリキュラムの編成は教育課程編成委員会の他、様々な業界からのヒアリングを企業訪問や校内就職イベント等での接触時において実施して、カリキュラムの編成に活かしていく事としている。

(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

実習・演習は、連携企業と協定書等を交わした上で、業界から派遣される業界のプロが非常勤講師として指導を行っている。また、カリキュラムのひとつである「企業プロジェクト」は、協定書などを通じて提携した企業から商品化を目標とする課題を提案していただき、コンセプト作成から作品制作そしてプレゼンテーションにいたるまでのカリキュラムを、業界人である非常勤講師が指導を行うものであり、企業と連携して売れる作品作りに取り組んでいくという、まさしく実践力を身につけるための実習である。その実習・演習の評価は、作品制作力とその制作過程を通して、実践的な力を身につけているかどうかという視点で判断し、総合的な評価を行っている。またインターンシップ(業界研修)を実施し、企業の担当者の指導のもと、現場体験を深めさらなる即戦力としての技術・知識等の習得を行っている。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
2DCG制作 I 2DCG Project I	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム世界観を題材に、キャラクター(人、クリーチャー)や背景のドローイング、デジタル描画(Photoshopなど)技法を身に付けます。	合同会社 FULSE COMMUNICATION
2DCG制作 II 2DCG Project II	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲームクリエイターとして就職するために、キャラクター動画制作ソフトや、UI/UXデザインの知識・技術を習得します。	合同会社 FULSE COMMUNICATION
セルフプロデュース Self Produce	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	作家を目指すだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身につけます。	有限会社佐竹商店
就職対策講座 Business Seminar	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	有限会社コンフィエ
業界研修 Work Experience	4.【校外】企業等が主催するインターンシップ等(学科が主体的に企画していないものを指す。)	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	株式会社 Live2D 株式会社 ジーアングル 株式会社 Cygames 等

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

※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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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

研修は、教員研修規定により対象者を一般教員、学科長、教務部長とし、研修の目的を教員の授業内容・方法及びクラス運営方法を改善し向上させるとともに、マネジメント能力を含む指導力の習得、向上させるために行なうことを学校の責務と定めている。また研修内容は、組織における人材育成・キャリア開発のサポートを目的とする一般財団法人 滋慶教育科学研究所(JESC)との連携を通じての研修を中心に、学校として組織的に計画・実施を行い、また別途、業界関連企業が行う教育関係者向け研修や講習会への参加により、業界の変化やニーズを的確に把握するとともに、最新の技術・知識の習得に努めている。

(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:	TRIGGER LIVE DRAWING vol.1&vol.2 in 福岡	連携企業等:	株式会社トリガー
期間:	令和5年10月22日	対象:	アニメ・マンガ・イラスト系教員
内容:	株式会社トリガー所属クリエイターによる業界の話を中心としたライブドローイングイベント。		
研修名:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	令和5年11月25日	対象:	ゲーム・CG・アニメ・イラスト系教員
内容:	ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。□		
研修名:	WCCCクリエイティブコラボウェビナー『クリエイティブ業界最前線2023』	連携企業等:	株式会社ワコム
期間:	令和5年6月20日	対象:	ゲーム・CG・アニメ・イラスト系教員
内容:	ゲーム・アニメ・CGなどクリエイティブ市場の最新概況、また制作環境や最新の技術トレンドなど。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	コーチング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年7月7日、12日、25日、8月24日	対象:	専任教職員
内容:	目的目標達成に向けてメンバーの主体的な行動を促すコーチングスキルの向上、等		
研修名:	教職員カウンセリング研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年8月1日-8月31日	対象:	専任教職員
内容:	全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。		
研修名:	キャリア教育アドバンス研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	令和5年11月22日	対象:	専任教職員
内容:	合理的配慮の提供の義務化に伴い、合理的配慮とはどのようなものかを理解する。また、合理的配慮の範囲はどこまでか?どのような課題があるのか?など現場における実践事例を踏まえ、どのような対策ができるのかについて考える。		

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・育成人材像
(2) 学校運営		学校運営
(3) 教育活動		教育活動
(4) 学修成果		学修成果
(5) 学生支援		学生支援
(6) 教育環境		教育環境
(7) 学生の受入れ募集		学生の募集と受け入れ
(8) 財務		財務
(9) 法令等の遵守		法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献		社会貢献
(11) 国際交流		

※(10)及び(11)については任意記載。

(1) 学校関係者評価の基本方針
 学校教職員による委員の他、卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行なった自己点検・自己評価の内容を審議・評価する事を通じて学校運営の改善に活かす事を基本方針とする。

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

研修名: FDマイクロレベル研修
 期間: 令和6年7月3日
 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて

研修名: 教職員カウンセリング研修
 期間: 令和6年7月1日-8月31日
 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。

研修名: 進路アドバイザー研修
 期間: 令和6年8月27日
 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。

研修名: CEDEC+KYUSHU2024
 期間: 令和6年11月23日
 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。

研修名: 第14回クリエイター EXPO
 期間: 令和6年7月4日
 内容: 実際に制作をされるクリエイター本人が出展する、商談のための展示会。イラスト、映像、音楽、書道、デザイン、写真など複数のゾーンに分かれており、普段ではなかなか出会うことのできない“クリエイターに直接依頼をしたい企業”と“自分自身を売り込みたいクリエイター”が直接出会い、相談/依頼-提案/受注ができる。

研修名: The CREATORS
 期間: 令和6年4月19日
 内容: 出張編集部やクリエイターコミュニティのブース、クリエイター対談を含むセミナーといった多彩なプログラムが開催され、クリエイターと繋がりが持てるイベント。

(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: The CREATORS 期間: 令和6年4月19日 内容: 出張編集部やクリエイターコミュニティのブース、クリエイター対談を含むセミナーといった多彩なプログラムが開催され、クリエイターと繋がりが持てるイベント。	連携企業等: 株式会社トライデントワークス 対象: マンガ・イラスト系教員
研修名: 第14回クリエイター EXPO 期間: 令和6年7月4日 内容: 実際に制作をされるクリエイター本人が出展する、商談のための展示会。イラスト、映像、音楽、書道、デザイン、写真など複数のゾーンに分かれており、普段ではなかなか出会うことのできない“クリエイターに直接依頼をしたい企業”と“自分自身を売り込みたいクリエイター”が直接出会い、相談/依頼-提案/受注ができる。	連携企業等: RX Japan株式会社 対象: マンガ・イラスト系教員
研修名: CEDEC+KYUSHU2024 期間: 令和6年11月23日 内容: ゲームや映像といったエンタテインメント技術開発に携わる業界関係者の特別講演や地元ゲーム開発関連企業によるセッション。	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2023 実行委員会 一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会 対象: ゲーム・CG・アニメ・イラスト系教員
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 進路アドバイザー研修 期間: 令和6年8月27日 内容: 進路変更のコンサルティングスキルの向上、また学校不全を訴える学生に適切なカウンセリング・キャリア相談を行い、課題解決に向けた支援ができるアドバイザーの養成。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: 教職員カウンセリング研修 期間: 令和6年7月1日-8月31日 内容: 全教職員がカウンセリングマインドを身につけ、カウンセリングマインドを基盤にした支援と指導を学ぶ。	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員
研修名: FDマイクロレベル研修 期間: 令和6年7月3日 内容: 学修成果を評価するために、可視化による評価の厳格化、明確化による教育効果と教育改善に向けて、クラスマネジメントについて	連携企業等: 滋慶教育科学研究所 対象: 専任教職員

(3) 学校関係者評価結果の活用状況
 評価委員の意見を参考にしながら、学校運営の更なる向上に努めていきたいと考え、実行している。
 教育活動に関しては、学校長指導の下、全体に係る事案は事務局長・教務部長が中心となり速やかに取り組み、学科に係ることは学科長が中心となり、導入時期・目標を定めて取り入れる。中でも、各学科のカリキュラムに関わることは、学校関係者評価委員会と同時期に開催する第1回目の教育課程編成委員会でのご意見を踏まえ、毎年11月頃までに次年度のカリキュラムを教務部長指導のもと各学科長が編成し、第2回目の教育課程編成委員会(12月予定)で編成方針を開示する。この編成方針を各教職員・講師に徹底しシラバスの作成を行っている。
 頂いているご意見としては、インターンシップの実施に関する期間や時期、習得すべきPCソフトの導入、人間力向上のためと地域からの信頼向上のためのボランティア活動の実施などの案件で、教務部長中心に教務会議で審議し継続的に改善を行っている。また、新たな予算確保が必要な案件は事務局長が中心となり次年度に向けて予算組を行う。学校運営面においては、業界や社会から求められる人材に対応した新専攻を設置するなど、委員会で評価や意見を参考にしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
杉原 良志子	マンガ専攻卒業生(2001年3月卒業)	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
宮元 春美	クリエイティブデザイン科3年生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者
清輔 正孝	福岡県立香椎高等学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
戎崎 淳一	福岡市大浜公民館 館長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	近隣関係者
逸見 光次郎口	株式会社 Caトラポ 日本オムニチャネル協会理事口	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮崎 太郎	株式会社 サイバーコネクトツー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山邊 純	株式会社 Cygames	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中島 賢一	株式会社NTT eSports	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
藤田 和重	富士通株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業等委員
野田 宏	マンガ家	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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.fca.ac.jp/file/school/public-info/sec09_doc01.pdf
 公表時期: 令和6年6月18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
 企業等への具体的な情報提供方法としては、学校関係者評価委員会において、評価項目の添付資料として「事業計画書・収支予算書」を閲覧に供することで、教育活動から学校運営の情報が提供できるものとする。また、業界関係者である非常勤講師と教職員との間で開催する講師会において、教育活動から学生情報や学校運営に関する情報を提供していくものとする。

(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	建学の理念・4つの信頼、校長名・所在地・連絡先、沿革、その他の諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、カリキュラム、学年暦、シラバス、成績評価基準、卒業・進級判定基準、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員数、組織図、教員の業績、理事名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み状況、実践的職業教育・就職・デビュー支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介、様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援への取り組み状況
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧・諸費用について、奨学金・教育ローン、高等教育の修学支援新制度
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	自己評価報告、学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、外国の学校との交流状況
(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://www.fca.ac.jp/school/public-info/>
 公表時期: 令和6年6月18日

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科コミックイラスト&マンガ専攻)																
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	授業時間数	単位数	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	
			○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1通	120	8	○	△	○	○				
			○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global Communication II	1にて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	2通 3通	240	16	○	△	○	○				
			○	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材とすることができます。	1前	30	2	○	△	○	○				
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	2通	60	4	○	△	○	○				
			○	ビジネスツール Business Tool	社会人として必須スキルとなっているビジネス系各種ソフトの中でパワーポイントの使い方を学び、就業先で役立つような企画書や会議資料を作れるようになります。	2通	60	4	○	○	○	○				
			○	コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターや周辺機器の基礎知識・操作方法を身に付けます。制作現場の定番ソフト「Illustrator」「Photoshop」を、「制作の道具」として使いこなせるようになります。	1通	120	8	○	○	○	○				
			○	コンピューター デザインベーシックⅡ Computer Design Basic II	演習を通して「Illustrator」「Photoshop」の体系的な知識・操作を身に付けます。発想法や考え方などデザイナーが必要とする基本的な概要を学びます。	2通	120	8	○	○	○	○				
			○	デジタルドローイング Digital Drawing	PCでのイラスト制作にあたって必要な、ツールの使い方や様々なスキルを習得し、「Sai」「ClipStudio」「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を取得します。	1通	120	8	○	○	○	○				
			○	デッサンⅠ Dessin I	モチーフを正確にとらえるための物の見方、画面への入れ方、陰影や調子のつけ方を練習を通して学び基礎的なデッサン力を習得します。あわせてクロッキーなどの描画で人体についての表現を身につけていきます。	1通	120	8	○	○	○	○				
			○	デッサンⅡ Dessin II	様々なモチーフをデッサンとして完成させる力を磨きながら、人体や動物の骨格や筋肉を理解・意識しながら描写する事で、キャラクターの描画をする時に、緻密でダイナミックな表現ができるようになります。	2通	120	8	○	○	○	○				
			○	背景効果 Background & Effects	コミックイラスト制作のために必要な道具(ペン・定規・トーンなど)のルール・表現テクニック、さまざまな表現効果・動物・自然物の捉え方、描き方を学び、絵を描くための基礎体力を身につけます。	2通	120	8	○	△	○	○				
			○	パース Perspective	パースの理論(地平線・消失点・一点・二点・三点透視・建築図法)や効果的なテクニック(分割・増殖・速く・正確に描く方法・アオリ・フカンの活用方法)を知識・技法の演習を通して身につけます。	1後	60	4	○	△	○	○				
			○	コミックイラスト制作Ⅰ Comic Illustration I	一枚のイラストを制作するために必要な設定・ラフ・仕上げ、スケジュール管理を実践しながら、モノクロ・カラーイラストを仕上げる事ができるようになります。	1通	120	8	○	○	○	○				
			○	コミックイラスト制作Ⅱ Comic Illustration II	さまざまな表現方法を学び、質の高い表現や、描きこみを増やし、情報量の多いイラストが描けるようになります。	2通	120	8	○	○	○	○				
			○	コミックイラスト制作Ⅲ Comic Illustration III	ターゲットへ伝えるコンセプトを意識しながら、より魅力的なイラストが描けるようになります。	3通	120	8	○	○	○	○				
			○	キャラクタードローイング Character Drawing	人体を立体物(ブロック)として認識できるようになります。キャラクターの顔から全身までをさまざまな方向からバランスよく描くための技術を身につけます。	1通	120	8	○	○	○	○				
			○	背景デザイン Scroll Design	Photoshopを使用して背景パースの引き方や、背景着色手順など背景制作を学びます。	2通	120	8	○	△	○	○				
			○	マンガ制作Ⅰ Manga Project I	マンガ制作に必要な知識・技術を実際の作品制作を通して習得し、短編から中編の作品を仕上げ、投稿できるようになることを目指します。	2通	120	8	○	○	○	○				
			○	マンガ制作Ⅱ Manga Project II	マンガ制作の技術と作業スピードを上げていくための技術習得を作品制作を通して行い、新人賞受賞を目指します。	3通	120	8	○	○	○	○				
			○	アナログテクニック Analogue Techniques	クリエイターとして、仕事をこなすための心構え、作画技術、対応力を身に付けて、現場の職力になれるようになる。その技術を自分の作品にも活かし、主に背景のクオリティ・パリエーション・スピードを向上できるようにします。	2前	60	4	○	△	○	○				
			○	デジタルコミックⅠ Digital Comic I	「CLIP STUDIO」で、デジタルマンガやWebTOON制作の基礎的な知識や技術を身につけます。	1通	120	8	○	△	○	○				
			○	デジタルコミックⅡ Digital Comic II	「CLIP STUDIO」で、デジタルマンガやWebTOON制作の実践的な知識や技術を身につけます。	2通	120	8	○	△	○	○				
			○	デジタルコミックⅢ Digital Comic III	「CLIP STUDIO」で、デジタルマンガやWebTOONのオリジナル作品制作を通して実践力を身につけます。	3通	60	4	○	△	○	○				
			○	デジタルイラストⅠ Digital Illustration I	カラー・モノクロ問わず、「Sai」「ClipStudio」など、デジタル作画ソフトをメインにデジタルイラストを仕上げる実習を通して作品力の向上させます。	2通	60	4	○	△	○	○				
			○	デジタルイラストⅡ Digital Illustration II	デジタルイラストのクオリティをさらに向上して、業界で求められる「商品」として価値があるイラストが描けるようになります。	3通	120	8	○	△	○	○				

授業科目等の概要

(文化・教養 専門課程 クリエーティブデザイン科コミックイラスト&マンガ専攻)															
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	講義	演習	授業方法		場所		教員	企業等との連携
										実技・実習・実	校内外	専任	兼任		
			○	2DCG制作Ⅰ 2DCG ProjectⅠ	ゲーム世界観を題材に、キャラクター（人、クリーチャー）や背景のドローイング、デジタル描画（Photoshopなど）技法を身に付けます。	2通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	2DCG制作Ⅱ 2DCG ProjectⅡ	ゲームクリエイターとして就職するために、キャラクター動画制作ソフトや、UI/UXデザインの知識・技術を得得します。	3通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	2DCG制作Ⅲ 2DCG ProjectⅢ	ゲーム等の世界観を題材に、キャラクターや背景のドローイング、デジタル描画技法を学びます。キャラクターにスポットを当てた効果的な構図、描写表現（陰影、質感表現）ができるようになります。	3通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	クリエイティブワークⅠ Creative WorksⅠ	デザイン・ゲームそれぞれの業界での活躍を視野に入れて、「Illustrator」「Photoshop」「Live2D」など、さまざまなソフトを使用して作品制作ができるようになります。	2通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	コンピューターデザイン Computer Design	デザインの基本からWebデザインの考え方や作り方、UI/UXデザインの基本について学びます。Webページの作成方法とWebデザインの技法を身につけます。	2通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	コンピューターデザインⅡ Computer DesignⅡ	Web制作を通して、インターフェイスデザインの考え方、作り方を身につけます。グラフィックソフト(Photoshop, Illustrator)を使ってページデザインができるようになります。	3通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△	○	○	○	○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	2通 3通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	デビュー活動 Debut Preparation	デビューのためのノウハウを学び投稿・持込用の作品を制作します。	全通	90	6	○	△	○	○	○	○	○
			○	セルフプロデュース Self Produce	作家を目指すためだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身につけます。	3通	60	4	○	○	○	○	○	○	○
			○	デビュープロデュース Debut Produce	会社員とフリーランスの違いや、フリーランスと働くための心構え、基礎知識などをロールプレイング方式で学びます。	3通	60	4	○	○	○	○	○	○	○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	1通 2通	30	2	○	○	○	○	○	○	○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1	○	○	○	○	○	○	○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身につけます。	1通	15	1	○	○	○	○	○	○	○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返して、人間力にかえます。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○	海外実学研修 School Trip	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニケーションカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	全通	180	12	○	○	○	○	○	○	○
合計						46	科目		2565 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:	進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1	2
履修方法:	1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。（※1コマ＝2時間換算） （単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数 年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2学期＝60単位（900時間） ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。	1	15

(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。