

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																
専門学校 デジタルアーツ仙台		昭和51年3月31日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114																
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地																
学校法人菅原学園		昭和35年3月26日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111																
分野	認定課程名	認定学科名	専任士認定年度	高度専任士認定年度	職業実践専門課程認定年度															
文化・教養	専門課程	ゲームクリエイター科 ゲーム企画シナリオコース	平成22(2010)年度	—	平成27(2015)年度															
学科の目的	ゲーム開発に関する技術を学び、それを活かした職業に従事する開発者を養成する。																			
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム開発業界、およびソフトウェア開発業界への就職を目指し、業界で活躍する方を講師として迎え、実践的な授業を実施している。資格は情報検定とビジネス能力検定を受験し、中退率は7.5%。																			
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技													
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,740 単位時間 単位	1,290 単位時間 単位	単位時間 単位	450 単位時間 単位	単位時間 単位	単位時間 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)																	
40 人の内数	41 人	0 人	0 %																	
就職等の状況	■卒業者数(C)		14	人																
	■就職希望者数(D)		14	人																
	■就職者数(E)		14	人																
	■地元就職者数(F)		6	人																
	■就職率(E/D)		100	%																
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		42	%																
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		100	%																
	■進学者数		0	人																
	■その他																			
	卒業者数の割合はゲームクリエイター科全体の情報です。																			
(令和 4 年度卒業者に関する令和 5 年 5 月 1 日時点の情報)																				
■主な就職先、業界等		令和4年度卒業生 株式会社ビジュアルビジョン、(株)デジタルワークスエンタテインメント、黒沢苗畑事業所、株式会社イオンファンタジー、株式会社アウトソーシングテクノロジー、株式会社マーキュリー、株式会社ユニティー、株式会社プービープランニング、東ソー・クォーツ株式会社、共同エンジニアリング株式会社																		
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価:		無																	
※有の場合、例えば以下について任意記載		評価結果を掲載したホームページURL																		
当該学科のホームページURL	https://www.sugawara.ac.jp/digital/subject/game/□																			
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)		<table border="1"> <tr> <td>総授業時数</td> <td>2,070 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>360 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>0 単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</td> <td>1,740 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>360 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>0 単位時間</td> </tr> </table>				総授業時数	2,070 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	360 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間	うち必修授業時数	1,740 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	360 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)	0 単位時間
	総授業時数	2,070 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	360 単位時間																			
うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間																			
うち必修授業時数	1,740 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	360 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)	0 単位時間																			
(B: 単位数による算定)		<table border="1"> <tr> <td>総授業時数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</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・実技の授業時数</td> <td>単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</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授業時数)</td> <td>単位</td> </tr> </table>				総授業時数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位	
総授業時数	単位																			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																			
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																			
うち必修授業時数	単位																			
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位																			
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																			
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位																			
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)	1 人																
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	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			1 人																
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		1 人																		

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

企業が求める人材と、学校の人材教育目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、実際に講義を行ってもらい、業界知識の獲得を授業内へ取り入れる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担任がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
澤田 周	株式会社インフィニットループ執行役員 仙台支社長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	③
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会) 教育事業部教育推進グループ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 副校長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
伊藤正幸	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科 担任	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
齊藤 翠雛	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科 教諭	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回:令和5年8月1日 14時～15時

第2回:令和6年2月1日(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。

企業と連携をとり、学生が在学中からゲーム開発産業の現場と同様の実習を実施する。また、コミュニケーション能力の重要性をご指摘頂いており、業界で重要とされているコミュニケーション能力をつける指導を取り入れ、希望する業界への就職を目指す。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

企業から求められる人材の育成を基本に、専任の教員と非常勤講師が常に密接な連携を図り、実習授業を通して業界で求められる技術・知識を習得した学生を育成する。実務の求める技術を持つ学生の育成を教員とともに確認、企業が求める、より効果的な教材や指導法を研究開拓する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

ゲームの制作過程をテンプレートを用いながら立案、プレゼン、開発、パブリッシュまでのマネジメント・サポート。実践的な技術を講義する。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
アジャイル開発	アジャイル形式を取り入れたソフトウェア開発サイクルを取り入れたゲーム開発	(株)インフィニットループ

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

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。
なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(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:	コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2023	連携企業等:	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8月23日～令和5年8月25日	対象:	教員
内容:	ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス		

研修名:	AIシステムと人・社会との関係('20)	連携企業等:	放送大学
期間:	令和5年4月1日～令和5年7月31日	対象:	教員
内容:	AIの歴史と社会への実践例		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	令和5年度著作権セミナー「AIと著作権」	連携企業等:	文化庁
期間:	平成35年6月19日	対象:	教員
内容:	AIの活用と著作権の関係、学習教材の利用での注意点に関し参考となる		

(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:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	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:	平成35年11月25日	対象:	教員
内容:	ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	感情・人格心理学('21)	連携企業等:	放送大学
期間:	令和5年10月1日～令和6年1月31日	対象:	教員
内容:	感情心理学および人格心理学について		

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役職員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

(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・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	教育成果
(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	学生の受入れ募集
(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・地域貢献
(11) 国際交流	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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンスイト 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	株式会社メディアPR 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	公益社団法人 定禅寺ストリートジャズ フェスティバル協会 代表理事	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	町内会
川北 カ斗	卒業生 (株式会社エドワードアンドカンパニー執行役員)	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	卒業生

※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.sugawara.ac.jp/digital/about/iissen/>

公表時期: 令和5年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	教育目標、人材育成像
(2)各学科等の教育	各科の特色
(3)教職員	専任教員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5)様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6)学生の生活支援	学生支援
(7)学生納付金・修学支援	学生募集
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	
(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.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和5年8月

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 ゲームクリエイター科 ゲーム企画シナリオコース) 令和4年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	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	
	○			キャリアデザイン(1)	自己のスキルと業界で求められるスキルを照らし合わせ、自身の今後の進路を定め、それに向けた活動を計画、自己PRの作成、履歴書の作成などを進める。	1通	60	4	○		△	○				○
	○			キャリアデザイン(2)	実際の求人を見学、応募すると共に、実践的な面接の体験学習、他業種の職業理解を進める。	2前	30	2	○		△	○				○
	○			ゲーム業界研究	業界のビジネスモデルの解説、研究し、求められる人物像を把握する。	1前	30	2	○		△	○		○	○	
	○			ゲームグラフィック	フォトショップの基本の習熟、ならびにゲームに用いるグラフィック素材の制作方法等を学習し、自作ゲームの制作に役立てられるようにする。	1前	30	2	○		△	○				○
	○			Unityゲーム制作(1)	簡易的にゲームを作成できる技術をUnityにより学習、体得し、自作のゲーム制作が可能になる能力を養う。	1通	120	8	△		○	○				○
	○			コンピュータ・リテラシー	ゲーム開発に従事するために必要なコンピュータの知識を体得する。プログラミングの習熟に合わせ、データの型やアルゴリズムなどを、制作で応用できるようにする。	1通	120	8	○	△		○				○
	○			3DCGモデリング	3D座標系を理解するとともに、ゲームで用いる3Dデータを用意出来る能力を養う。	1後	30	2			○	○				○
	○			スクリプト制作	ゲーム制作を可能にするJavaScript、Nscripter等でプレイブルなゲームを制作することで、ゲームデベロッパ企業でのスクリプター需要に対応出来る能力を養成する。	1後	60	4	△		○	○				○
	○			TRPG実習(1)	アナログゲームであるTRPGによって、キャラクターや世界観の設定の実践と理解を深め、ストーリーのあるコンテンツ制作への応用を可能にする。	1前	60	2			○	○				○
	○			ゲームプランニング(1)	ゲームプランナーに必要な基礎知識、基本的な考え方の理解し、発想法、情報アンテナの張り方、引き出しを増やすコツの習得、ゲーム会社から内定をもらえる企画書の書き方を修得する。	1通	240	16	○		△	○				○
	○			アドベンチャーゲーム制作	JavascriptやUnityを用いて、自作ゲームを更に高度なものにする能力を養い、現場で求められる迅速性にえられる制作能力を養う。	2前	180	12	△		○	○				○
	○			ゲームプランニング(2)	オリジナルのゲーム企画書を実際の現場で対応できる精度まで制作、就職活動への作品提出とオリジナルゲーム制作に用いる。	2通	300	20	△		○	○				○
	○			Unityゲーム制作(2)	養われたゲーム制作能力を、実践的にゲーム制作をすることで確認、工程管理とリリース可能になる能力を養う。	2通	120	8	○		○	○				○
	○			アジャイル開発(1)	アジャイルによる工程管理を用いたゲーム開発を通じ、実践的な開発と体験的に学ぶ。	1通	180	6			○	○	△	○	○	○
	○			アジャイル開発(2)	アジャイルによる工程管理を用いたゲーム開発を通じ、実践的な開発と体験的に学ぶ。	2通	180	6			○	○	△	○	○	○
	○			ゲームジャム(1)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成させるまでのノウハウを習得する。	1通	30	2			○	○		○	○	
	○			マネタイゼーション実践(1)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上げを伸ばす事を試み、データを取ることで価値を確認し、売り込む作業を実践的に学ぶ。	1通	60	2			○	○	○	○	○	

18	○	アドバンス トデバイス (1)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデ バイスと連携しゲームを拡張することで、 新たな市場を開拓することを試みる。	1 通	60	2			○	○	○	○	○
19	○	ゲームジャ ム(2)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成 させるまでのノウハウを習得する	2 通	60	2			○	○		○	○
20	○	マネタイ ゼーション 実践(2)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上 を伸ばす事を試み、データを取ることで価 値を確認し、売り込む作業を実践的に学ぶ	2 通	60	2			○	○	○	○	○
21	○	アドバンス トデバイス (2)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデ バイスと連携しゲームを拡張することで、 新たな市場を開拓することを試みる。	2 通	60	2			○	○	○	○	○
合計				21 科目	114 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の卒業を認定する。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修 (留意事項)		1 学期の授業期間	15 週

- 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			
専門学校 デジタルアーツ仙台		昭和51年3月31日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114			
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地			
学校法人菅原学園		昭和35年3月26日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111			
分野	認定課程名	認定学科名	専任士認定年度	高度専任士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
文化・教養	専門課程	ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース	平成22(2010)年度	—	平成27(2015)年度		
学科の目的	ゲーム開発に関する技術を学び、それを活かした職業に従事する開発者を養成する。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム開発業界、およびソフトウェア開発業界への就職を目指し、業界で活躍する方を講師として迎え、実践的な授業を実施している。資格は情報検定とビジネス能力検定を受験し、中退率は7.5%。						
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,860 単位時間 単位	1,500 単位時間 単位	単位時間 単位	360 単位時間 単位	単位時間 単位	単位時間 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)				
40 人の内数	41 人	0 人	0 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		14	人			
	■就職希望者数(D)		14	人			
	■就職者数(E)		14	人			
	■地元就職者数(F)		6	人			
	■就職率(E/D)		100	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		42	%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		100	%			
	■進学者数		0	人			
	■その他						
	卒業者数の割合はゲームクリエイター科全体の情報です。 (令和 4 年度卒業者に関する令和 5 年 5 月 1 日時点の情報)						
■主な就職先、業界等 令和4年度卒業生 株式会社ビジュアルビジョン、(株)デジタルワークスエンタテインメント、黒沢苗畑事業所、株式会社イオンファンタジー、株式会社アウトソーシングテクノロジー、株式会社マーキュリー、株式会社ユニティー、株式会社ブービーブランニング、東ソー・クォーツ株式会社、共同エンジニアリング株式会社							
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載						
当該学科のホームページURL	https://www.sugawara.ac.jp/digital/subject/design/						
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		2,220 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		360 単位時間			
		うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間			
		うち必修授業時数		1,860 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		360 単位時間			
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位時間			
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位時間			
(B: 単位数による算定)							
		総授業時数		単位			
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位			
		うち企業等と連携した演習の授業時数		単位			
		うち必修授業時数		単位			
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位			
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位			
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位			
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)				1 人		
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				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				1 人		
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					1 人		

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

企業が求める人材と、学校の人材教育目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、実際に講義を行ってもらい、業界知識の獲得を授業内へ取り入れる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担任がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
澤田 周	株式会社インフィニットループ執行役員 仙台支社長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	③
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会) 教育事業部教育推進グループ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 副校長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
伊藤正幸	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科 担任	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
齊藤 翠雛	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科 教諭	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回:令和5年8月1日 14時～15時

第2回:令和6年2月1日(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。

企業と連携をとり、学生が在学中からゲーム開発産業の現場と同様の実習を実施する。また、コミュニケーション能力の重要性をご指摘頂いており、業界で重要とされているコミュニケーション能力をつける指導を取り入れ、希望する業界への就職を目指す。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

企業から求められる人材の育成を基本に、専任の教員と非常勤講師が常に密接な連携を図り、実習授業を通して業界で求められる技術・知識を習得した学生を育成する。実務の求める技術を持つ学生の育成を教員とともに確認、企業が求める、より効果的な教材や指導法を研究開拓する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

ゲームの制作過程をテンプレートを用いながら立案、プレゼン、開発、パブリッシュまでのマネジメント・サポート。実践的な技術を講義する。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
アジャイル開発	アジャイル形式を取り入れたソフトウェア開発サイクルを取り入れたゲーム開発	(株)インフィニットループ

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

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。
なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(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:	コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2023	連携企業等:	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8月23日～令和5年8月25日	対象:	教員
内容:	ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス		

研修名:	AIシステムと人・社会との関係('20)	連携企業等:	放送大学
期間:	令和5年4月1日～令和5年7月31日	対象:	教員
内容:	AIの歴史と社会への実践例		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	令和5年度著作権セミナー「AIと著作権」	連携企業等:	文化庁
期間:	平成35年6月19日	対象:	教員
内容:	AIの活用と著作権の関係、学習教材の利用での注意点に関し参考となる		

(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:	CEDEC+KYUSHU2023	連携企業等:	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:	平成35年11月25日	対象:	教員
内容:	ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	感情・人格心理学('21)	連携企業等:	放送大学
期間:	令和5年10月1日～令和6年1月31日	対象:	教員
内容:	感情心理学および人格心理学について		

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役職員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

(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・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	教育成果
(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	学生の受入れ募集
(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・地域貢献
(11) 国際交流	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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンスイト 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	株式会社メディアPR 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	公益社団法人 定禅寺ストリートジャズ フェスティバル協会 代表理事	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	町内会
川北 カ斗	卒業生 (株式会社エドワードアンドカンパニー執行役員)	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	卒業生

※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.sugawara.ac.jp/digital/about/iissen/>

公表時期: 令和5年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	教育目標、人材育成像
(2)各学科等の教育	各科の特色
(3)教職員	専任教員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5)様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6)学生の生活支援	学生支援
(7)学生納付金・修学支援	学生募集
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	
(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.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和5年8月

授業科目等の概要

	分類			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	
	必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
1	○			数学	ゲーム開発に用いる数学的な要素を学習する	1前	30	2	○		△	○			○	
2	○			キャリアデザイン(1)	社会人の基礎的な素養として求められるビジネス能力検定3級の内容を学習する	1通	60	4	○		△	○		○	△	
3	○			キャリアデザイン(2)	自己のスキルと業界で求められるスキルを照らし合わせ、自身の今後の進路を定め、それに向かった活動を計画、自己PRの作成、履歴書の作成などを進める。	2前	30	2	○		△	○		○	△	
4	○			ゲーム業界研究	業界のビジネスモデルの解説、研究し、求められる人物像を把握する。	1前	30	2	○		△	○		○	○	
5	○			ゲームグラフィック	フォトショップの基本的な習熟、ならびにゲームに用いるグラフィック素材の制作方法等を学習し、自作ゲームの制作に役立てられるようにする。	1前	30	2	○		△	○				○
6	○			Unityゲーム制作(1)	簡易的にゲームを作成できる技術をUnityにより学習、体得し、自作のゲーム制作が可能になる能力を養う。	1通	120	8	○		△	○				○
7	○			コンピュータ・リテラシー	ゲーム開発に従事するに必要なコンピュータの知識を体得する。プログラミングの習熟に合わせ、データの型やアルゴリズムなどを、制作で応用できるようにする。	1通	120	8	○	△		○				○
8	○			3DCGモデリング	3D座標系を理解するとともに、ゲームで用いる3Dデータを用意出来る能力を養う。	1後	30	2	○		△	○				○
9	○			C#	プログラミングで使用するC#の言語基礎から綺麗なプログラムの作成方法。簡単な対話型、リアルタイム型ゲームを実際に作成し、考え方、処理方法を学ぶ。	1通	180	12	○		△				○	△
10	○			C++	プログラミングで使用するC、C++の言語基礎から綺麗なプログラムの作成方法。簡単な対話型、リアルタイム型ゲームを実際に作成し、処理方法を学ぶ。	2前	60	4	○		△				○	△
11	○			CG概論	コンピュータ内の画像処理を理解し、3D空間で用いる表現をどのようにプログラミングすればよいかを把握、制作に役立てる知識を養う。	1通	90	6	○			○				○
12	○			ゲームプランニング	ゲームプランナーに必要な基礎知識、基本的な考え方の理解、発想法、情報アンテナの張り方、引き出しを増やすコツ、ゲーム制作の発想を助ける能力を養う	1前	120	8	○		△	○				○
13	○			ネットワークゲームプログラミング	TCP/IP通信の学習、ネットワーク対戦や協力プレイの出来るゲームを制作、現場で求められるネットワーク技術を養成する。	2通	120	8	○		△	○				○
14	○			Unityゲーム制作(2)	養われたゲーム制作能力を、実践的にゲーム制作をすることで確認、工程管理とリリース可能になる能力を養う。	2通	120	8	○		△	○				○
15	○			ツール制作	中規模PCゲームを、設計から制作する。既存のツールを駆使、またはツールを製作する。	2通	180	12	○		△	○				○
16	○			アジャイル開発(1)	アジャイルによる工程管理を用いたゲーム開発を通じ、実践的な開発と体験的に学ぶ	1通	180	6	△		○	○	△	○	○	○
17	○			アジャイル開発(2)	アジャイルによる工程管理を用いたゲーム開発を通じ、実践的な開発と体験的に学ぶ	2通	180	6	△		○	○	△	○	○	○
18	○			3Dプログラミング	3D座標系での基礎から物理的な動作の表現、ライティング、衝突判定などを組み込み、3Dで動作するプログラムを制作する	2前	180	6	○		△	○				○
19		○		ゲームジャマ(2)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成させるまでのノウハウを習得する	2通	60	2			○	○		○	○	
20		○		マネタイゼーション実践(1)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上を伸ばす事を試み、データを取ることで価値を確認し、売り込む作業を実践的に学ぶ	1通	60	2			○	○	○	○	○	

21	○	アドバンス トデバイス (1)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデ バイスと連携しゲームを拡張することで、 新たな市場を開拓することを試みる。	1 通	60	2			○	○	○	○	○	○
22	○	ゲームジャ ム(2)	ゲームを即興で制作する実習を通じ、完成 させるまでのノウハウを習得する	2 通	60	2			○	○		○	○	
23	○	マネタイ ゼーション 実践(2)	ゲームを市場に出し、宣伝等を通じて売上 を伸ばす事を試み、データを取ることで価 値を確認し、売り込む作業を実践的に学ぶ	2 通	60	2			○	○	○	○	○	
24	○	アドバンス トデバイス (2)	PC、スマートフォン、タブレット以外のデ バイスと連携しゲームを拡張することで、 新たな市場を開拓することを試みる。	2 通	60	2			○	○	○	○	○	
合計				24 科目			118 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： 所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の卒業を認定する。		1学年の学期区分	2期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修		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。