

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 崇博		〒 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	
工業	専門課程		CGクリエイター科 3Dモデラー専攻		平成22年度	—	平成27(2015)年度	
学科の目的	CG作りを仕事にしたい方、CG作りライフを送りたい方が学ぶ、総合3DCG映像デザイナー育成クラスです。ゲーム、アニメ、映像制作編集等のCG映像業界で働くCGデザイナーを目指す方、またフィギュア制作業界のデジタル原型師を目指す方の育成を目的としています。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	特徴1 柔軟な専攻選択システムで、基礎をしっかりと学び、その後適性に合った専攻に変更できます。 特徴2 流行の技法で学べるCG実習系と不変必須の基礎技能が学べる美術・デザイン系授業の組み合わせで、仕事ができる人材を育成します。 特徴3 技能の習得と合わせて就活計画関連や個別指導の授業で、2年間で業界就職達成を目指す方を強力にガイドします。							
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	2,190 単位時間	180 単位時間	0 単位時間	2,010 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			75 単位	12 単位	0 単位	63 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		
40 人	26 人		0 人		0 %	4 %		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 12 人							
	■就職希望者数(D) : 12 人							
	■就職者数(E) : 10 人							
	■地元就職者数(F) 2 人							
	■就職率(E/D) 83 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 20 %							
	■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							
	卒業者数の割合はCGクリエイター科全体の情報です。 (令和 7 年度卒業者に関する令和8年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 令和7年度卒業生 (株)スパロー 、(株)The New Gate、(株)BREXA Next、株式会社マクシスエンジニアリング							
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体 : 受審年月 : 評価結果を掲載した ホームページURL							
当該学科の ホームページ URL	https://das.ac.jp/subject/cg/							
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				2,190 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				1,170 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				2,190 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				1,170 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)							
	総単位数				75 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				39 単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数				0 単位			
	うち必修単位数				75 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				39 単位			
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数				0 単位			
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				0 単位			
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを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)				2 人			
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				0 人			
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)				0 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				2 人			
	計				4 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				0 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

#REF!

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取締役 仙台支社長	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	①
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 事業推進グループ 課長	令和8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9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 科長	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	—
八重樫 直希	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科 教員	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	—
豊嶋 玲志 □	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科教員□	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	—
高橋 穂乃香	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科教員	令和8年4月1日～ 令和9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8年8月19日(水)15:00～16:00 (オンライン・専門学校デジタルアーツ仙台新校舎会議室)

第2回 令和9年2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。

CGクリエイター科の教育課程に概ね問題はなく、学生の目標や課題へのハードワークを促す仕組みや指導方法の開拓と実績向上が期待された。さらなる研究を積み重ねたい。

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。実務の観点および企業の求める技術を持つ学生の育成の観点から、学生の技術について、そのレベルを教員とともにWチェックし、教員は、企業が求めるスキルレベルまでの学習ステップについて機会ごとに見直し、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

授業やインターンシップにおいて、連携企業各社それぞれに必要な人材に応じ、学生の基本的スキルの評価と指導や特徴的なスキルの指導を行い、学生の身近に業界就職への道筋を開く。

(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
モーショングラフィックス2	企業担当者による講義実習	CGデザイナーの映像編集系の仕事とまつわる操作・表現技能入門	(株)BBグラフィクス
グループワーク	企業担当者による講義実習	CGデザイナーの仕事・プロジェクトの開始・納品までのワークフローの実践	(株)BBグラフィクス
デザイン基礎	企業担当者による講義実習	3DCG映像デザイナーを目指す人のためのデザインエッセンシャル講座	サネットモワークス
フィギュアモデリング1	フィギュア原型作家による講義実習	石粉粘土造形で入門する人物立体造形と美術解剖学	関東武久
フィギュアモデリング2	フィギュア原型作家による講義実習	樹脂粘土で造形するフィギュア的造形表現と美術解剖学	関東武久

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。

(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

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: Autodesk CG Festa 2026

連携企業等: .Too

期間: 令和8年4月22日(水) Live配信口

対象: 教員

内容 実際の作品づくりの中で、3ds MaxおよびMayaがどのように使われているのか。工夫、試行錯誤までを含めた「制作フローそのもの」を紹介

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 新任教員研修

連携企業等: 宮城県専修学校各種学校連合会等

期間: 令和8年7月28日(火)～令和8年7月30日(木)

対象: 専修学校における教職員など

内容 実践心理、職業教育などに関わる講座

(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:	連携企業等:
期間:	対象:
内容	
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名:	連携企業等:
期間:	対象:
内容	

公表時期: 令和7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	#REF!
(11)その他	#REF!

※(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://das.ac.jp/schoolinfo/jissen/>

公表時期: 令和7年8月□

授業科目等の概要

#REF!	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
1	○			キャリアデザイン(1)	CG映像業界の業界・企業・職種について研究して各自の志望を確立し、就活スケジュール立案、仮ポートフォリオ制作など、就活開始までの準備を実践する就活準備講座です。	1通	120	8	△	○		○			○		
2	○			キャリアデザイン(2)	各社エントリーシートへの書き方、ポートフォリオ修正などの指導を受けて実践する就活中支援講座、および内定後のビジネス常識に役立つ学習活動を行う就職準備講座です。	2前	60	4	△	○		○			○		
3	○			キャラクターアニメーション(1)	3DCGCGアニメーションへの入門から始まる人型キャラクターアニメーションの入門講座で、説得力ある人の動きの制作のための基礎技能の習得を目指します。	1通	120	4	△		○	○			○	○	
4	○			モデリング&レンダリング(1)	Autodesk MayaとBlenderを操作して、ゲームやアニメや映画やいくつかのスタイルの3D造形技法および材質感や照明・映像化技法について学びます。	1通	120	4	△		○	○			○		
5	○			テクスチャ制作	アニメ調ルックのための手描き技能、フォトリアルなルックのためのPBRテクスチャ制作技能、環境CGのためのリピートテクスチャ制作技能、RVT技能などを順に習得します。	1通	120	4	△		○	○			○		
6	○			モーショングラフィックス(1)	CGデザイナーが携わる映像制作編集系の作業や仕事入門の授業で、実写編集合成、モーショングラフィックス、アニメ撮影、エフェクト制作などの技能の習得を目指します。	1通	120	4	△		○	○			○		
7	○			フィギュアモデリング(1)	はじめてでも親しみやすい石粉粘土を使ったフィギュアづくりを楽しみながら学ぶ人物立体造形と美術解剖学の超入門の講座です。	1通	120	4	△		○	○			○	○	
8	○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら学ぶ、絵画的表現への扉を開く超入門講座です。CGが目指す大きな目標の一つである絵画的表現の鑑賞・観察・制作技量の進化を目指します。	1通	120	4	△		○	○			○		
9	○			デザイン基礎	これから3DCG映像デザイナーを目指す人のためのデザインエッセンシャル講座です。	1通	120	4	△		○	○			○	○	
10	○			作品制作(1)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	1通	90	4	△		○	○			○		
11	○			CG概論	CG・映像業界の基礎知識や制作の流れを学び、理解を深めます。	1前	30	1	○			○			○	○	
12	○			ゲームエンジン	制作した3Dモデルやアニメーションをゲームエンジン（Unity/UnrealEngine5）上で扱い、制作の流れを学びます。	2前	60	2	△		○	○			○	○	
13	○			グループワーク	CGデザイナーの仕事・プロジェクトの開始～納品までのワークフロー、制作とコミュニケーション技能について実践的に学びます。	2通	240	8	△		○	○			○	○	
14	○			作品制作(2)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた個別の個人創作宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	2通	180	6	△		○	○			○	○	
15	○			デッサン(2)	風景や人物モデルを描く鉛筆デッサン作品の制作を中心に、さらに立体・遠近・質感などの観察と絵画的表現技法について学びます。	2通	120	4	△		○	○			○		
16	○			フィギュアモデリング(2)	課題フィギュアの模写制作をしながら、説得力のある造形および魅力的に見せる造形について研究して、オリジナルフィギュアの造形の準備をします。	2通	180	6	△		○	○			○	○	
17	○			モデリングレンダリング(2)	学んだ知識を活かし、より複雑な造形や表現に取り組み、立体表現のクオリティ向上を目指します。	2通	120	4	△		○	○			○	○	
合計						22	科目	75 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		
専門学校 デジタルアーツ仙台		昭和51年3月31日		菅原 崇博		〒 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	
工業	専門課程		CGクリエイター科 CG動画クリエイター専攻		平成22年度	—	平成27(2015)年度	
学科の目的	CG作りを仕事にしたい方、CG作りライフを送りたい方が学ぶ、総合3DCG映像デザイナー育成クラスです。ゲーム、アニメ、映像制作編集等のCG映像業界で働くCGデザイナーを目指す方、またフィギュア制作業界のデジタル原型師を目指す方の育成を目的としています。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	特徴1 柔軟な専攻選択システムで、基礎をしっかりと学び、その後適性に合った専攻に変更できます。 特徴2 流行の技法で学べるCG実習系と不変必須の基礎技能が学べる美術・デザイン系授業の組み合わせで、仕事ができる人材を育成します。 特徴3 技能の習得と合わせて就活計画関連や個別指導の授業で、2年間で業界就職達成を目指す方を強力にガイドします。							
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	2,190 単位時間	180 単位時間	0 単位時間	2,010 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			75 単位	12 単位	0 単位	63 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		
40 人	26 人		0 人		0 %	4 %		
就職等の状況	■卒業者数 (C)			12	人	卒業者数の割合はCGクリエイター科全体の情報です。		
	■就職希望者数 (D)			12	人			
	■就職者数 (E)			10	人			
	■地元就職者数 (F)			2	人			
	■就職率 (E/D)			83	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)			20	%			
	■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							
	卒業者数の割合はCGクリエイター科全体の情報です。							
(令和 7 年度卒業者に関する令和8年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
令和6年度卒業生								
(株)スパロー 、(株)The New Gate、(株)BREXA Next、株式会社マクシスエンジニアリング								
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体： 受審年月： 評価結果を掲載したホームページURL							
当該学科の ホームページ URL	https://das.ac.jp/subject/cg/							
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				2,190 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				1,290 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				2,190 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				1,290 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)							
	総単位数				75 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				43 単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数				0 単位			
	うち必修単位数				75 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				43 単位			
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数				0 単位			
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				0 単位			
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを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)				2 人			
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				0 人			
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)				0 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				2 人			
	計				4 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				0 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

#REF!

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取締役 仙台支社長	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	①
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 事業推進グループ 課長	令和8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9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 科長	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	—
八重樫 直希	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科 教員	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	—
豊嶋 玲志 □	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科教員□	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	—
高橋 穂乃香	専門学校デジタルアーツ仙台 CGクリエイター科教員	令和8年4月1日～ 令和9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8年8月19日(水)15:00～16:00 (オンライン・専門学校デジタルアーツ仙台新校舎会議室)

第2回 令和9年2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。

CGクリエイター科の教育課程に概ね問題はなく、学生の目標や課題へのハードワークを促す仕組みや指導方法の開拓と実績向上が期待された。さらなる研究を積み重ねたい。

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。実務の観点および企業の求める技術を持つ学生の育成の観点から、学生の技術について、そのレベルを教員とともにWチェックし、教員は、企業が求めるスキルレベルまでの学習ステップについて機会ごとに見直し、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

授業やインターンシップにおいて、連携企業各社それぞれに必要な人材に応じ、学生の基本的スキルの評価と指導や特徴的なスキルの指導を行い、学生の身近に業界就職への道筋を開く。

(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
モーショングラフィックス2	企業担当者による講義実習	CGデザイナーの映像編集系の仕事とまつわる操作・表現技能入門	(株)BBグラフィクス
グループワーク	企業担当者による講義実習	CGデザイナーの仕事・プロジェクトの開始・納品までのワークフローの実践	(株)BBグラフィクス
デザイン基礎	企業担当者による講義実習	3DCG映像デザイナーを目指す人のためのデザインエッセンシャル講座	サネットモワークス
フィギュアモデリング1	フィギュア原型作家による講義実習	石粉粘土造形で入門する人物立体造形と美術解剖学	関東武久

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。

(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

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: Autodesk CG Festa 2026

連携企業等: .Too

期間: 令和8年4月22日(水) Live配信口

対象: 教員

内容 実際の作品づくりの中で、3ds MaxおよびMayaがどのように使われているのか。工夫、試行錯誤までを含めた「制作フローそのもの」を紹介

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 新任教員研修

連携企業等: 宮城県専修学校各種学校連合会等

期間: 令和8年7月28日(火)～令和8年7月30日(木)

対象: 専修学校における教職員など

内容 実践心理、職業教育などに関わる講座

(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:	連携企業等:
期間:	対象:
内容	
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名:	連携企業等:
期間:	対象:
内容	

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

#REF!

名 前	所 属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンサイト 代表取締役	令和8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9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 名誉教授	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	有識者
石川 智英	株式会社東北共立 執行役員	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	式会社メディアPR 代表取締役	令和8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9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8年4月1日～ 令和9年3月31日(1年)	町内会
川北 力斗	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8年4月1日～ 令和9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://das.ac.jp/schoolinfo/jissen/>

公表時期: 令和7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	#REF!
(11)その他	#REF!

※(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://das.ac.jp/schoolinfo/jissen/>

公表時期: 令和7年8月□

授業科目等の概要

#REF!	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
1	○			キャリアデザイン(1)	CG映像業界の業界・企業・職種について研究して各自の志望を確立し、就活スケジュール立案、仮ポートフォリオ制作など、就活開始までの準備を実践する就活準備講座です。	1通	120	8	△	○		○			○	
2	○			キャリアデザイン(2)	各社エントリーシートへの書き方、ポートフォリオ修正などの指導を受けて実践する就活中支援講座、および内定後のビジネス常識に役立つ学習活動を行う就職準備講座です。	2前	60	4	△	○		○		○		
3	○			キャラクターアニメーション(1)	3DCGCGアニメーションへの入門から始まる人型キャラクターアニメーションの入門講座で、説得力ある人の動きの制作のための基礎技能の習得を目指します。	1通	120	4	△		○	○			○	○
4	○			モデリング&レンダリング(1)	Autodesk MayaとBlenderを操作して、ゲームやアニメや映画やいくつかのスタイルの3D造形技法および材質感や照明・映像化技法について学びます。	1通	120	4	△		○	○			○	
5	○			テクスチャー制作	アニメ調ルックのための手描き技能、フォトリアルなルックのためのPBRテクスチャ制作技能、環境CGのためのリピートテクスチャ制作技能、RVT技能などを順に習得します。	1通	120	4	△		○	○		○		
6	○			モーショングラフィックス(1)	CGデザイナーが携わる映像制作編集系の作業や仕事入門の授業で、実写編集合成、モーショングラフィックス、アニメ撮影、エフェクト制作などの技能の習得を目指します。	1通	120	4	△		○	○			○	
7	○			フィギュアモデリング(1)	はじめてでも親しみやすい石粉粘土を使ったフィギュアづくりを楽しみながら学ぶ人物立体造形と美術解剖学の超入門の講座です。	1通	120	4	△		○	○			○	○
8	○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら学ぶ、絵画的表現への扉を開く超入門講座です。CGが目指す大きな目標の一つである絵画的表現の鑑賞・観察・制作技量の進化を目指します。	1通	120	4	△		○	○			○	
9	○			デザイン基礎	これから3DCG映像デザイナーを目指す人のためのデザインエッセンシャル講座です。	1通	120	4	△		○	○			○	○
10	○			作品制作(1)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	1通	120	4	△		○	○		○		
11	○			CG概論	CG・映像業界の基礎知識や制作の流れを学び、理解を深めます。	1前	30	1	○			○			○	○
12	○			ゲームエンジン	制作した3Dモデルやアニメーションをゲームエンジン（Unity/UnrealEngine5）上で扱い、制作の流れを学びます。	2前	60	2	△		○	○			○	○
13	○			グループワーク	CGデザイナーの仕事・プロジェクトの開始～納品までのワークフロー、制作とコミュニケーション技能について実践的に学びます。	2通	240	8	△		○	○			○	○
14	○			作品制作(2)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた個別の個人創作宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	2通	180	6	△		○	○			○	○
15	○			キャラクターアニメーション(2)	キャラクターアニメーション作品集の充実を想定した講座で、作品の更新や仕上げ、追加の作業を行ったり、新技法の習得に挑戦したりする。	2前	120	4	△		○	○			○	○
16	○			モーショングラフィックス(2)	動画制作や動画ポートフォリオの制作や仕上げを行う講座	2前	120	4	△		○	○			○	○
17	○			V F X /動画制作	映像合成やエフェクト表現を通して、映像作品の制作技術を学びます。	2通	180	6	△		○	○			○	○
合計						20 科目	75 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。