

職業実践専門課程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																								
ASOポップカルチャー専門学校		平成30年3月8日		瀧口 博俊		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南1丁目13番14号 (電話) 092-415-2023																								
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																								
学校法人 麻生塾		昭和26年3月12日		理事長 麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5999																								
分野	認定課程名	認定学科名				専門士	高度専門士																							
文化・教養	文化・教養専門課程	マンガ・イラスト・CG科イラストコース				令和2年文部科学省認定	-																							
学科の目的	イラスト制作による実践教育を通して、一人ひとりの個性を伸ばしていく。高い基礎画力を持ち幅広い分野に対応できるクリエイターを育成する。																													
認定年月日	令和3年3月25日																													
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	時間																						
	2年 昼間									1740	270	1470	0	0	0															
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)		専任教員数		兼任教員数		総教員数																				
160人の内数		96人		1人		3人		3人		6人																				
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度																								
長期休み	■学年始:4月1日～4月5日 ■夏季:8月8日～9月12日 ■冬季:12月21日～1月10日 ■学年末:3月12日～3月31日				卒業・進級条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 学生としてふさわしい生活態度																								
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 面談、保護者への電話連絡及び面談 (ガイダンスの実施)				課外活動	■課外活動の種類 (例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 ボランティア活動、学園祭の実行委員会等学内作品展の運営 ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者にに関する令和3年5月1日時点の情報)																								
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) ゲーム業界、アニメ業界イラストレーター(フリーランス)				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■自由記述欄 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等																								
	■就職指導内容 ・面接、履歴書作成指導 ・企業説明会開催					<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験3級</td> <td>③</td> <td>37人</td> <td>35人</td> </tr> <tr> <td>色彩検定3級</td> <td>③</td> <td>37人</td> <td>23人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	Photoshopクリエイター能力認定試験3級	③	37人	35人	色彩検定3級	③	37人	23人								
	資格・検定名	種	受験者数	合格者数																										
	Photoshopクリエイター能力認定試験3級	③	37人	35人																										
	色彩検定3級	③	37人	23人																										
■卒業生数 37 人 ■就職希望者数 22 人 ■就職者数 20 人 ■就職率 90.9 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 54.1 %				※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)																										
■その他 ・進学: 2人 ・就職希望せず(フリーランス、アルバイト含む): 13人 ・就職活動継続: 2人																														
(令和2年度卒業者にに関する 令和3年5月1日 時点の情報)																														
中途退学の現状	■中途退学者 3名 ■中退率 3% 令和2年4月1日時点において、在学者87名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者84名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 他分野への進路変更、学習意欲の低下など				■中退防止・中退者支援のための取組 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など																									
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 東日本大震災により被災し進学が困難になった者を対象に入学金・校納金・寮費を卒業まで全額免除する。				■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																									
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																													
当該学科のホームページURL	https://asojuku.ac.jp/apc/illustration/																													

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

イラスト・ゲームグラフィックの動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、ゲーム企業・デザイン企業からのヒアリングを行う。更に、当校での就職をサポートしている部署が企業に対してアンケートを実施し、それらの結果情報を元に、授業科目の開設に関する検討を行う。

教務部で構成されたカリキュラム会議で、授業内容や方法を話し合い、カリキュラム案を作成し、教育課程編成委員会で各方面からの意見をいただく。さらに、その意見を集約し、カリキュラム会議で授業科目の開設や授業方法の改善としてまとめる。教育課程編成委員会は、本校教職員の他に、専攻分野に関する企業等の役職員または有識者2人以上の委員をメンバーとする。年2回以上の会合を行い、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

(1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項

(2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項

(3)教科書・教材の選定に関する事項

(4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を実践する為に必要となるものを準備して効果的に授業を実施する。

(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

専門性に関する動向や業界動向等について意見交換を行い、より実践的な職業教育の質を確保することを目的として教育課程編成委員会を設置する。

委員会では、前年度の取組みの結果を元に担当教員が作成したカリキュラム案を提示し、カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項ならびに各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項等について審議する。

教育課程編成委員会は、次に掲げる委員をもって組織する。

(1)教育課程の編成の責任者又はそれに準ずる者

(2)専攻分野に関する企業等の役職員又は有識者 2人以上

(3)委員会が必要と認める教員 1人以上

教育課程編成委員会の意見は、各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、変更や、授業方法の改善・工夫)などにできる限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
誉田 哲朗	協同組合 日本イラストレーション協会	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	①
足立 憲一	株式会社ワコム クリエイティブBU_JP エンタープライズ/デザイン教育Gr. デザイン教育担当	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	③
赤城 潤一	ASOポップカルチャー専門学校 副主任	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
上野 哲史	ASOポップカルチャー専門学校 教務部	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、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。

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(7月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年9月3日 16:30～17:30

第2回 令和3年1月27日 16:30～17:30

(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

新卒採用のトレンドとしては、従来のゲーム向けの2Dイラストを描くという仕事は殆どなく、3DCGのモデリングやLive2Dといった分野に移行しつつあり、2Dの描画としてはアニメ分野やマンガの背景作画などになっている。就職を意識するのであればその分野は欠かせない要素となる為、「実践技術研究 I」の科目において3DCGのモデリングについての技術指導を行う様にシラバスの軌道修正を行った。

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		
<p>基本的なテクニックを使用してイラスト制作をするだけでは、プロとしての制作水準に到達する事が難しい為、より現場に近いスキルアップが期待できる様に、プロで活躍している方に現場での状況の話をして頂くと共に現場に即した制作課題を設定して頂き、演習として運営する。</p>		
(2)実習・演習等における企業等との連携内容		
<p>※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</p> <p>1年次において、実践が必要とされている知識や技術に関して企業・団体からヒアリングを実施し、課題テーマを設定する。「イラストテクニック基礎Ⅱ」では「Photoshop」を使用してのデジタルイラストのテクニックを中心に進め、各課題テーマや進捗状況のレビューを企業と連携して実施している。レビューでは、相互に意見交換ができる環境を準備しディスカッションを行う。演習修了時には、学生に対し課題提示を行うと共に、企業の講師による学生の学習成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。</p>		
(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
イラストテクニック基礎 BⅠ・BⅡ	イラスト作画における見せ方、演出に関する基礎技術を習得する。	尾畑 由香(フリーランス・イラストレーター)
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		
<p>学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、教職員に対して研修を行う。</p> <p>教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。</p> <p>専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。また、教育課程編成委員会などの意見を元に作成したカリキュラムを運用するために必要となる知識や技術と教員とのスキルを比較し、不足しているものを中心に研修計画を立てる。外部の教育機関が実施する研修または企業等から講師を招いての研修を受講する。</p>		
(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		
<p>研修名「Cygames発注書講座」(連携企業等:株式会社Cygames)</p> <p>期間:令和2年7月29日(水) 対象:常勤講師3名</p> <p>内容:ゲーム会社(スマートフォン)における「発注書→制作」工程の流れと仕組みについての講義。制作期間やデータの管理方法や、制作時の何を考えて描いたのか等の記録についての現場での実態について、実際の作例を通して作品制作時の注力すべき点などをレクチャー頂いた。</p>		
②指導力の修得・向上のための研修等		
<p>研修名「コーチング基礎」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)</p> <p>期間:令和2年8月19日(水)16:00~17:30 対象:専任教員1名</p> <p>内容:コーチングのスタンス、効果、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験する。</p>		
(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		
<p>研修名「ワコム オンラインセミナー」(連携企業等:株式会社ワコム)</p> <p>期間:令和3年6月24日(木) 対象:専任教員1名</p> <p>内容:現役のアートワーク制作に携わるイラストレーターによる、世界観の出し方や制作手法について、ライブドローイングをしながらの実演を交えた講義。</p>		
②指導力の修得・向上のための研修等		
<p>研修名「コーチング基礎」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)</p> <p>期間:令和3年5月19日(水) 対象:専任教員1名</p> <p>内容:コーチングのスタンス、効果、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験する。</p>		

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

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正に行われているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりを行う。

(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	法人の理念、学校の教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2)学校運営	運営方針、事業計画、人事・給与規程、業務効率化、他
(3)教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、実践的な職業教育、教職員の資質向上、他
(4)学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、就職率、退学率、他
(5)学生支援	学習支援、生活支援、進路支援、卒業生への支援、他
(6)教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7)学生の受入れ募集	APの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8)財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9)法令等の遵守	専修学校設置基準の遵守、学内諸規程の整備・運用、自己点検・評価、他
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献、地域貢献、学生のボランティア活動の推奨、他
(11)国際交流	留学生の受入れ、支援体制

※(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

新型コロナ対策によるオンライン授業について、出席率とモチベーションの維持、向上を図る取り組みについて検討と今後も対策を万全にしてほしいとのご意見をいただく。本校でもその重要性を認識しており、新型コロナ感染拡大防止策としてオンライン授業の拡充ならびに充実を計り、教育の質の向上について取り組みを継続していくこととした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
大山 明	久留米市外三市町高等学校組合立三井中央高等学校 学校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高等学校
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区自治会 自治会長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	地域の方
大輪 健太郎	マンガ・イラスト・CG科 卒業生	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	卒業生
松尾 裕之	ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻保護者	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	保護者
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
岩根 誠一	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
宮迫 靖	株式会社D・A・G アカウントディレクター	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
森 瞭維智	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
小林 浩康	株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役 社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
河原 洋	株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
久保 陽太	漫画家(個人事業主)	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
足立 憲一	株式会社ワコムクリエイティブBU JP エンタープライズ/デザイン教育Gr. デザイン教育担当	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業

※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://asojuku.ac.jp/about/disclosure/doc/apc/2020/hyoka.pdf

公表時期:令和2年10月30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

本校の教育方針・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者、保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(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	歴史、教育理念、ASOの教育
(2)各学科等の教育	入学者受入れ方針、教育課程編成・実施方針、カリキュラム、就職・受賞実績
(3)教職員	教員一覧及び実務家教員科目
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職サポート、GCB教育、企業連携
(5)様々な教育活動・教育環境	キャンパスブログ、学園祭、部活動・サークル活動、学外ボランティア
(6)学生の生活支援	生活環境サポート、留学生就職サポート
(7)学生納付金・修学支援	学費とサポート、学習支援(各種支援制度)、高等教育の修学支援制度(高等教育無償化)
(8)学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、財産目録、監査報告書
(9)学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	グローバル教育、留学生入学案内
(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())

<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/apc/>

<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/>

<https://asojuku.ac.jp/apc/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガ・イラスト・CG科イラストコースカリキュラム) 令和3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	
1	○			GCB I	グローバルで活躍できる人材を目指し「感謝と思いやり」というテーマを中心に学習する。	1前	15	1	○			○		○		
2	○			色彩技法 I	色の働き、光と色、色の表示を学び、漫画でのカラーカットなど実技を行い習得する。	1前	30	2	○			○			○	
3	○			業界研究 I	イラストレーターとして活躍できる業界の仕事内容や最新技術の研究を行う。	1前	30	2		○		○		○		
4	○			デジタルデザイン I	Illustratorを使用したドロー系ツールを使用したイラスト作成など、2Dアートワークを中心に制作を行う。	1前	60	4		○		○			○	
5	○			デッサン演習基礎 I	様々なモチーフを描く事で、ものを見て描く力と基本的な形の捉える力を養う。	1前	60	4		○		○			○	
6	○			空間表現 I	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	1前	60	4		○		○			○	
7	○			人体 I	人の骨格や筋肉の構造を理解し、様々なポーズを描く技術を習得する。	1前	60	4	○	△		○		○		
8	○			イラストテクニック基礎A I	液晶タブレットを使用しClipStudio、Photoshopでの基本操作を学ぶ。様々な機能を試しながら作品制作を行う。	1前	60	4		○		○		○		
9	○			イラストテクニック基礎B I	イラスト作画における見せ方、演出に関する基礎技術を習得する。	1前	60	4		○		○			○	○
10	○			色彩技法 II	色の働き、光と色、色の表示を学び、漫画でのカラーカットなど実技を行い習得する。	1後	30	2	○			○		○		
11	○			業界研究 II	イラストレーターとして活躍できる業界の仕事内容や最新技術の研究を行う。	1後	30	2		○		○		○		
12	○			デジタルデザイン II	Illustratorを使用したドロー系ツールを使用したイラスト作成など、2Dアートワークを中心に制作を行う。	1後	60	4		○		○			○	

28	○		キャリアデザインⅡ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2後	30	2	○			○		○		
29	○		実践技術研究Ⅱ	ゲーム開発等で3DCG化されるキャラクターをイメージする為、Blenderを使用した3Dモデリングの制作を行う。	2後	60	4		○		○		○		
30	○		卒業制作Ⅳ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2後	60	4		○		○				○
31	○		卒業制作Ⅴ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2後	60	4		○		○		○		
32	○		卒業制作Ⅵ	2年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	2後	90	6		○		○		○		
33	○		イラストテクニック応用Ⅲ	商業イラストを意識し、テーマに合わせて表現する手法を学ぶ。見せたいもの、伝えたいものを明確に表現する意識を身に付ける。	2後	60	4		○		○		○		
34	○		イラストテクニック応用Ⅳ	業界の先端技術、及び業界のワークフローに沿った応用技術を演習を通じて習得する。	2後	60	4		○		○				○
35															
合計						34科目			1740単位時間(116単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> 各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。 卒業基準検定を取得していること。 学年の出席率が90%以上であること。 学生としてふさわしい生活態度であること。 	1学年の学期区分	2期	
	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。