

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																
専門学校九州ビジュアルアーツ		平成9年3月31日		稲實 洋祐		〒 812-0011 (住所) 福岡県福岡市博多区博多駅前3-8-24 (電話) 092-474-9233																
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																
学校法人Adachi学園		昭和42年1月12日		安達 暁子		〒 101-0062 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2丁目11番地 (電話) 092-474-9233																
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	映像音響専門課程		CG映像学科		平成19(2007)年度	-	平成26(2014)年度															
学科の目的	専用のソフトウェアを導入し、初心者から、業界大手が認める呪術レベルへの到達。3DCGアニメーションやVFXなどあらゆるCGIに通ずるデザインセンスと各種ツール操作を習得。																					
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	他学科とのコラボ実習が可能な環境を活かし、ミュージックビデオ制作やドラマ制作などを作成する中でコミュニケーション能力も磨くことができます。(昨年度中途退学率:3.3%)																					
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		1,920 単位時間	384 単位時間	2,144 単位時間	単位時間	単位時間	単位時間													
				単位	単位	単位	単位	単位	単位													
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)																	
80人	95人		1人		1%																	
就職等の状況	■卒業生数(C) 25 人 ■就職希望者数(D) 16 人 ■就職者数(E) 16 人 ■地元就職者数(F) 5 人 ■就職率(E/D) 100 % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) % ■進学者数 2 人 ■その他																					
	実家の自営業のお手伝い。研究生として在籍。その他はフリーランス。																					
	(令和 4 年度卒業者に関する令和 4 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)																					
	映像制作会社VFX/CG部門、株式会社コマデン・レスパシジョン・ナックイメージテクノロジー																					
	■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://www.kva.ac.jp/course/cg_vfx/																				
	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>2,528 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>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>64 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>64 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>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>64 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>単位時間</td></tr> </table>					総授業時数	2,528 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	単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	64 単位時間	うち必修授業時数	64 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	単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	64 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		
総授業時数	2,528 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	単位時間																					
うち企業等と連携した演習の授業時数	64 単位時間																					
うち必修授業時数	64 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	単位時間																					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	64 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)																						
<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)				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				3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							2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

教育課程の編成については、企業等と定期的に会議等を通じて意見交換を行い、編成・改善を行う。協議内容は、授業教科目の名称や授業内容・方法の改善・工夫をはじめ、写真業界の動向をふまえ、働くために必要とされる科目設定・授業内容等とし、授業方法は演習型授業(知識・技術)を主体に行う。

(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

学校教育法第133条、並びに学校教育法施行規則189条、及び学校法人Adachi学園理事会の決議に基づき、教育課程編成委員会を置く。この委員会は、教育の質の保証及び改善をするため、専門学校九州デザイナー学院の教育活動の状況に関する評価を行い教育活動の更なる躍進の為活動をするものである。教育課程編成委員会で出された意見を基に、専任教員で行う学務会議で其々の意見を審議し、即時対応できるものは学科長がカリキュラムやスケジュールに落とし込む。校長及び学科担当で、学科間の調整を図り、各学期の始めに行われる講師会及び各学科の分科会で、学校・学科の方向性を示し、授業に反映させていく。問題が生じた場合は随時対応し、より良いものに変更を加えていく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
稲實 洋祐	専門学校九州ビジュアルアーツ 学校長	平成31年4月1日～ 令和5年3月31日	
浅谷 弘樹	専門学校九州ビジュアルアーツ CG映像学科長	平成31年4月1日～ 令和5年3月31日	
田中 稔	専門学校九州ビジュアルアーツ 事務長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日	
平田 武志	協同組合 日本映画・テレビ照明協会 九州支部代表	平成31年4月1日～ 令和5年3月31日	②
青池 良輔	株式会社フィーバークリエイションズ 代表取締役社長	平成31年4月1日～ 令和5年3月31日	③

※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)

年間2回開催(毎年5月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年5月23日 18:00～19:30 オンライン開催

第2回 コロナウイルス感染症第6派懸念のため中止

(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。

第1回

質問:リモートでの制作が日常になりつつある企業も増えている。文章のみのコミュニケーション、対面でのコミュニケーション、文章+対面と企業によって差はあるが、ソフト全般の最低限な理解は必要である。

回答:通常授業は、以前のように対面授業が殆どにはいるが、データのやり取りや業務連絡等、継続してMS Teamsを積極的に取り入れて対応していきたい。但し、企業とのやり取りは接触の機会を増やし、対面での経験を積んでもらいたい。PCスキルに関しては、目指す職種を探す過程で、様々なソフトの理解を深められるよう指導している。

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

CGのみでなく、アニメーションについての知識・技術向上を目的とし、より業界の求める人材育成のために、企業の方に制作課題を設定して頂き、実践的な演習型授業を行った上で、CGとして改めて映像に取り込むことで、作品レベルの向上を図る。

(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

業界が求める技術レベルや人材を育てるため、実践学習を通し、業界の方から学生への指導に必要な課題内容の検討、今後の業界の動向などの意見交換を行い、カリキュラムへ取り入れる。

(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
モーショントデザイン	CGを用いた映像の企画・制作を通して、実務レベルのワークフローを理解する。	ミナト合同会社

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やっていること。」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

教育の質を客観的に保証するために、経済・産業界・放送業界の動向・人材需要に即し、最新の実務の知識・経験に基づく実践的な知識・技術を教授すべく適切に教員に対する研修等を、教職員研修規定により行なう。

(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: JAAAクリエイティブ研究会	連携企業等: 一般社団法人 日本広告業協会
期間: 2022年10月13日(木)	対象: 教員と学生
内容: JAAAクリエイター・オブ・ザ・イヤー受賞者によるセミナー	
研修名: ACC CMフェスティバル	連携企業等: 一般社団法人 ACC
期間: 2022年12月6日(日)	対象: 教員と学生
内容: 国内最大の広告コンクール。入賞作品発表会。	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: ハラスメント研修(動画教材・eラーニングコンテンツを使用)	連携企業等: Adachi学園グループ
期間: 2022年8月1日(月)～8月5日(金)の期間内	対象: 教職員
内容: ハラスメントの理解を深め、個人と組織としてのハラスメント防止対策について身につけることを目的。	
研修名: 人権・同和研修	連携企業等: 福岡県・学事課、専修学校協会
期間: 2022年11月29日(火)15:00～16:30	対象: 教職員
内容: 「人権尊重の理念」～「可能性」に応えるために～ 水平社から同和教育、いじめ・人種差別など	
研修名: 人権・同和研修	連携企業等: 福岡県・学事課、専修学校協会
期間: 2023年2月15日(水)15:00～16:30	対象: 教職員
内容: パワーハラスメント防止措置の義務化 および改正育児・介護看護法 グループディスカッション	

(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

研修名:	ビジネスウェビナー	連携企業等:	Audiostock主催
期間:	2023年5月11日(木)	対象:	教職員
内容	弁護士で作曲家の高木啓成が教える「やさしく学べる！映像制作で知るべき音楽著作権～入門編～」		
研修名:	VTuberを活用した次世代オウンドメディア戦略！	連携企業等:	株式会社Too
期間:	2023年9月27日(水)	対象:	教職員
内容	VTuberを活用した次世代オウンドメディア戦略！～企業系VTuber社内運用の裏側～		
研修名:	ビジネスウェビナー	連携企業等:	株式会社Too
期間:	2023年10月20日(金)	対象:	教職員
内容	アバターが実現する新たなコミュニケーションと働き方		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	人権・同和研修	連携企業等:	福岡県・学事課、専修学校協会
期間:	2023年11月28日	対象:	教職員
内容			
研修名:	人権・同和研修	連携企業等:	福岡県・学事課、専修学校協会
期間:	2024年2月予定	対象:	教職員
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

自己評価の評価結果について、卒業生、企業等の関係団体、地域住民などの専門学校と密接に関係するものと理解促進や連携教育により学校運営の改善を図る。限られた時間を有効に活用するために、重点課題などを取り上げ、集中した審議を行っていく。

(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	学校の理念・目的・育成人材像
(2) 学校運営	目的等に沿った運営方針の策定
(3) 教育活動	キャリア教育の視点に立った教育方法などの実施
(4) 学修成果	キャリア形成の効果を把握し学校の教育活動の改善
(5) 学生支援	卒業後の進路に関する体制の整備
(6) 教育環境	教育上または安全の十分な施設・設備の整備
(7) 学生の受入れ募集	高等学校等接続する機関に対する情報提供等の取り組み
(8) 財務	目的・目標に照らした有効かつ妥当な中期計画的な年度予算
(9) 法令等の遵守	法令と設置基準等の遵守と適正な運営
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献のための学校の教育資源や施設を活用
(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

自己評価と関係者評価の評価差異がどこにあるのか、異なる点を吟味することで、問題点を抽出する。当然、関係者評価が厳しい場合は、本校が行なっていることが伝わっていないか、評価されていない点だと真摯に受け止め、改善・改良を加えていくことに尽きる。今年度は半導体不足に於けるPC等の機材導入状況や、大雨災害が頻発する中、有事の際の学校の備えなど、世情で問題視されている点に対し確認がなされたが、学校側の前向きな対応に安堵されていた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
平田 章裕	福岡県洋菓子協会	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	業界団体
荻田 英二	(株)荻田商業建築デザイン事務所	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	卒業生
田中 誠二	オリエンタルホテル福岡	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	卒業生
福島 眞祐	福岡市博多区博多駅前3丁目2区自治会	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	自治会長
藤 厚久	福岡県博多女子高等学校	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	学校長が必要と認めた者
藤井 亨	株式会社Too 福岡支店	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	学校長が必要と認めた者
小川 倫恵子	アミ・シュプール	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	卒業生
溝江 多佳子	株式会社イクティス	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	学校長が必要と認めた者
後藤 大輔	税理士法人アーク・パートナーズ	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	会計士
吉塚 正希	株式会社映像ボックス	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2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.kva.ac.jp/information.html>

公表時期: 令和5年10月31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

URL: <https://www.kva.ac.jp/information.html>

公表時期: 令和5年10月31日

(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	学校の教育・人材教養の目標・教育活動計画
(2) 各学科等の教育	カリキュラム、卒業生数、卒業後の進路
(3) 教職員	各教員の担当科目、校務分掌組織等、教職員の研修・研究活動
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校・学科の行事(イベント)の取組とその評価結果
(6) 学生の生活支援	就職に関する体制、卒業生への支援体制
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱い
(8) 学校の財務	事業報告書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(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.kva.ac.jp/information.html>

公表時期: 令和5年10月31日

授業科目等の概要

(映像音響専門課程 CG映像学科)																
	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	○			映像コンセプトデザイン	人体、構図の理解と観察眼の育成。	1・通	128	8		○		○			○	
2	○			3DCG基礎A	3DCGのツールを身につけ、映像制作に必要な素材の制作技術を習得する。	1・通	128	8		○		○			○	
3	○			3DCG基礎B	3DCGの基礎的なツールを身につけ、映像制作に必要な素材の制作技術を習得する。	1・通	128	8		○		○			○	
4	○			オペレーションスキル	映像制作の過程で演出に対する興味を持ち、企画から完成までのプロセスを確認する。	1・前	64	4		○		○		○		
5	○			3DCGアニメーション	3DCGソフトMayaの基本操作、基本的なアニメーションの原理を学ぶ。	1・前	64	4		○		○			○	
6	○			デジタルデザイン	映像や誌面に合わせたデータのフォーマットを理解する。	1・通	128	8		○		○			○	
7	○			デザイナーズオペレーション	Illustrator・AfterEffectsの基礎を理解する。カメラの仕組み、デザインの考え方と、グラフィックの基本的なツールの使い方を習得する。	1・前	64	4		○		○			○	
8	○			モーショングラフィックデザイン	複数のソフトウェアの連携を理解し、映像作品を制作する。	1・後	64	4		○		○			○	○
9	○			コンポジット	VFXや合成の考え方、基本的なツールの理解と最終的な絵作りの品質の向上。	1・後	64	4		○		○			○	
10	○			リクルートナビゲーション	就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得。	1・通	64	4	○			○		○		
11			○	ホームルーム	自己管理能力の向上。	共通	128	8	○			○		○		
12			○	キャリアプランニングⅠ	個々の具体的な就職活動可視化・明確化。	1・前	32	2	○			○		○		

授業科目等の概要

(映像音響専門課程 CG映像学科)																
	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	
13			○	キャリアプランニングⅡ	制作演習Ⅱとの連動。 就活にて有効となるポートフォリオの複数完成を目指す。	1・後	32	2	○			○		○		
14			○	制作演習Ⅰ	制作演習Ⅱとの連動。 1年時終了までに就活にて有効となるポートフォリオの複数完成を目指す。	2・前	32	2	○			○		○		
15			○	制作演習Ⅱ	制作演習Ⅰとの連動。 就活にて有効となるポートフォリオの複数完成を目指す	2・後	32	2	○			○		○		
16			○	CG映像	実写とCGを利用した映像のワークフローおよびパイプラインの理解。	2・前	64	4		○		○				○
17			○	CG テクニカルワークA	スケジュール管理と品質を意識した作品制作。	2・通	128	8		○		○				○
18			○	CG テクニカルワークB	スケジュール管理と品質を意識した作品制作。	2・前	64	4		○		○				○
19			○	CG Final Work A	品質を意識した作品を企画からワークフローを意識して完成まで到達する。	2・後	64	4		○		○		○		
20			○	CG Final Work B	業界で求められるクオリティを目指し、企画からワークフローを意識して完成まで到達する。	2・後	64	4		○		○		○		
21			○	映像コンセプトデザイン上級	模写やデッサンをベースにアナログとデジタルの両方の面での構図の理解や観察眼の向上を図ります。	2・通	128	8		○		○				○
22			○	ポートフォリオ制作	ポートフォリオの質の向上に必要な内容を理解する。	2・前	64	4		○		○		○		
23			○	コンテンツプロモーション	プロモーションを意識した技術の習得。	2・通	128	8		○		○		○		
24			○	ライフデザイン	社会人になる為のベースアップ及びライフプランニング。	2・後	64	4	○			○		○		

授業科目等の概要

(映像音響専門課程 CG映像学科)															
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	
25			○ 企業研修	勤務能力向上、業務習得。	1後・2通	672	42		○				○	○	
26			○ 短期留学												
合計					26	科目	162 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：卒業規程単位の取得等、合格条件を満たすこと。	1学年の学期区分	2期
履修方法：各学期毎に行う試験、演習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。	1学期の授業期間	16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。