

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

令和6年10月1日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

学校名	札幌デザイン&テクノロジー専門学校	設置認可年月日	平成23年6月15日	校長名	佐藤 博明	所在地	〒 060-0001 (住所) 北海道札幌市中央区北1条西8丁目2-75 (電話) 011-280-5100																																
設置者名	学校法人コミュニケーションアート	設立認可年月日	昭和63年3月31日	代表者名	田仲 豊徳	所在地	〒 550-0013 (住所) 大阪市西区新町1丁目1-18-22 (電話) 06-6536-7161																																
分野	文化・教養	認定課程名	専門課程	認定学科名	デジタルテクノロジー科	専門士認定年度	平成26(2014)年度	高度専門士認定年度	-	職業実践専門課程認定年度	平成27(2015)年度																												
学科の目的	日本の産業をけん引する業界として、ゲーム業界はすでに欠かせないものとなっている。新しいゲームにおいて、魅力的な世界観を生み出すための創造性や、デッサン力、平面構成、数学的知識、音響基礎といった各分野の基礎から2DCG、3DCG、企画力など、実践的な学習を通じて即戦力となる人材を育成する。またチームでの制作を経験し、ゲーム開発やe-sportsイベント運営、e-sportsの競技に欠かせないコミュニケーション能力や問題解決能力も養う。																																						
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	取得目標技術 ・各分野における基礎知識を学習する。・理論学習・技術の習得と応用・制作に対する固定概念の柔軟化・コミュニケーション能力を高める・履歴書/ポートフォリオの制作・進路決定に必要な知識の習得																																						
修業年限	3年	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	2,700 単位時間	講義	単位時間	2,700 単位時間	演習	単位時間	実験	単位時間	実技	単位時間																										
生徒総定員	120人	生徒実員(A)	84人	留学生数(生徒実員の内数)(B)	1人	留学生割合(B/A)	1%	中退率	6%																														
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>29</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>28</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>28</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>18</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>65</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>97</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>卒業優先1名 (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) DELTA ESPORTS、株式会社マーキュリー、株式会社トーセ、ONEGAME 他</p>											■卒業者数(C)	29	人	■就職希望者数(D)	28	人	■就職者数(E)	28	人	■地元就職者数(F)	18	人	■就職率(E/D)	100	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	65	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	97	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業者数(C)	29	人																																					
■就職希望者数(D)	28	人																																					
■就職者数(E)	28	人																																					
■地元就職者数(F)	18	人																																					
■就職率(E/D)	100	%																																					
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	65	%																																					
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	97	%																																					
■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: 無</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: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																						
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.sba.ac.jp/course/">https://www.sba.ac.jp/course/</a>																																						
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>2,700 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>2,490 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,260 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>1,050 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> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>0 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	2,700 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	2,490 単位時間	うち必修授業時数	1,260 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	1,050 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	総単位数	0 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	2,700 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	2,490 単位時間																																						
うち必修授業時数	1,260 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	1,050 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																																						
総単位数	0 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)</td> <td>1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>3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>1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>0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>1人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>6人</td> </tr> </table> <p>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</p> <table border="1"> <tr> <td>1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)	3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)	1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)	1人	計	6人	1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)	3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)	1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)	1人																																						
計	6人																																						
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  
「教育課程編成委員会」は、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫を行うなど、企業様の要請に応じた職業教育が行われていることを評価していくものであり、企業等と密接かつ組織的な連携体制を確保して、演習、実習、実技を実施する。企業等の要請を十分にいかしつつ実践的かつ専門的な職業教育が主体的に実施されていること方針としている。

(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  
本校の教育課程編成委員会は理事会のもとに設置されている。よって、学校が編成した教育課程案は、教育課程編成委員会に付議し、必要な場合は、評議委員会において決議される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
榎谷 稔	北海道eスポーツ協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
小野 真弘	株式会社インフィニットループ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
住 泰一郎	北海道IT推進協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
谷本 智之	株式会社エクステデザイン	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
佐藤 博明	札幌デザイン&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)	
渡邊 康祐	札幌デザイン&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)	
津田 祐太	札幌デザイン&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)	
梅沢 達也	札幌デザイン&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(9月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年7月26日 14:00～15:00  
第2回 令和6年3月1日 14:00～15:00  
第1回 令和6年9月24日 14:00～15:00

(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回教育課程編成委員会では、教育課程編成委員に現状カリキュラムを「企業ニーズを反映した実践的かつ専門的な人材育成」という観点でご確認いただき、ご意見をいただいた。第2回では、第1回での意見を踏まえ、新たな授業の開設やシラバスの改善などを反映したカリキュラム案について確認、ご承認いただき、次年度カリキュラムとした。

企業等委員の意見

- ・自分で課題を見つけ、自分で改善策を考え、自分の言葉でプレゼンテーションするスキルの向上
- ・映像コンテンツの需要にともなう、授業シラバスの見直し

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

3つの教育理念(実学教育・人間教育・国際教育)を掲げ、業界が求める人材を業界とともに育成する(産学連携教育)という考えのもと、業界の方から直接学生が目指す職業に必要な知識・技術を指導している。

(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

企業プロジェクト・企業課題や企業研修などを通じて、目指す職業に必要な知識・技術を習得させる。直接業界の方に指導並びに作品審査や評価をいただき、教員が成績評価・単位認定を行う。

(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
制作演習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	応用的な知識・技術を学び、作品を制作する	株式会社北海道美術センター
CG制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲームエンジン基礎技術の習得を行う	(株)DELTAPLUS
ゲーム制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム制作を通じて、プログラミングスキル。発想力を養う	(株)トウルー・グリット
e-sports実践	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲームの基本的な操作方法やテクニックを身につける	(株)BUKARU
ポートフォリオ制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	学習の成果をプレゼンテーションやイベントを通じて発表する	(株)ASH WINDER

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う。

研修対象は一般教員、学科長及び教務部長とし、ここの教育経験、在職期間等を考慮し、それぞれの対象に応じた到達目標、研修方法並びに、評価指標を定めて実施。

(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:	DX推進研修	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	45177	対象:	DX推進担当教員1名
内容	学校業務において、DXを加速するために担当人材の育成を行う。		

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	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	45531	対象:	進路アドバイザー担当
内容	学校生活不全を訴える学生に対して、進路変更を検討・推進する担当者の養成を行う。		

(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:	教育における生成AI・DX研修	連携企業等:	Polar Tech Inc.
期間:	45365	対象:	全職員
内容	教育における生成AI活用と専門教育におけるDXについて		

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	連携企業等:	滋慶教育科学研究所
期間:	45531	対象:	進路アドバイザー担当
内容	学校生活不全を訴える学生に対して、進路変更を検討・推進する担当者の養成を行う。		

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

卒業生代表、保護者代表、近隣関係者、高等学校関係者とともに、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、この委員会が行なった。自己点検、自己評価の内容を通し、学校運営の改善に生かすことを方針としている。

(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	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

職業人教育を通して社会に貢献できるよう、健全な経営基盤を持つ学校運営を目指す。そのために、学校評価委員会の委員からの意見を踏まえて、教育活動・環境の充実や学生支援の強化などを改善している。

(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
清水 菜々香	卒業生	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生代表
寺田 かおり	在校生保護者	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	保護者代表
大柳 依里	東海大付属札幌高等学校	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
塚本 澄雄	中央地区第4町内会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	地域関係者
榎谷 稔	北海道eスポーツ協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
小野 真弘	株式会社インフィニットループ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
住 泰一郎	北海道IT推進協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
谷本 智之	株式会社エクステザイン	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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.sba.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.sba.ac.jp/school/public_info/)

公表時期: 令和6年4月1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

本校の運営状況や教育活動等の情報をホームページにて公開するほか、事業計画の執行方針において提起された目標を具体化するために、企業などから意見聴取を行い、業界の動きを踏まえた実行計画を作成している。具体的な事例として、講師会等にて企業課題を授業科目の中容について検討を重ね、意見を反映させるから、様々な企業との連携を図っている。

(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	校長名、所在地、連絡先、学校の沿革、建学の理念、学校安全関連、保健対策
(2)各学科等の教育	受入方針、定員、在校生数、卒業生数、カリキュラム(教科課程表)、シラバス
(3)教職員	教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	産学連携教育
(5)様々な教育活動・教育環境	設備紹介、海外実学研修、海外専門留学
(6)学生の生活支援	中途退学者防止への取り組み/中途退学状況・進路変更委員会・SSC
(7)学生納付金・修学支援	学費一覧、奨学金・教育ローン案内等
(8)学校の財務	財務資料
(9)学校評価	学校関係者評価委員会
(10)国際連携の状況	留学生支援、留学生受入状況、海外提携校との交流状況
(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.sba.ac.jp/school/public\\_info/](https://www.sba.ac.jp/school/public_info/)

公表時期: 令和6年4月1日

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	授業単位数	授業方法			場所			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	コミュニケーション能力の工場を目的に、自己表現・社会的スキル、サービスマインドなどを学ぶと同時に、就職活動でも応用できる技術を学ぶ	1前2前3前	90		○		○	○	○	○	
2	○			IT	Microsoft Officeソフトの使い方を習得する	1通	60		○		○			○	○
3	○			デザインベーシック	デザインソフトの使い方を学ぶと同時に、デザイン理論や構成技術を用い、より実践的に課題に取り組み、デザイン力を養う	1通2通	##		○		○			○	○
4	○			数学的知識	プログラミングの基礎となる数学的知識を学ぶ	1通2通3通	##		○		○			○	○
5	○			映像技術	動画編集ソフトの技術を身につけ、動画制作を行う	1通2通3通	##		○		○			○	○
6		○		Web基礎知識	Webサイトやアプリなどを制作するために、必要になる言語を学び構造・原理を理解する。	1通	##		○		○			○	○
7		○		セルフプロデュース	ゲームについて理解を深め、必要なメンタルとフィジカルを鍛え、パフォーマンスを高める	1通2通3通	##		○		○			○	○
8		○		CG制作	ゲームエンジン基礎技術の習得を行う	1通2通3通	##		○		○			○	○
9		○		デッサン・情報力	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感物体の形を捉え、表現することを習得する	1通2通3通	##		○		○			○	○
10		○		ゲーム制作	ゲーム制作を通じて、プログラミングスキル。発想力を養う	1通2通3通	##		○		○			○	○
11		○		イベント制作	コンセプトと企画立案の考え方を学び、アイデアフラッシュによる発想と企画力を養う	1通2通3通	##		○		○			○	○
12		○		ポートフォリオ制作	学習の成果をプレゼンテーションやイベントを通じて発表する	1通2通3通	##		○		○			○	○
13		○		e-sports実践	ゲームの基本的な操作方法やテクニックを身につける	1通2通3通	##		○		○			○	○
14		○		プログラミングスキル	プログラミングを行う上で、基礎知識となる順序の組立方、業界で必要となる「Python」「Java」の言語を学ぶ	1通2通3通	##		○		○			○	○
15		○		グラフィックデザイン	UIに必要な知識・技能を実習課題を通じて身につける	1通2通3通	##		○		○			○	○
16	○			就職対策	就職・デビュー活動に用いるポートフォリオの作り方を学ぶ	2通3通	##		○		○			○	○
17	○			業界研究	経済の基本的な概念と構造を理解し、それらを踏まえた上で、ビジネスの構造、収益、利益の流れを把握する	1通2通3通	90		○		○			○	○
18	○			制作演習	ゲームエンジンの応用的な知識・技術を学び、作品を制作する	1通2通3通	##		○		○			○	○
合計						18	科目	2700 単位 (単位時間)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業・進級の判定基準は以下のとおりとする。 卒業要件： 1. 1年次900時間(60単位)、2年次900時間(60単位)以上、3年次900時間(60単位)以上)を修得した者は進級・卒業することができる。 2. 上記に該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する 履修方法： 選択必修科目については1年次・2年次・3年次に4科目ずつ履修 (留意事項)	1学年の学期区分	2期
	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。