

大阪デザイナー専門学校 情報公開資料

1. 学校の概要

建学の精神

大阪デザイナー専門学校(以下、本校という)は、学校法人Adachi学園創立者で初代理事長安達建之助の『建学の理念』に則り、昭和37年に大阪デザイナー学院として開校した。昭和51年に専修学校の認可を受け大阪デザイナー専門学校と改称。平成17年に法人名を大阪安達学園、平成29年に全国17校の姉妹校合併により学校法人東京安達学園と改称。同年11月に学校法人Adachi学園(以下、学園という)に改称した。

現在、グラフィックデザイン学科、イラストレーション学科、CG・ゲームデザイン学科、アニメーション学科、フィギュア造形学科、マンガ学科、コミックイラスト学科、インテリアデザイン学科、インテリアコーディネート学科、プロダクトデザイン学科、ファッションデザイン学科、特殊メイク学科の12学科と1年制研究科を設置する総合のデザイン専門学校である。

— 学校法人Adachi学園 教育の理念 —

ひとりでも多くの学生に心のふれあいと、あらゆる技術を向上させ最大の満足を提供する。
そして学園の繁栄、職員の幸福、地域社会への貢献を目指す。

— 学校法人Adachi学園 設置目的 —

教育基本法及び学校教育法に従い、専修学校教育を行い、実社会に役立つ
知識・技能をもった人材を育成する事を目的とする。

所在地・校長名

【所在地】

- 大阪デザイナー専門学校 本校舎 大阪府大阪市北区堂島2-3-20

【その他施設】

- 大阪デザイナー専門学校 D2号館 大阪府大阪市北区堂島2-17-1

【校長名】

- 長尾 大樹 (ナガオ マサキ)

沿革・歴史

1958年(昭和33年)	大阪デザイン研究所 設立
1961年(昭和37年)	大阪デザイナー学院 設立
1966年(昭和41年)	大阪写真専門学校 設立
1968年(昭和43年)	大阪デザイナー学院 学校法人認可
1972年(昭和47年)	大阪写真専門学校 設置認可
1977年(昭和52年)	大阪デザイナー専門学校(旧大阪デザイナー学院)専修学校認可
1982年(昭和57年)	大阪ビジネスカレッジ専門学校 認可設立
1984年(昭和59年)	大阪デザイナー専門学校 堂島新校舎完成
1985年(昭和60年)	大阪観光専門学校 設置認可 (大阪ビジネスカレッジ専門学校 観光専門課程を分離独立)
1994年(平成6年)	ビジュアルアーツ専門学校(旧大阪写真専門学校)校名改称
1999年(平成11年)	ビジュアルアーツ専門学校 新校舎完成
2001年(平成13年)	トレーニングセンター(実習棟)完成
2005年(平成23年)	法人名改称 学校法人大阪安達学園(旧大阪デザイナー学院)
2011年(平成23年)	大阪デザイナー専門学校(旧大阪デザイナー学院)創立50周年
2017年(平成29年)	法人合併に伴い、学校法人東京安達学園(旧大阪安達学園)に改称 学校法人Adachi学園(旧東京安達学園)に改称

2. 各学科等の教育

設置学科の入学定員・収容定員(2021年度)

課程	学科名	修業年限	昼夜	入学定員	総定員	備考
デザイン 専門課程	グラフィックデザイン学科	2ヵ年	昼 間 部	100	200	
	イラストレーション学科	2ヵ年		80	160	
	CG・ゲームデザイン学科	2ヵ年		60	120	
	アニメーション学科	2ヵ年		40	80	
	フィギュア造形学科	2ヵ年		40	80	
	マンガ学科	2ヵ年		40	80	
	コミックイラスト学科	2ヵ年		80	160	
	インテリアデザイン学科	2ヵ年		60	120	
	インテリアコーディネート学科	2ヵ年		40	80	
	プロダクトデザイン学科	2ヵ年		60	120	
	ファッションデザイン学科	2ヵ年		40	80	
	特殊メイク学科	2ヵ年		40	80	
	研究科	1ヵ年		40	40	
合 計				720	1,400	

教育内容・教育目標

■ グラフィックデザイン学科

パソコンを使ったデザインスキルはもとよりユニークなアイデアや発想力、センスを磨き、あらゆる情報を広告やポスター、パッケージ、CDジャケット、雑誌、本、Webなどに表現出来る業界の第一線で活躍出来るプロのグラフィックデザイナーを目指す。

■ イラストレーション学科

絵を描く事を深く、楽しく学び、描く技術や表現手法、画材・作家の知識だけでなくイラストレーションに必要な伝える力をつける事で業界で活躍出来る「絵を描くこと」のプロを目指す。

■ CG・ゲームデザイン学科

PCスキルやアニメ・ゲームに関する基礎知識はもちろんペンタブレットを使ったCG イラストテクニックから最新の3DCGや映像合成に関するテクニック等、即戦力を磨ける制作環境で学び、ゲームやCG映像業界で活躍するプロを目指す。

■ アニメーション学科

世界に認められるクールジャパンのひとつ「アニメーション」。作画、ペイント、撮影・編集などアニメ制作における全ての技術と知識を修得する。世界の人々を驚かし、感動を作り出すプロのアニメーターを目指す。

■ フィギュア造形学科

アニメなどで活躍するキャラクター、多くの人に愛されるマスコットなど、キャラクターの表現は様々。それらを表現するデザインの基礎から始め、企業や商品のイメージをどのような形にすれば魅力的で新しいキャラクターを生み出す事が出来るかを学ぶ。

■ マンガ学科

今や日本の文化を代表する「マンガ」。表情豊かなキャラクター、独創的なストーリーで感動を生み出す。ペンのテクニックからデジタルマンガの知識・技術まで漫画家デビューの必要な事は全て学ぶ。次世代のクールジャパンを担うプロマンガ家を目指す。

■ コミックイラスト学科

様々なストーリーを個性あふれる手法で表現しイラストにするグラフィッカー。画材の知識はもちろん、ペンタブレットやグラフィックソフトのテクニックもマスターし業界で活躍するプロのグラフィッカー、コミックイラストレーターを目指す。

■ インテリアデザイン学科

インテリアデザイナーに必要な制作技術、専門知識の習得はもとより幅広い作家、作品研究を行う事で、業界に求められる思考力、表現力、プレゼンテーション力を磨く。センスと知識、技術を併せ持ち業界の最前線で空間づくりが出来るデザイナーを目指す。

■ インテリアコーディネート学科

決められた空間の中を様々な素材や家具、照明効果を活かして演出するプロを目指す。家具や素材の知識、歴史、コーディネートのノウハウを学び、素敵な空間演出が出来るプロを目指す。

■ プロダクトデザイン学科

家具、家電、車、文房具、生活雑貨など人々の暮らしに関わる「もの」をデザインするプロダクトデザイナー。工房での制作技術やパソコンを使ったデザイン、プレゼンテーションテクニックまで。「もの」が持つ役割、人との関わり方などを深く考えデザインするプロを目指す。

■ ファッションデザイン学科

新しいファッションを世の中に発信、トレンドを生み出すファッションデザイナーやファッションプランナーを目指す。服をデザインする制作技術やコーディネートセンスを磨くと同時に流行を捉えるリサーチ力やマーケティング力も身に付け幅広く業界で活躍出来るクリエイターを目指す。

■ 特殊メイク学科

ハリウッドから和製ホラーまで世界基準の特殊メイクやテーマパーク・コスプレ等の異世界を再現する造形技術を学び、リアルやファンタジー等、あらゆるモノを想像できる特殊メイクアップアーティスト、立体造形師のプロを目指す。

■ 研究科(1年制)

全学科の3年次にあたる1年制のコース。2年制で学んだスキルをブラッシュアップするためのコースである。

進級・卒業の要件等

【成績評価基準】

- 定期試験：各学期末にそれぞれ試験期間を設け試験用の時間によって実施する。
- 成績評価：成績評価は、A(100～80点)B(79～60点)C(59～40点)D(39～0点)で評価を行う。
- 単位認定：総合評価C以上。
実習授業教科目では課題提出評価、作品評価、出席評価(原則として70%以上)を総合して判定する。
理論教科目ではテスト、レポートによる理解度評価、出席評価を総合して判定する。

【卒業規定】

- 卒業時の取得単位が、各学科必修単位以上に達している者。
- 所定の学費を完納していること。
- 2年制課程以上の修了者は専門士(工業専門課程)の称号が授与される。

学習の成果として目指す資格・検定

資格名称	実施機関
CG検定 CGクリエイター エキスパート	CG-ARTS協会
CG検定 CGクリエイター ベーシック	CG-ARTS協会
CG検定 WEBデザイナー ベーシック	CG-ARTS協会
色彩士検定 3級	ADEC 色彩士検定委員会
色彩士検定 2級	ADEC 色彩士検定委員会
色彩士検定 1級	ADEC 色彩士検定委員会

就職指導

【就職指導体制】

キャリアセンターでは、学生一人一人に対して、希望する業界・職業に向けての指導を行っている。それは入学前の進路相談から始まり、卒業まで様々な活動で進路指導を行っている。また、卒業生や業界とのネットワークを活かした企業研究を行い、時代に適応した求人企業を用意するなど学生の夢を実現させるサポート体制が整っている。

3. 教職員

教職員数

区分	専任	兼任	計
校長	1	0	1
教員	23	111	134
助手	1	0	1
事務職員	11	0	11
校医	0	1	1
計	36	112	148

4. キャリア教育・実践的職業教育

キャリア教育への取り組み状況

キャリア教育科目を1年次より導入し、「働く観」の育成を図っている。
また、業界セミナーを年数回実施する事により、具体的な仕事の理解を促している。

5. 教育活動・教育環境

学校行事

4月	入学式・オリエンテーション
7月	夏期合宿
8月	夏期休暇
10月	球技大会
11月	学園祭
12月	海外研修旅行
2月	卒業制作発表会
3月	卒業式

課外活動

学園祭、合宿・研修旅行、その他

6. 学生への支援活動

学生支援

- 就職に関する支援体制
担任がカウンセリングにより希望企業を確認し、キャリアサポートセンターがその企業へアプローチし、インターンシップを依頼の上、可能であれば就職へ結びつける。
- 学生相談に関する支援体制
学生相談に関しては、担任制を取っており、定期的なカウンセリングと状況確認、就職希望調査を行っています。随時個人的な質問にも対応できるよう、カウンセラーによるカウンセリングルームを設置する等の対応も取っております。
- 学生の経済的側面に対する支援体制
学生の経済的側面に対する支援対策は、「日本学生支援機構奨学金」による申し込みをメインとして勧めている。希望者は全員貸与できている状況である。
- 学生寮等、学生の生活環境への支援体制
学生寮、学生の生活環境においては、提携寮を備えており、学校と寮管理者で学生状況を把握し、学生が買的に生活できるように努めている。
- 保護者との支援体制
保護者との連携に関しては、入学式後に保護者会を実施、その中で心配事や問題を抱えている事等を担任に相談頂き、今後の学生の支援を行っている。また問題があれば保護者と連絡を取り、改善に努めている。
- 卒業生への支援体制
卒業後15年間のキャリアサポートを行う体制で、就職支援を行っている。

7. 学生納付金・修学支援

学生納付金(初年度)

学科名	昼夜	入学検定料	入学金	授業料	施設設備費	合計
グラフィックデザイン学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
イラストレーション学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
CG・ゲームデザイン学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
アニメーション学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
フィギュア造形学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
マンガ学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
コミックイラスト学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
インテリアデザイン学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
インテリアコーディネート学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
プロダクトデザイン学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
ファッションデザイン学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
特殊メイク学科	昼	20,000	170,000	940,000	220,000	1,330,000
研究科	昼	10,000	100,000	500,000	50,000	650,000

- 合計金額は、入学検定料を除く
- 授業料については、前期・後期の分納

経済的支援措置

- 日本学生支援機構の奨学金制度
- 各新聞社の新聞奨学生制度
- 提携ローン会社の教育ローン
- 日本政策金融公庫の教育ローン
- 本校独自の奨学金制度

資金収支計算書

令和2年4月1日 から
令和3年3月31日 まで

(単位：円)

	2020年度 令和2年度
学生生徒等納付金収入	14,366,964,113
手数料収入	155,491,114
付随事業・収益事業収入	871,305,837
雑収入	26,715,200
借入金等収入	0
前受金収入	11,170,180,601
その他の収入	561,695,139
資金収入調整勘定	-10,999,319,728
前年度繰越支払資金	6,833,869,162
収入の部合計	23,663,463,137
人件費支出	3,310,745,155
教育研究経費支出	2,344,304,587
管理経費支出	2,647,046,934
借入金等利息支出	642,693,033
借入金等返済支出	3,252,600,000
施設関係支出	196,250,363
設備関係支出	429,578,189
資産運用支出	0
その他の支出	2,222,967,427
資金支出調整勘定	-665,530,705
翌年度繰越支払資金	9,282,808,154
支出の部合計	23,663,463,137

事業活動収支計算書

令和2年4月1日から
令和3年3月31日まで

(単位：円)

	2020年度（令和2年度）		
	予算	決算	予算比
教育活動収支			
教育活動収入	14,951,615,000	15,221,910,521	-270,295,521
学生生徒等納付金	14,765,692,000	14,366,964,113	398,727,887
手数料	164,638,000	155,491,114	9,146,886
その他	21,285,000	699,455,294	-678,170,294
教育活動支出	9,583,959,000	9,006,865,904	577,093,096
人件費	3,575,262,000	3,414,291,690	160,970,310
教育研究費	3,380,236,000	3,371,232,422	9,003,578
(減価償却費)	(1,091,023,000)	(1,026,927,835)	64,095,165
管理経費	2,628,461,000	2,212,470,772	415,990,228
(減価償却費)	(34,281,000)	(54,722,741)	-20,441,741
徴収不能額等	0	8,871,020	-8,871,020
教育活動収支差額	5,367,656,000	6,215,044,617	-847,388,617
教育活動外収支			0
収入	221,000	869,527,262	-869,306,262
支出	700,000,000	1,129,079,723	-429,079,723
経常収支差額	4,667,877,000	5,955,492,156	-1,287,615,156
特別収支			0
収入	0	12,113,180	-12,113,180
支出	0	23,492,920	-23,492,920
基本金組入前当年度収支差額	4,667,877,000	5,944,112,416	-1,276,235,416
基本金組入額・取崩額	0	-5,244,357,274	5,244,357,274
当年度収支差額	4,667,877,000	699,755,142	3,968,121,858

※ () 内は、内数

貸借対照表

公益・収益合算

令和3年3月31日

	公益事業	収益事業
資産合計	223,373,442,399	9,341,547,889
固定資産	213,270,177,500	4,972,391,402
流動資産	10,103,264,899	4,369,156,487
負債合計	43,933,519,179	267,001,432
固定負債	30,989,232,110	0
流動負債	12,944,287,069	267,001,432
(前受金)	(11,170,180,601)	(178,924,843)
純資産合計	179,439,923,220	9,074,546,457
公益事業勘定	0	26,685,652,984
基本金	209,284,932,874	0
消費差額累計または繰越利益	-29,845,009,654	-17,611,106,527
(当期収支)	(5,944,112,416)	(0)
(当期利益)	(699,755,142)	(0)
負債・純資産合計	223,373,442,399	9,341,547,889

※ () 内は、内数

自己評価・学校関係者評価

★評価ポイント（5…大変適切 4…適切 3…ほぼ適切 2…やや不適切 1…不適切）

基準1 教育理念・目的・育成人材等	自己評価					学校関係者評価				
1-1 理念・目的・育成人材像は定められているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
1-2 学校の特色は何か	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
1-3 学校の将来構想を抱いているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1

基準2 学校運営	自己評価					学校関係者評価				
2-4 運営方針は定められているか	5	④	3	2	1	⑤	4	3	2	1
2-5 事業計画は定められているか	5	④	3	2	1	⑤	4	3	2	1
2-6 運営方式や意思決定機能は、効率的なものになっているか	⑤	4	3	2	1	5	④	3	2	1
2-7 人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか	5	④	3	2	1	4	④	3	2	1
2-8 情報システム化等による業務の効率化が図られているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1

基準3 教育活動	自己評価					学校関係者評価				
3-9 各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界のニーズに向けて正しく方向付けされているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
3-10 修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
3-11 カリキュラムは体系的に編成されているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
3-12 各科目は、カリキュラムの中で適正な位置付けされているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
3-13 キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
3-14 授業評価の実施・評価体制はあるか	5	④	3	2	1	⑤	4	3	2	1
3-15 教育目標に向け授業を行う事ができる要件を備えた教員を確保しているか	5	④	3	2	1	5	4	③	2	1
3-16 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
3-17 資格取得の指導体制はあるか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1

基準4 教育成果	自己評価					学校関係者評価				
4-18 就職率(卒業生就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
4-19 資格取得率の向上が図られているか	5	④	3	2	1	5	4	③	2	1
4-20 退学率の低減が図られているか	⑤	4	3	2	1	5	④	3	2	1
4-21 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1

基準5 学生支援	自己評価					学校関係者評価				
5-22 就職に関する体制は整備されているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
5-23 学生相談に関する体制は整備されているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
5-24 学生の経済的側面に対する支援体制は整備できているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
5-25 学生の健康管理を担う組織体制はあるか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
5-26 保護者と適切に提携しているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
5-27 卒業生への支援体制はあるか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1

基準6 教育環境	自己評価					学校関係者評価				
6-28 施設・設備は教育上必要性に十分対応できるよう整備されているか	5	④	3	2	1	⑤	4	3	2	1
6-29 学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
6-30 防災に対する体制は整備されているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1

基準7 学生の募集と受け入れ	自己評価					学校関係者評価				
7-31 学生募集活動は、適正に行われているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
7-32 入学選考は、適正かつ公平な基準に基づき行われているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
7-33 学納金は妥当なものとなっているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1

基準8 財務	自己評価					学校関係者評価				
8-34 中長期的に学校の財務基盤は安定しているものといえるか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
8-35 財務数値に関する情報とその推移を正確に把握しているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
8-36 年度予算、中期計画は、目的・目標に照らして、有効かつ妥当なものとなっているか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
8-37 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
8-38 財務について会計監査が適正に行われているか	⑤	4	3	2	1	5	④	3	2	1
8-39 会計監査を受ける側・実施する側の責任体制、監査の実施スケジュールは妥当なものか	5	④	3	2	1	5	④	3	2	1
8-40 私立学校法における財務情報公開の体制準備はできているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
8-41 財務情報公開の体制整備はできているか	⑤	4	3	2	1	5	④	3	2	1

基準9 法令等の遵守	自己評価					学校関係者評価				
9-42 法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
9-43 個人情報に関して、その保護のための対策がとられているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
9-44 自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1
9-45 自己点検・自己評価の結果を公開しているか	⑤	4	3	2	1	⑤	4	3	2	1