

平成27年度 事業計画書

(自:平成27年4月1日 至:平成28年3月31日)

平成 27 年 3 月 13 日



目次

I 基本方針	1	2. 文化振興事業(公益目的事業 2)	5
II 事業活動	1	2.1. 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営	6
1. 人材育成事業(公益目的事業 1)	1	2.2. 学生 CG コンテストの開催	6
1.1. 検定試験事業	2	3. 教育自主事業(収益目的事業)	6
(1)検定試験の実施	2	3.1. 画像情報に関する出版事業	6
(2)文部科学大臣賞の表彰	3	(1)公式テキスト・公式問題集の発行	6
(3)CG-ARTS 協会賞の表彰	3	(2)公式テキスト等の電子書籍の発行	7
(4)団体受験校への支援	3	(3)教育指導者向け補助教材の発行	7
(5)認定校制度による教育機関への支援	4	3.2. 画像情報に関するセミナー等事業	7
1.2. 指導者向けセミナー事業	4	(1)ワークショップやセミナーの開催	7
(1)教育指導者向けセミナー	4	(2)CG 教育普及活動	7
1.3. 調査・研究事業	4	4. 文化振興自主事業(収益目的事業)	8
(1)画像情報教育全般に関する調査研究	4	4.1. 若手作家サポート事業	8
(2)産学連携による人材育成の調査研究	4	4.2. 展覧会企画・プロデュース事業	8
(3)研究会開催や学会連携での人材育成の調査研究	5	4.3. コミュニティーの形成事業	8
(4)検定試験の CBT 化のための調査研究	5		
(5)検定等の海外展開の可能性に関する調査研究	5		
(6)メディア芸術の社会への普及に関する調査研究	5		
(7)その他	5		

I 基本方針

画像情報分野における人材育成と文化振興を図り、学術・教育・文化の向上に寄与することを目的に、次の3つの方針を基軸に事業活動を行う。

- 人材育成においては画像情報分野の人材の基礎力向上、そして体系的な知識とスキルを身につけた優れた人材を世界に送り出す。そのことにより学術や産業の発展に貢献する。
- 文化振興においてはメディア環境の変化のなかで生まれる新たな才能や、新しい分野を見出し、社会につなげる。そのことにより日本の新しい文化の振興を図る。
- 公益法人に求められるガバナンス体制を構築し、社会の信頼を得た永続的な活動を行う。

II 事業活動

基本方針に従って、公益目的の人材育成事業と文化振興事業、そして収益目的の教育・文化振興に関する出版等事業を行なうにあたり、引き続き 1.人材育成事業 2.文化振興事業 3.教育自主事業 4.文化振興自主事業の4事業に位置付けて展開し、社会の変化やニーズに的確に対応した質の高い活動を行っていく。

永続的な事業運営を確実なものとするために、検定事業の構造改革を行うことで当該年度は収支バランスの健全化が果たされる見込みである。また、人材育成と文化振興の両面で、将来に向けた協会の果たすべき新たな使命について多岐に渡る調査研究を実行していく。

公益法人としてのガバナンス強化の一環として、コンプライアンス意識の強化、情報セキュリティ体制の堅持、環境への配慮、及び事業活動を通じた社会への更なる貢献を果たしていく。

これらの活動を通じて社会からの信頼を一層厚いものとすると同時に、結果として協会活動に賛同・協力していただく方々を幅広く増やしていく。

1. 人材育成事業(公益目的事業 1)

画像情報に関する検定試験、教育指導者向けセミナー、教育カリキュラムを改善するための調査・研究等を行なうことで、社会の変化やニーズに適応した教育システムにより優れた人材の育成を目指す。

1.1. 検定試験事業

(1) 検定試験の実施

画像情報に関する共通知識の明確化と体系化、及びその専門知識保持者の育成と知識の共通化を目的として全国において検定試験を実施する。検定は、現行の5種類2等級の試験を全国で年間2回実施し、受験者が同日に2種類2等級まで、検定試験を併願受験できるようにし、一定水準の知識を有していると認められる者に対して合格証を交付する。

なお、当該年度は事業構造改革として、検定料、手数料、試験会場、受験者サービス向上について変更する。

① 検定料

現行5種類を実施するようになって10年ぶりの金額改定を行う。

ベーシック： 4,700円⇒5,500円(税込)

エキスパート： 5,700円⇒6,600円(税込)

② 試験会場・団体受験手数料

学校単位の団体受験が大半を占める現状から、受験者の少ない一般受験者向け公開会場を現行の全国49箇所から20箇所に削減する。また、団体受験校に支払う受験手数料についても各校へ協力依頼し減額をする。これらの施策により、検定事業の収支バランスの改善を行い、検定の質を今後とも高いものに維持しながら、将来的な事業継続を担保していく。

③ 受験者へのサービス

従来はベーシックのみ可能としていた2科目併願割引を、当該年度からは種類と等級を問わず併願割引を行い受験者の受益向上を図る。また、エキスパートの合格証が社会的に高い評価を得られている背景を鑑み、2種類のエキスパートの合格証を保有し、申請する者に対して以下のようなマイスターの称号を付与し、学習意欲と受験意欲の向上を図る。なお、本称号の付与によって合格者の社会的地位の証明となるように、本称号のブランド価値を高めるための地道な活動に努めていく。

CGクリエイターとCGエンジニアの合格者：CG-ARTS CGマイスター

CGクリエイターとWEBデザイナーの合格者：CG-ARTS クリエイティブマイスター

CG エンジニアと画像処理エンジニアの合格者：CG-ARTS エンジニアリングマイスター

マルチメディアとWebデザイナーの合格者：CG-ARTS デジタルメディアマイスター

以上、累計71万人を超える受験者と約32万人の合格者を有する検定として、上質な検定事業の継続を確実にするために構造改革を行い、受験者がさらに高い目標を目指しながら安心して受験できる体制と環境を提供していく。

■検定の種類と等級・受験料・受験者数の予測

CGクリエイター検定	[ベーシック: 5,500円／エキスパート: 6,600円]	5,200名
CGエンジニア検定	[ベーシック: 5,500円／エキスパート: 6,600円]	2,400名
画像処理エンジニア検定	[ベーシック: 5,500円／エキスパート: 6,600円]	1,400名
Webデザイナー検定	[ベーシック: 5,500円／エキスパート: 6,600円]	2,000名
マルチメディア検定	[ベーシック: 5,500円／エキスパート: 6,600円]	4,000名

■検定試験日と会場数の予測

前期：平成27年7月12日(日) 全国約140会場

後期：平成27年11月29日(日) 全国約160会場

(2) 文部科学大臣賞の表彰

CGクリエイター検定、CGエンジニア検定、画像処理エンジニア検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定の各検定のベーシックとエキスパートの各等級で、極めて優秀な成績を収めた個人及び団体へ、文部科学省より文部科学大臣賞交付の承認を受け表彰を行う。

(3) CG-ARTS 協会賞の表彰

CGクリエイター検定、CGエンジニア検定、画像処理エンジニア検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定の各検定のベーシックとエキスパートの各等級で、優秀な成績を収めた個人及び団体へ、CG-ARTS 協会賞の表彰を行い、学習者の専門知識の修得と学校や企業における画像情報教育の奨励を図る。

(4) 団体受験校への支援

一定数以上の受験者がいる団体に対し、一定条件を満たしていれば試験会場として認定し、その団体所属の受験者が自らの施設を会場に受験できるようにする。また、当該年度は、一般受験者

向けの公開会場数を削減するため、近隣に試験会場が無い場合の補完策として、少人数での団体受験申し込みにも対応を行い、質を担保しつつこの制度を有効活用する。

(5) 認定校制度による教育機関への支援

当協会の教育カリキュラムと公式テキストを利用し、検定に取り組む教育機関に対して、一定条件のもとに、所属する学生の教育に各種支援を行ない優秀な人材の育成を図る。平成27年2月現在、認定教育校は全国で196校が登録されている。また、各種支援の中でもとりわけ「特別授業」に重点を置く。これは企業からの講師招聘や当協会職員が教育機関へ出向き、制作現場の仕事内容やそこで必要とされる知識やスキル等を紹介し、社会が求める人材像を学生に示すことで学習意欲の向上を図るものである。

1.2. 指導者向けセミナー事業

(1) 教育指導者向けセミナー

教育機関や企業等で画像情報教育に係る教育指導者に対して、教育内容や教育手法、業界動向等の最新情報の提供、知識やスキル修得の機会を提供し、優秀な人材を育成するための支援を行なう。当該年度は、札幌や福岡等の地方でも3DCGアニメーション等に関するセミナーを開催する。

1.3. 調査・研究事業

当該年度は、協会のあるべき将来の姿に対して、積極的に幅広い調査・研究を行っていく。

(1) 画像情報教育全般に関する調査研究

画像情報に関する教育カリキュラム、検定試験、教育指導者向けセミナー等、社会が求める人材に必要な知識やスキルの調査、教育機関の現状調査等を通じて、当協会の教育カリキュラムと教材、検定の在り方について継続的に研究を行う。

(2) 産学連携による人材育成の調査研究

産業界と学术界が画像情報分野の人材育成の課題を共有・明確化する場として「産学交流会」を開催し、企業が求める人材や教育機関の教育方針や内容について協議し、優れた人材を社会全体で育てるための課題を調査し解決のための研究をする。

(3) 研究会開催や学会連携での人材育成の調査研究

教育指導者や専門家を対象に、教育研究・教育事例・教材開発・評価方法に関する発表・意見交換・情報収集を行う場として画像情報教育研究会を開催する(第9回)。当該年度も情報処理学会グラフィクスとCAD研究会の研究発表会と同時に共催で実施し、CG技術の研究者との交流も図る。また、画像情報関連の各種の学会と積極的に交流や連携を図り、これらの活動を通じて人材育成に関する調査研究をする。

(4) 検定試験のCBT化のための調査研究

現行のマークシート方式によるPPT(Paper and Pencil Testing)の試験方式とは別に、コンピュータを利用したCBT(Computer Based Testing)による試験方式を併用する意義や可能性、採算性を模索するための調査研究をする。

(5) 検定等の海外展開の可能性に関する調査研究

海外、とりわけ東南アジアにおいて、当協会の検定制度とその土台となるカリキュラムや公式テキストの有効性と普及の可能性について調査研究をする。

(6) メディア芸術の社会への普及に関する調査研究

社会的にメディア芸術への関心や認知も高まり、この分野の人材への要望やニーズも増えている。一方、若手作家の多くは、継続的に活動することや才能を伸ばしていくことが困難な環境に置かれている現状がある。若手人材が才能を伸ばし、社会で活躍できるようにしていくことは重要な課題である。そこで、一般にはメディア芸術を広く社会に普及させること、メディア芸術をこれから学ぼうとする人たちに対しては教育環境を整備すること、意欲ある若手作家には望ましい形で活躍するために必要な支援施策を調査研究する。

(7) その他

当協会の基本方針に沿い、画像情報分野における人材育成や文化振興を図り、学術・教育・文化の向上に寄与することで、当該年度において新たに発生したテーマを対象とした調査研究を行う。

2. 文化振興事業(公益目的事業2)

文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営、及び学生CGコンテストを通じたメディア芸術分野での豊かな才能の発掘と優れた作品を国内外に向けて発信することで文化振興を図る。

2.1. 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営

メディアアート、アニメーション、ゲーム、マンガ等の新しいメディア領域の優れた作品を顕彰する文化庁メディア芸術祭等に立ち上げから関わり、新しい文化領域で活動する作家や作品の社会的認知度や評価を高めることに努め、国際的なフェスティバルとしての地位を確立してきた。これらの経験や活動を活かしつつ、2年後のメディア芸術祭 20 周年及び 2020 年の東京オリンピック・パラリンピック開催を見据えつつ、当該年度も文化庁メディア芸術施策に関連するさまざまな事業を通して、我が国のメディア芸術の発展に貢献していく。

2.2. 学生 CG コンテストの開催

実践的な制作能力や感性面を評価するために企画され 1995 年に開始した当コンテストは、現在では歴代受賞者の多くがさまざまな分野の第一線で活躍している。デジタル系コンテストの最古参の一つであり、平成 26 年度で 20 回を迎えまさにメディア芸術分野の登竜門と言えるようになった。当該年度も「CG」を Computer Graphics から Campus Genius と読み替え、テクノロジーの進化や、それにとまなう学生たちの表現領域の拡大に柔軟に対応することで、次代を担うクリエイティブな才能の発掘と育成を図り社会に繋げていく。

3. 教育自主事業（収益目的事業）

画像情報分野の教育環境を整え人材育成を効果的に行うために、コンピュータグラフィックス、デジタル映像表現、デジタル画像処理、Web デザイン、マルチメディアの 5 領域に関わる公式テキストの出版を継続して行なう。また、時宜に応じたテーマを抽出し、教育機関や企業の教育指導者を対象にセミナーを実施し教育振興活動の充実を図る。

3.1. 画像情報に関する出版事業

(1) 公式テキスト・公式問題集の発行

5 領域の公式テキスト、及び 5 種類の検定のベーシックとエキスパートの 2 等級に対応した公式問題集を出版することにより、画像情報分野の教育範囲の理解や学習促進を図る。

当該年度は、「CGクリエイター」、「CGエンジニア」、「画像処理エンジニア」の公式問題集等の改訂版の発行を予定する。

■領域別の書籍販売数の予測

CG クリエイター関連	10,000 冊
CG エンジニア関連	7,000 冊
画像処理エンジニア関連	7,000 冊
Web デザイン関連	5,000 冊
マルチメディア関連	8,000 冊

(2) 公式テキスト等の電子書籍の発行

教育現場における教材の電子化ニーズの高まりに対応するために、当協会の出版物の電子化を進める。従来の書籍と電子書籍の 2 種類の出版を行うことで、学習環境や教育方針の変化、多様化する学習者の指向に対応することで画像情報分野の教育普及を図る。当該度は、平成 27 年 3 月に改訂出版した「デジタル映像表現」、「コンピュータグラフィックス」、「デジタル画像処理」、「入門 CG デザイン」の電子書籍の発行を予定する。

(3) 教育指導者向け補助教材の発行

教育機関で公式テキストをより効果的に活用した授業ができるように 5 領域の各公式テキストに対応した補助教材(画像・図版、補助テキスト)を提供する。当該年度も当協会 Web サイトから補助教材をダウンロード配布する方法で利用者の利便性を高め、教育の質的向上を支援する。

3.2. 画像情報に関するセミナー等事業

(1) ワークショップやセミナーの開催

時代とともに変化する技術や求められる知識やスキル、専門性を高めるために必要となる最新動向等について、教育指導者や企業の指導者を対象としたワークショップやセミナーを有料で開催する。受講者を通して、教育機関や企業の教育の質的向上を支援する。

(2) CG 教育普及活動

画像情報分野の最新動向や人材育成事例、検定合格者のインタビュー記事、教育機関や企業の検定活用事例等を当協会の Web サイトを利用し紹介することで、教育の普及促進を図る。

4. 文化振興自主事業(収益目的事業)

テクノロジーの進化や社会環境の変化によって生まれている新しい文化芸術が抱えるさまざまな社会的課題の解決に取り組む。行政、自治体、公共機関、美術館、企業等とのコラボレーションと、当協会が持つさまざまなネットワークやノウハウを活かすことによって実現させていく。

4.1. 若手作家サポート事業

学生 CG コンテストの受賞者や若手作家の才能を社会に繋げるためにパートナー企業と共に作品の上映や展示の機会を作る。加えて、社会や企業と若手作家とのコラボレーションをコーディネートすること等により若手作家の活動領域を開拓する。

4.2. 展覧会企画・プロデュース事業

新しい文化芸術に対する社会的な認知や評価を高めるために、展覧会の企画やイベントのプロデュース、コンサルティング、プランニング等を行う。また、企画に留まらず、実現させるための仕組み作りや行政に対する施策の提案等も行う。

4.3. コミュニティーの形成事業

芸術文化創出に取り組んでいる国内外のフェスティバルや施設との連携を図り、新しい芸術文化を創出していくための体制を作る。また、Web やソーシャルメディアを活用し、新しい文化創造に関する情報を発信するとともに、作家と社会をつなぐコミュニケーション環境を醸成する。