

# 平成28年度 事業計画書

(自:平成28年4月1日 至:平成29年3月31日)

平成 28 年 2 月 24 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	5
1. 人材育成事業(公益目的事業 1)	2	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	3	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)	7
(1)画像情報教育全般に関する調査研究	4	4.1. 新しい分野の展覧会等の企画・プロデュース	8
(2)产学連携による人材育成の調査研究	4	4.2. 若手作家の育成と支援	8
(3)学会連携による研究会開催と人材育成の調査研究	4		
(4)検定等の海外展開の可能性に関する調査研究	5		
(5)メディア芸術の社会への普及に関する調査研究	5		
(6)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、社会の信頼を得た永続的な活動を行う。

## II 事業活動

基本方針に従った事業活動を行うにあたり、公益目的事業として、1.人材育成事業 2.文化振興事業、収益目的事業として 3.教育自主事業 4.文化振興自主事業の4分野の事業活動を展開する。これらの事業を社会の変化やニーズに的確に対応しながら、継続的に質の高い活動を実現していく。

永続的で質の高い事業の運営を確実なものとするため、前年度は検定試験事業の構造改革や出版事業の充実を図ることで財務の健全化を進めたが、当該年度はこれを安定的な体制として定着させる。さらに将来的にも恒常的に健全な財務状況を確保していく基盤を固め、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明らかにし、積極的に関わっていく。

公益法人としてのガバナンス強化の一環としては、コンプライアンス意識の強化、個人情報管理や機密情報に関する情報セキュリティ体制の堅持、及び事業活動を通じた社会への貢献を果たしていく。

これら全体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、それらの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文部科学省後援の下に検定試験を実施する。検定は、現行の 5 種類(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)2 等級(エキスパート、ベーシック)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。

前年度は受験者へのサービス向上の一環として、併願割引の範囲を拡大し受験者の受益向上を図ったほか、エキスパートの合格者が社会的に高い評価を得ている背景に鑑み 4 種類の CG-ARTS マイスター(CG マイスター、クリエイティブマイスター、エンジニアリングマイスター、デジタルメディアマイスター)の称号を新設した。2 種類の検定のエキスパート合格者で、申請する者に対してマイスターを認定した。

当該年度は、これらマイスター同士の切磋琢磨、さらなる学習意欲の向上、社会への参画機会の拡大等を目指して、マイスター、協会委員、賛助会員等が集うコミュニティをスタートさせ、その活動の充実を図る。検定の合格者がマイスター称号の取得により、優れた能力の証明を持つことで、高い社会的評価を得られるようにしていくことが重要であるため、ブランド価値を高めるための活動にも努めていく。また、当該年度は、障がいの方々の受験に対応する内容を充実させる。

累計 72 万人を超える受験者と約 33 万人の合格者を有する価値ある検定として、上質な検定事業の継続を確実に行い、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。加えて賛助会員の企業との連携を強化し、社会で活躍する合格者、マイスター認定者の姿を内外のメディアを通じて積極的に伝えることで、検定合格とマイスター認定の社会的な評価の向上を図る。

### ■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]	5,400 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]	2,100 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]	3,700 名

### ■検定試験日と会場数の予測

前期：平成 28 年 7 月 10 日（日） 約 130 会場

後期：平成 28 年 11 月 27 日（日） 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得て表彰を行う。

### (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。実施に際しては、実施マニュアルに従った運営を厳正に行ない公開会場と同等の試験環境を受験者に提供する。

### (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、検定に取組む教育機関に対して、一定条件を満たしていれば、申請に基づき認定教育校とし、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 28 年 1 月時点では、認定教育校は全国で 193 校が登録され、学校の種別では大学 55 校、短大 5 校、高専 1 校、専門学校 113 校、高校 19 校となっている。当該年度は、

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、知識やスキル修得の機会等を提供し、優秀な人材を育成するための支援を行なう。当該年度は、大都市のみならず、検定に積極的に取り組んでいる地方に於いても映像・ゲーム・Web等の最新動向に関するセミナーを開催する。また、学会連携による共同開催のセミナー等も積極的に取り組み、指導者に有用な情報を届ける活動を強化する。

## 1.3. 調査・研究事業

### (1) 画像情報教育全般に関する調査研究

社会が求める人材に必要な知識やスキルについて、制作現場の最新動向やニーズ、教育機関の教育内容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

産業界と学術界が画像情報分野の人材育成の課題を共有し明確化する場として「産学交流会」を開催する。企業が求める人材ニーズと教育機関の教育方針や内容について協議することで、優れた人材を社会全体で育てるための研究を行う。また、通常活動の中でも賛助会員を積極的に募り、企業との接点を拡大することで人材ニーズを掘り下げ、課題解決を補完していく。

### (3) 学会連携による研究会開催と人材育成の調査研究

画像情報分野の教育指導者や学生、企業の専門家との意見交換や情報収集を行う場として、学会との連携による研究発表会の開催や、学会の研究発表会に参画する。情報処理学会グラフィクスと CAD 研究会との連携により 27 年度に第 9 回目を開催した「画像情報教育研究会」を当該年度も開催に向けて協議・検討し、計画する。また、映像情報メディア学会・芸術科学会・画像電子

学会が共催する「映像表現・芸術科学フォーラム 2016」へ参画し、贊助会員の企業による企業賞の授与等、学生研究者や指導者との交流や研究意欲向上の機会を提供する。

#### (4) 検定等の海外展開の可能性に関する調査研究

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、前年度から調査研究を始め、現在はベトナムや中国での展開の可能性の検討過程にあり、引き続きこの調査研究を進めていく。

#### (5) メディア芸術の社会への普及に関する調査研究

社会のメディア芸術への関心や認知が高まり、当該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り、これらを改善していくことは大きな課題である。本調査研究は、前年度からの継続課題であり、一般社会にはメディア芸術を広く普及させること、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行うこと等を調査研究する。

#### (6) 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課題について調査研究を行う。

## 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黎明期から関わり、新しい文化領域で活動する作家や作品の社会的認知や評価を高めることや、国際的なフェスティバルのあり方を模索・構築してきた。当該年度もこれらの経験や活動を活かしつつ、文化庁メディア芸術祭 20 周年という節目に相応しい企画を提案することでその運営の実現を果たし、文化事業の未来に向けた新たな方向性の布石とする。また、平成32年の東京オリンピック・パラリンピック開催を見据え、文化庁メディア芸術施策に対する積極的な提言を行いさまざまな事業に関わり、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を評価する学生 CG コンテストは、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。平成 27 年度で第 21 回を迎える、メディア芸術分野の登竜門としての位置づけが確立したと言える。平成 23 年度から「CG」を Computer Graphics から Campus Genius と読み替え、テクノロジーの進化や、それにともなう学生の表現領域の拡大に柔軟に対応する活動は浸透してきた。当該年度も継続して、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 領域に関す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 エンジニア検定と画像処理エンジニア検定のベーシックに対応する公式テキスト「ビジュアル情報処理」の改訂版及び Web デザイナー検定公式問題集の発行を予定する。

#### ■ 領域別の書籍販売数の予測

CG クリエイター関連	9,500 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	5,500 冊
マルチメディア関連	7,000 冊
電子書籍	1,000 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。従来書籍と電子書籍の2種類の形態で出版することで、教育方針や環境の変化、多様化する学習者の指向に対応し、画像情報分野の教育普及を図る。当該度は、平成28年3月改訂出版の「入門Webデザイン」「Web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・図版教材、指導者用資料)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Webサイトにおいて「CG-ARTS教育リポート」として紹介し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たな文化芸術を発展させていくことは、これから日本にとっても重要である。さまざまな社会的課題を、行政、自治体、公共機関、美術館、企業等と連携をはかりながら当協会が持つネットワークとノウハウを活かすことで解決していく。

#### **4.1. 新しい分野の展覧会等の企画・プロデュース**

新しい分野の文化的価値や意味を社会に伝えていくには展覧会や芸術祭等文化イベントの役割が大きい。また、新たな文化的価値の発信は大都市だけでなく地方でも求められている。当協会が培ったこれまでの経験を活かしながらも既存の枠組みを超えた文化イベントを企画・プロデュースする。

#### **4.2. 若手作家の育成と支援**

毎年多くの若手作家が様々なコンテストで見出され社会に送り出されている。しかしながら活躍の場を順調に広げている作家は限定的である。そこで学生 CG コンテスト受賞経験者等を中心とした人材のプラットフォームを作り、新作プロデュース、出展サポート、リサーチ、プランディング等を行う。様々なサポートによって若手作家をステップアップさせるとともに、このプラットフォーム自体を持続可能な事業として成立させることを目指す。また、Web サイト「DEPARTURE」を企画制作・運営し、世界中のアーティストやクリエイターの作品や新しく生まれ成長しているフェスティバルのレポート、インタビュー、レビュー、コラム、動画配信等を紹介し社会へ情報発信している。この活動との融合を図ることで、本事業活動を補完、発展させる。