

Computer  
Graphic Arts  
Society  
2017 / 2018



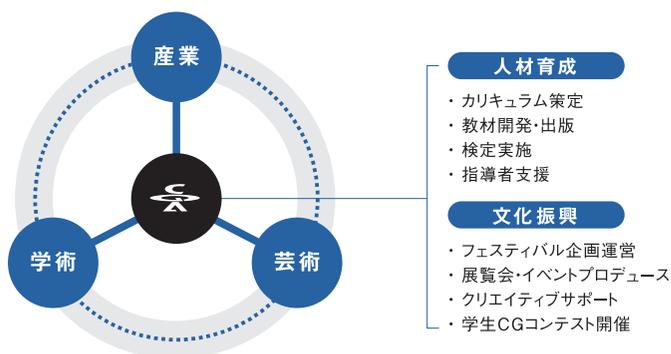
# 人が文化を創り、文化が心を動かす。

公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS)は、1991年の設立以来、コンピュータを利用した画像情報分野の人材育成と文化振興の一翼を担い、その発展に努めてまいりました。

設立27年を経た現在、当協会のカリキュラムで学んだり、コンテストで受賞した多くの方が学術・芸術・産業の第一線で活躍されています。画像情報の活用も多様な産業分野に広がり、人々の日常生活の中でも欠かせないものになっています。

当協会は、画像情報に関連する産業や文化の新たな誕生とその成長に貢献するためにさまざまな活動を行っています。

協会の役割



その柱の一つは「人材育成」です。変化の激しい時代であるからこそ、基礎の充実は欠かせません。画像情報分野の人材の基礎能力の強化のために、カリキュラムの策定、教材の開発、指導者の支援、検定の実施などを行うことで、体系的な知識とスキルを身につけた人材を育成しています。また、最新の技術や表現を習得する場や産学交流の場を提供し、優れた人材が、より社会へ繋がる活動に取り組んでいます。

もう一つの柱は「文化振興」です。テクノロジーの進化と共に生まれる多様な作品の文化的価値を評価していくために始めた学生CGコンテストも23回を迎え、創設時から関わった文化庁メディア芸術祭も21回になります。永年にわたり蓄積した貴重なノウハウやネットワークを活かしながらも、絶えまない変革を遂げることによって、日本から魅力溢れる文化が創造され続けることを目指しています。

さまざまな分野で画像情報の役割がますます大きくなり、人材育成と文化振興の重要性が高まっています。当協会は公益法人に求められるガバナンス体制を維持し、二つの柱となる活動に邁進し、社会に貢献していきたいと考えています。



公益財団法人 画像情報教育振興協会  
理事長

松阪 喜幸

# 人材育成

[ Education ]

## 優れた才能を育むために。

教育カリキュラムの策定、教材の開発と出版、指導者の支援、検定やセミナーの実施、調査研究など。教育振興活動では、優れた才能を育むためには、社会の要請と教育実践の循環が重要と考え、時代の変化に対応して、真に必要とされる人の育成に取り組んでいます。

Education

### 1

#### 検定

社会で求められる実践力を持つ人を育成するために、学習目標となる検定を実施しています。クリエイターやエンジニアなどの目指す職種に合わせて5領域に分かれた検定は、25年間で73万人の受験者と33万人の合格者を送り出しました。これまでに団体で受験に取組まれた組織は850件に及びます。優れた成績を修めた個人と団体には、文部科学大臣賞やCG-ARTS賞を贈呈し学習・教育活動の励みとしていただいています。



##### CGクリエイター検定

『CGで表現をする』デザイナー、クリエイターのための検定。  
活用分野: 映画、アニメーション、CM、ゲーム、ミュージックビデオ、アプリなど

##### CGエンジニア検定

『CG分野の開発や設計をする』エンジニア、プログラマーのための検定。  
活用分野: アニメーション、映画、ゲーム、VR、AR、アプリなど

##### 画像処理エンジニア検定

『画像処理分野の開発や設計をする』エンジニア、プログラマーのための検定。  
活用分野: 映像通信、コンピュータ周辺機器、ロボットビジョン、製品検査、医療応用、印刷など

##### Webデザイナー検定

『Web制作をする』コンセプトから運用にたずさわる専門家のための検定。  
活用分野: Web制作、Web運用、インフォメーションアーキテクトなど

##### マルチメディア検定

『ビジネスや開発でITを活用する』方のための検定。  
活用分野: IT関連、コンテンツ制作関連、ビジネス全般など

Education

### 2

#### 指導者支援と認定教育校

「教科書」に対応する指導者用教材の整備や、新しい教育内容の指導方法を習得いただく指導者向けのワークショップやセミナーを実施しています。当協会のカリキュラムを実践いただいている「認定教育校」には、教育活動のご支援を行うとともに、安心して学べる教育機関として学習者のみなさんへ情報提供をしています。2017年4月現在、205校の教育機関が登録されています。



ワークショップ



指導者向けセミナー

Education

### 3

#### 教育普及活動

当協会の人材育成活動に賛同される人材育成パートナー企業と教育機関との産学連携を促進するさまざまな活動を行っています。産学交流会の開催をはじめ、学生の向学心を高める目的で現役のクリエイターやエンジニアを講師とした学生向けの特別授業の実施、学生の企業見学のサポート、企業の学会への参画や連携など、多様な活動を通じて画像情報分野の教育振興を図っています。また、Webサイトでは、産業界の現状や求められる人材像、教育現場の最前線、先輩からのメッセージを「CG-ARTS教育レポート」として定期的に発信しています。



特別授業



産学交流会

Education

### 4

#### 出版

画像情報分野のクリエイターやエンジニアを目指す人のために、基礎から体系的に学ぶことのできる教育カリキュラムを策定しています。「教科書」「実践書」「検定問題集」など、カリキュラムに基づく20種類の書籍や電子書籍は、高校・高等専門学校・専門学校・大学・大学院などの多くの教育機関や、企業で活用されています。



#### 委員・委員会

- ・ 協会委員(クリエイター、開発者、研究者、企業人など約300名)
- ・ CGクリエイター教育推進委員会
- ・ CGエンジニア教育推進委員会
- ・ 画像処理エンジニア教育推進委員会
- ・ Webデザイナー教育推進委員会
- ・ マルチメディア教育推進委員会
- ・ 学生CGコンテスト審査

## 新しい文化を育むために。

フェスティバルの企画運営、展覧会やイベントのプロデュース、クリエイティブサポート、学生CGコンテストの実施、調査研究など。文化振興活動では、新しい文化を育むためには、新しい才能を評価し社会につなげていくことが重要と考え、メディア芸術分野を中心に諸活動に取り組んでいます。

Culture

### 1

## 文化庁メディア芸術祭

デジタル技術が表現ツールとして広がり、日本のマンガやアニメなどへの世界的な評価が高まった90年代の状況を反映して誕生した「文化庁メディア芸術祭」も、2017年度で第21回となります。回を重ねるごとに認知度も高まり、国際的にも大きな祭典へと成長しています。長期展望や社会環境の変化をふまえて、新しいフェーズに着実に進んでいくことができる企画・運営を担っています。



文化庁メディア芸術祭



Culture

### 2

## 学生CGコンテスト

歴代受賞者の活躍も目覚ましい「学生CGコンテスト」は、新しい才能が集うコンテストとして定着しています。1995年のスタート以来、制作環境の進化に合わせて対象領域を広げてきました。さらに2011年度からCGをCampus Geniusへと読み替え、作り手と鑑賞者の関係や、作品評価の仕組が大きく変わりつつある状況に呼应しながら、新しい才能を社会につなげていきます。



学生CGコンテスト



Culture

### 3

## クリエイティブサポート

新しい文化を育む支援活動に取り組んでいます。「メディア芸術クリエイター育成支援事業」は、文化庁から委託され、文化庁メディア芸術祭の若手受賞者などの新企画に対して制作支援をしています。そして新しい分野のアーティストやクリエイターを、フェスティバル、ミュージアム、企業などとコーディネートすることや、新しい才能を世界につなげるWebサイト「DEPARTURE」を運営しています。



メディア芸術クリエイター育成支援事業成果発表



DEPARTURE dep-art-ure.jp/

Culture

### 4

## 展覧会・イベントプロデュース

新しい才能が社会から広く認知され、活動の場を広げていくには、さまざまな形態の展覧会や上映会、シンポジウム、イベントが必要です。新しいジャンルは、作品展示の方法を一つとっても定型化されてはならず、そのことで広がりやすくなっている側面があります。当協会はこれまでのノウハウやネットワークを活かし、多様なジャンルの展覧会やイベントをプロデュースしています。



文化庁メディア芸術祭(1997~10, 12~16)、ROBOT-ISM 1950-2000 ~鉄腕アトムからAIBOまで~(2000)、文化庁メディア芸術祭 海外展(2002, 07, 08, 09, 10)、日本 ASEAN 交流年記念「国際アニメ・マンガフォーラム」(2003)、文化庁メディア芸術祭10周年企画展「日本の表現力」(2007)、文化庁メディア芸術祭国内巡回事業(2011)、MEDIA GEIJUTSU(2012)、MAT(2013~)、道後オンセナート(2013~14)、「ニッポンのマンガアニメゲーム」展(2015)、文化庁メディア芸術祭20周年企画展—変える力(2016)



### 協力関係 団体

当協会は、国内外の学術団体やフェスティバルと協力して人材育成と文化振興に取り組んでいます。

#### 学術団体

ACM SIGGRAPH、アジアデジタルアートアンドデザイン学会、映像情報メディア学会、可視化情報学会、画像センシング技術研究会、画像電子学会、芸術科学会、情報処理学会コンピュータグラフィックスとビジュアル情報学研究会、電子情報通信学会MVE研究会、日本図学会、日本デザイン学会、日本バーチャルリアリティ学会

#### フェスティバル

ARS ELECTRONICA(オーストリア・リンツ)、Today's Art Festival(オランダ・ハーグ)、札幌国際芸術祭(札幌)、京都国際映画祭(京都)、Animamix Biennale 2015-2016(上海)

# 支える人たち。

学術・芸術・産業など、さまざまな分野の専門家や企業が私たちの理念に賛同し、活動を共にしてくださっています。

## 理事・監事・評議員・賛助会員

<b>理事</b>	<b>理事長</b>	松阪 喜幸	キャノンマーケティングジャパン株式会社 取締役 常務執行役員
	<b>専務理事</b>	鈴木 郁	公益財団法人画像情報教育振興協会
	<b>理事</b>	金子 満	DeTao Masters Academy Professor
	<b>理事</b>	北風 勝	株式会社博報堂 取締役常務執行役員
	<b>理事</b>	源田 悦夫	九州大学 名誉教授
	<b>理事</b>	里中 満智子	マンガ家
	<b>理事</b>	西田 友是	広島修道大学 教授 / 東京大学 名誉教授
	<b>理事</b>	原島 博	東京大学 名誉教授
	<b>理事</b>	日比 優彦	株式会社電通 執行役員

<b>監事</b>	草原 真知子	早稲田大学 教授
	松村 俊夫	公認会計士

<b>評議員</b>	内山 博子	女子美術大学 教授
	大林 克己	株式会社IMAGICA 代表取締役社長
	河口 洋一郎	東京大学大学院 教授
	近藤 邦雄	東京工科大学 教授
	坂田 正弘	キャノンマーケティングジャパン株式会社 代表取締役社長
	澤部 正喜	キャノンマーケティングジャパン株式会社 顧問
	塩田 周三	株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役社長
	下田 陽久	東海大学情報技術センター 客員教授
	鈴木 伸一	杉並アニメーションミュージアム 館長
	富野 由悠季	アニメーション監督
	中嶋 正之	Uppsala University Professor of Emeritus
	藤川 幸廣	株式会社イマジカデジタルスケープ 取締役会長
	藤代 一成	慶應義塾大学 教授

## 特別賛助会員

株式会社インプレス	株式会社テレビ東京
株式会社ウチダ人材開発センタ	株式会社電通
株式会社大林組	株式会社TBSテレビ
キャノンITソリューションズ株式会社	凸版印刷株式会社
キャノンシステムアンドサポート株式会社	株式会社日経BP
キャノンマーケティングジャパン株式会社	日興美術株式会社
KLab株式会社	日本テレビ放送網株式会社
株式会社コロプラ	株式会社博報堂
株式会社サイバーエージェント	株式会社ビデオプロモーション
清水建設株式会社	株式会社ビーエス朝日
株式会社丹青社	株式会社フジテレビジョン
株式会社テレビ朝日	

## 事業賛助会員

株式会社アティック	株式会社デジタル・フロンティア
株式会社アニメ	株式会社テトラ
株式会社アーチシステムズ	株式会社東京スタデオ
株式会社イーステージ	株式会社 Too
株式会社イマジカデジタルスケープ	株式会社日交
株式会社ヴァンガード	株式会社博報堂アイ・スタジオ
株式会社映像センター	株式会社フォーラムエイト
株式会社 A440	株式会社フォトンアーツ
株式会社オプティカルフォース	株式会社プレシーズ
有限会社オレンジ	FOUNDRY
有限会社神風動画	株式会社ヘキサドライブ
株式会社カラー	株式会社ポケットクリエイツ
有限会社キネ	株式会社ポリゴン・ピクチュアズ
株式会社キャドセンター	株式会社ポーンデジタル
京楽ピクチャーズ、株式会社	マッチロック株式会社
株式会社グラフィニカ	株式会社モノビット
グリー株式会社	株式会社 ModelingCafe
株式会社 GUNCY'S	株式会社ランド・ホー
株式会社サートプロ	株式会社リズ
株式会社サブリメーション	株式会社和光エージェンシー
株式会社サンジゲン	株式会社ワコム
株式会社スクウェア・エニックス	株式会社ワンオアエイト
株式会社 STUDIO4C	株式会社ワンコンシスト
株式会社丹青ディスプレイ	株式会社 wise
株式会社テクノモバイル	(50音順) 2017年6月現在

# 歩み。

1985年に「CGカリキュラム研究会」がJCGLで始動し、1988年には当協会の母体となる「画像情報生成処理技術者の育成に関する研究会」が全国11大学の研究者とともに発足しました。1990年にはキャノンマーケティングジャパンをはじめ、IT関連企業などのサポートを受けて財団法人設立準備（画像情報振興基金設立準備委員会）が始まり、1991年に体系的なCG教育カリキュラムが完成するとともに、協会を創設しました。

## 沿革

- '91 画像情報教育振興協会として活動スタート  
「画像情報生成処理者試験（略称：CG試験）」スタート
- '92 「財団法人画像情報教育振興協会」の設立が文部省より認可
- '93 「画像情報技能検定CG部門（CG検定）」が文部省より認定
- '94 「文部省認定 画像情報技能検定CG部門（CG検定）」スタート
- '95 「学生CGコンテスト」スタート  
協会Webサイトを開設
- '96 CG標準テキストブックの刊行  
画像情報技能検定「マルチメディア部門」と「画像処理部門」スタート
- '97 「文化庁メディア芸術祭」スタート（主催・企画・制作・運営を担当）
- '99 「文化庁メディア芸術プラザ」を開設（企画・運営を担当）
- '00 文化庁メディア芸術祭企画展「Robot-ism 1950-2000  
～鉄腕アトムからAIBOまで～」を主催  
インターネット通信講座・CG標準コース[技術編]を開講
- '02 「文化庁メディア芸術祭北京展」を開催
- '04 新教育カリキュラム完成  
「デジタル映像表現・Webデザイン・ビジュアル情報表現・  
コンピュータグラフィックス・デジタル画像処理・  
ビジュアル情報処理」のテキストブック刊行
- '05 新検定「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」スタート
- '07 文化庁メディア芸術祭10周年企画展「日本の表現力」を開催
- '10 経済産業省コンテンツ産業人材発掘・育成事業  
「S3DCGアニメ人材育成カリキュラム策定」を実施  
電子教科書・映像教材・3DCGデータ教材などを開発
- '11 「メディア芸術クリエイター育成支援事業」を実施（企画・運営を担当）
- '12 内閣総理大臣より公益財団法人に認定  
「公益財団法人画像情報教育振興協会」に名称を改定  
「CG-ARTS人材育シンポジウム」（後にフォーラムに改名）スタート
- '13 文化庁メディア芸術人材育成支援事業  
「3DCGアニメーション・ゲームコンテンツ制作の基盤教育－  
教育者向けワークショップ」を開催  
「メディア アンビション トウキョウ」スタート（主催委員会一員）
- '14 文化庁メディア芸術人材育成支援事業  
「3DCGアニメーター育成に関する教育者向けワークショップ」を開催
- '15 「デジタル映像表現・入門CGデザイン・コンピュータグラフィックス・  
デジタル画像処理」のテキストブック改訂新版刊行  
「ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲーム」展の開催（企画・制作を担当）  
「CG-ARTSマイスター制度」スタート
- '16 「文化庁メディア芸術祭20周年企画展－変える力」を開催  
（企画・運営を担当）  
「Webデザイン・入門Webデザイン」のテキストブック改訂新版刊行
- '17 「ビジュアル情報処理」のテキストブック改訂新版刊行

