令和4年度 事業報告書

(自:令和4年4月1日 至:令和5年3月31日)

令和 5年 5月 15日



目 次

I z	基本方針	1
Π	事業活動	1
1. <i>J</i>	人材育成事業(公益目的事業 1)	2
1.1.	検定試験事業	2
1.2.	教育機関向けセミナー事業	5
1.3.	調查•研究事業	5
2. ブ	文化振興事業(公益目的事業 2)	7
2.1.	文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営	7
2.2.	メディア芸術クリエイター育成支援事業	8
2.3.	学生 CG コンテストの開催	9
3. 孝	数育自主事業(収益目的事業)10	0
3.1.	画像情報に関する出版事業1	0
3.2.	画像情報に関するセミナー等事業1	1
4. 3	文化振興自主事業(収益目的事業)1	1
4.1.	若手作家の支援事業1	1
4.2.	展覧会等企画・プロデュース事業1	3
5. 浩	去人運営1	4
5.1.	理事・監事に関する事項1	4
5.2.	評議員に関する事項1	5
5.3.	理事会·評議員会1	5
5.4.	賛助会員1	
5.5.	事業報告・事業計画等に関する事項1	7
5.6.	会計報告1	7
5 7	その他の事項 1	7

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った。

- 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 分野について事業活動を展開した。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行った。

また、永続的で質の高い事業の運営を確実なものとするため、安定的な体制を定着させ、恒常的で 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を行った。

あわせて、将来実施する公益目的事業等のために特定費用準備資金の積立も開始した。

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た。 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すことができた。

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した。

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、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 5 種類各 2 等級の検定試験を例年通り年 2 回実施した。

新型コロナウィルス感染防止対策を行い、全国の会場で実施した。検定別の応募者数、合格者数、合格率等は次表の通りである。前年度比103%となり、応募者数は年間で2万人を超えた。また合格者には、合格証の交付を行った。

前期 7月10日(日) 9,615名 /全国102会場

後期 11月27日(日) 10,751名 /全国129会場

合計 20,366名

区分	レベル	年間合計						
区刀		応募者数	受験者数	合格者数	合格率			
	全体	8151	7183	4177	-			
CGクリエイター検定	ベーシック	5,524	4,975	3,711	74.59%			
	エキスパート	2,627	2,208	466	21.11%			
	全体	2,322	2,017	1,378	-			
Webデザイナー検定	ベーシック	1,693	1,494	1,136	76.04%			
	エキスパート	629	523	242	46.27%			
	全体	4,014	3,415	1,775	-			
CGエンジニア検定	ベーシック	2,677	2,343	1,439	61.42%			
	エキスパート	1,337	1,072	336	31.34%			
	全体	2,577	2,186	1,107	-			
画像処理エンジニア検定	ベーシック	1,332	1,158	744	64.25%			
	エキスパート	1,245	1,028	363	35.31%			
	全体	3,302	2,900	1,686	-			
マルチメディア検定	ベーシック	2,413	2,152	1,458	67.75%			
	エキスパート	889	748	228	30.48%			
合計		20,366	17,701	10,123	-			

(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

人と団体を選定、文部科学省に推薦し、大臣より各者・団体に賞状が贈られた。賞状の贈呈は、例年は、受賞者の所属する学校や企業、受賞団体に協会職員が訪問して執り行うが、本年度も新型コロナウィルス感染防止に伴い、郵送を中心とした贈呈となった。受賞者は所属する学校や企業の中で高い評価を受け、また受賞団体は積極的にWebサイト等で広報活動を行う等、検定の価値向上にも繋がっている。

● 文部科学大臣賞(個人) 20名

CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、CGエンジニア検定、画像処理エンジニア検定、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、成績優秀者を1名ずつ選定した。また、Web上で受賞者情報を公開した。

● 文部科学大臣賞(団体) 4団体

大学 早稲田大学 先進理工学部 応用物理学科・物理学科

専門学校 HAL名古屋

高校•高專 埼玉県立三郷工業技術高等学校

企業キャノンイメージングシステムズ株式会社

(3) CG-ARTS 賞の表彰

画像情報分野の教育を奨励する一環として、当協会の認定教育校に対して CG-ARTS 賞「団体」と「個人」を設けている。「団体」は、合格者数部門、ベーシック合格率部門、エキスパート合格率部門に分け、優秀校を選定し今年度は 30団体に賞状を贈呈した。「個人」は、認定教育校の推薦により、各校で最も優秀な成績を収めた受験者に賞状を贈呈する制度で、99名に贈呈した。

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

(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て検定に取組む教育機関に対して、一定条件のもとで所属学生の教育に関連する各種支援を行った。今年度の認定教育校は全国で 256 校。内訳は大学106校・専門学校118校・高専4校・高校28校である。

また、協会職員や企業から招聘した講師による講義または企業の学校訪問等の支援を、今年度はほぼ対面で実施することができ、仕事内容や仕事現場で必要とされる知識やスキル等を紹介した。 こうした活動を通じて、社会が求める人材像や必要な能力の理解を深めてもらい学習意欲の向上を図った。

(6) CG-ARTS マイスター制度

2 種類の検定のエキスパート合格者に対して、申請に応じて 4 種類からなる CG-ARTS マイスターの 認定証を合計 588件発行した。内訳は次の通りである。

CG-ARTS CGマイスター(CGクリエイター検定+CGエンジニア検定) →169件

CG-ARTS クリエイティブマイスター(CGクリエイター検定 + Webデザイナー検定) →123件

CG-ARTS エンジニアリングマイスター(CGエンジニア検定 + 画像処理エンジニア検定) →158件

CG-ARTS ディジタルメディアマイスター(マルチメディア検定 + Webデザイナー検定) →138件

(7) アニメーション実技試験

産業界が教育機関に実技制作の課題を提供し、その評価結果を教育機関にフィードバックすることで人材を育成する仕組みとして、2019 年度からスタートした「アニメーション実技試験」は、今年度も予定通りに実施することができた。CG プロダクションが制作した絵コンテに基づき、事前に申し込みをした学生が 3DCG アニメーションを制作する内容で、今回は328名がエントリーし、276名・62校(専門学校:246名、大学:29名、高校:1名)が受験した。CG プロダクション 6社が評価し、3 月初旬に評価内容をフィードバックした。また今年から新たな試みとして、フォードバックシートでの評価後に、企業からもらったアドバイスを元に課題を修正して提出できるリテイク制度を導入し、55名が挑戦した。Web サイトでは、課題や応募状況、採点企業からの総評、成績上位者30名の参考提出課題などを公開している。



1.2 教育機関向けセミナー事業

今年度も受験校・認定校を対象に、当協会職員または第一線で活躍するプロダクションの方を講師として、仕事の内容や職種、やりがい、求める人材などについて学生に直接講義を行う「特別授業」を 40 回以上開催した。 新型コロナウィルスの感染予防対策を講じながら、ほぼ対面で実施することができた。 学校はもちろん、企業にとっても認知度拡大やCSR(社会的責任)活動の一環という視点もあり、学校、企業の関係強化につながっている。



1.3 調查·研究事業

(1) 産学連携による画像情報教育の調査研究

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ための調査研究として、産学交流の機会を学会と連携して提供した。今年度は、例年サポートしている3月の「映像表現芸術科学フォーラム」に加え、10月に国際学会である「Pacific Graphics 2022」と、国内学会の「Visual Computing 2022」、HUAWEI主催「Digital Human Workshop 2022」と共催にて、京都国際会館で開催した「CG Kyoto 2022」をサポートし、対面で延べ700名が集い、オンラインを含めると1000名の研究発表会を無事開催することができた。特別講演や企業セッション、企業展示のコーディネート、スポンサー窓口や運営サポートを行うなど、研究の場を積極にサポートし、産学交流の機会を提供した。



(2)教育機関の委員会参加による調査

新型コロナウイルス感染防止に対応し、教育のオンライン化が進むなか、教育機関がかかえる課題解決の一助となるよう、専門学校等を中心としたカリキュラム編成や学校評価に関する委員会への委員委嘱を受け、積極的に参加した。その数は全国で年間60回以上にのぼり、教育機関の現状や課題を把握するとともに、企業ニーズを教育機関に伝える役割を果たし、教育内容の向上に貢献した。

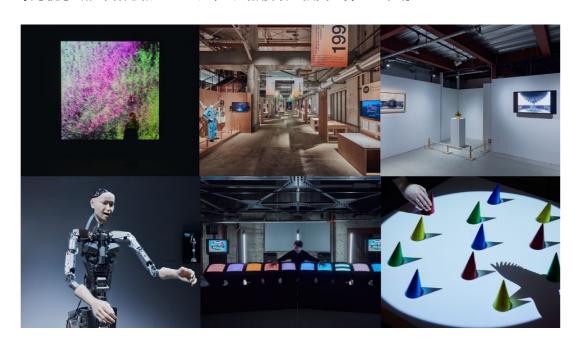
2. 文化振興事業(公益目的事業 2)

文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営、及び学生 CG コンテストの開催を通じて、メディア芸術 分野における豊かな才能の発掘と優れた作品を国内外に向け発信することで文化振興を図った。

2.1 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営

第25回文化庁メディア芸術祭受賞作品展を、日本科学未来館をメイン会場にしつつ複数箇所を会場にして開催した。今回は前年度に引き続いて当協会が単独で受託し、企画・運営を行った。9月16日から9月26日までの10日間、新型コロナウィルス感染拡大防止措置を講じながら展示・上映会・ワークショップ・イベント配信等を実施。また、文化庁メディア芸術祭が25周年を迎えたことを記念して、2023年2月4日から14日までの10日間、天王洲の寺田倉庫において文化庁メディア芸術祭25周年企画展「A Quarter Century of Japan Media Arts Festival」を開催した。

残念ながらこれまで25年間続いてきた文化庁メディア芸術祭は昨年度で幕を閉じることになったが、関連 事業であるメディア芸術クリエイター育成支援事業が拡大して継続されることになったため、当協会では 引き続き当該事業を軸としたメディア芸術領域の振興に努めてゆく。



文化庁メディア芸術祭25周年企画展「A Quarter Century of Japan Media Arts Festival」の様子

2.2 メディア芸術クリエイター育成支援事業

文化庁から委託を受け、文化庁メディア芸術祭において受賞作品や審査委員会推薦作品に選ばれた若手クリエイター(20~40代程度)を対象に、制作費補助やプロからのアドバイス、展示支援等、創作活動をさまざまな形で支援する事業を担った。今年度は、クリエイターの制作に対するアドバイザーを5名とし、7組のクリエイターの作品制作を支援した。また、昨年に引き続いて「ENCOUNTERS」と題して、2023年2月4日から14日までの10日間、文化庁メディア芸術祭25周年企画展との同時開催として、寺田倉庫を会場に、支援した企画の成果を展示紹介する機会を設けた。また、国内の次世代文化プロデューサーを育成することを目的とした「キュレーター等海外派遣プログラム」を実施し、1名が海外のフェスティバルにおいて実地研修を行い、その活動を支援し、成果も展示された。



2.3. 学生 CG コンテストの開催

第28回となる今年度は、404作品の応募があった。応募作品はアート部門とエンターテインメント部門の2部門で審査し、各部門で受賞作品を決定した。また、これまで受賞作品発表後に受賞作品展を開催してきたが、昨年度に続きリアルな空間での展示ではなく、ノミネート作品を広く紹介することを目的として、オンライン・ノミネート作品展をウェブサイトで開催した。その後、審査員による最終審査会を行い、受賞作品を発表。2022年10月に渋谷にオープンしたシビック・クリエイティブ・ベース東京(CCBT)を会場に最終審査会を開催し、審査員とノミネート作家・受賞作家との懇親を図った。審査員の最終審査および受賞作品の発表は、例年同様に普及啓発活動の一環としてインターネットで中継し広く一般に公開した。さらに、3月には東京アニメアワードフェスティバルと連携し、当該フェスティバルにおいて学生CGコンテストの受賞者が登壇するトークイベントを開催。受賞やノミネート作品に選ばれた作家は、文化庁メディア芸術祭をはじめ国内外の有力な芸術祭や映画祭でも高い評価を獲得し、さまざまな展覧会やイベント、広告、製品開発等で起用される機会が増えている。



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、ディジタル映像表現、ディジタル画像処理、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った。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したセミナーを開催し教育振興活動の充実を図った。

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の促進を図った。今年度は 1月に「Webデザイン」、2月に「入門マルチメディア」、3月に「Webデザイナー公式問題集」のエキスパート・ベーシックの2冊の改訂版を発行した。

今年度の出荷実績は書籍40,410冊(前年度比 94%)、電子書籍2,531冊 (対前年比 87%)、合計 42,941冊(前年度比 93%)であった。書籍別の出荷冊数は次表の通りである。

番切	电 燃力	印刷版	電子版	合計		
種別	書籍名	出荷数	出荷数	出荷数	前年比	
	ディジタル映像表現	3,356	110	3,466	86%	
	入門CGデザイン	5,485	263	5,748	93%	
	Webデザイン	1,299	71	1,370	124%	
	入門Webデザイン	2,216	100	2,316	95%	
教科書	コンピュータグラフィックス	4,785	257	5,042	93%	
	ビジュアル情報処理	3,879	308	4,187	83%	
	ディジタル画像処理	4,501	592	5,093	93%	
	実践マルチメディア	1,339	45	1,384	83%	
	入門マルチメディア	4,702	86	4,788	132%	
	CGクリエイター検定公式問題集	3,572	88	3,660	86%	
	Webデザイナー検定公式問題集	1,275	95	1,370	93%	
問題集	CGエンジニア検定公式問題集	1,224	89	1,313	72%	
	画像処理エンジニア検定公式問題集	980	175	1,155	91%	
	マルチメディア検定公式問題集	1,464	37	1,501	105%	
20H	POV-Rayによる3次元CG制作	333	-	333	91%	
その他	クリエイティブテクノロジーシリーズ	-	215	215	40%	
合計		40,410	2,531	42,941	93%	
	昨年比	94%	87%			

(2)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)を引き続き提供した。今年度も当協会 Web サイトから補助教材をダウンロード配布する方法をとり、利用者の利便性に配慮し、教育の質的向上を支援した。

3.2 画像情報に関するセミナー等事業

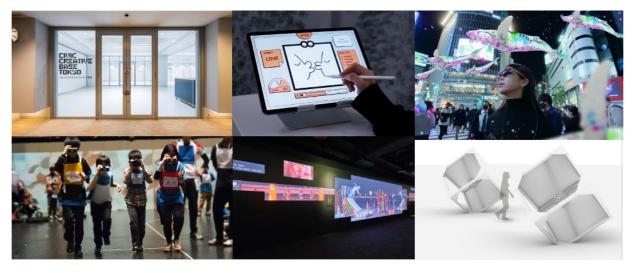
時代とともに変化する業界の最新動向や技術等について、学会や企業と主体的に連携し、サポートすることで講演やワークショップ、企業説明会等を企画または運営し、受講を通して教育機関や企業の教育の質的向上やマッチングの機会を支援した。

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 重要である。当協会が持つネットワークとノウハウを活かして、新しい文化創造を推進するためのさま ざまな取り組みを、国内外のフェスティバル、公共機関、美術館、企業等と連携を図った。

4.1 若手作家の支援事業

新しい才能を見出し顕彰するコンテストや、発表する場としての芸術祭は国内外を問わず増加している。しかしながら新しい才能が社会とつながり、継続的に活動していくことができる仕組みはまだ少ない。昨年度は、東京都歴史文化財団よりCCBTのコア・プログラム「アート・インキュベーションプログラム」の事務局業務を受託し、若手作家が様々な展示機会に起用されるようにコーディネートを行った。





CCBTは、東京から世界をインスパイアする新たなアート表現の創造・研究開発を行う「アーティスト・フェロー」を募集し、選出されたフェローは、CCBTのパートナーとして制作費のサポート、スペース・機材提供、専門家によるアドバイス等を受け、企画を具体化、都内で発表を行う。

当協会はこのアート・インキュベーションブログラムの事務局を受託し、公募プログラムで採択されたフェロー3組と、モデル共創プログラムに採択されたフェロー2組の合計5組のフェローの制作支援活動をおこない、3月に5組の成果発表会を行った。

また、文化庁の「子供のための文化芸術鑑賞・体験再興事業」において、日本全国にある35の小・中・ 高校に赴いて、タブレットを活用したメディア芸術領域のワークショッププログラムを延べ83回実施した。







4.2 展覧会等企画・プロデュース事業

キヤノン株式会社が受託した文化庁・日本博補助事業「ヨルZEN(禅)-自然と共生する日本-」において、大本山建仁寺(京都)の大雄苑でのMRデバイスを用いた映像体験イベントの制作プロデュースを行った。



5. 法人運営

5.1 理事・監事に関する事項

(1) 理事の任期満了に伴う異動(以下、五十音順敬称略)

任期満了退任:北風勝、日比優彦 以上2名

重任:木村卓、源田悦夫、里中満智子、西田友是、原島博、溝口稔、松山浩司 以上7名

新任:天野雄二郎、太田麻衣子、草原真知子 以上3名

(2) 監事の任期満了に伴う異動

任期満了退任: 草原真知子

重任: 松村俊夫

新任: 多田修

(3)代表理事(理事長)の選定

令和4年6月1日第2回理事会(書面によるみなし決議)において、理事長の選定決議が行われ、 6月1日就任として溝口稔理事が選定された。

(4)専務理事の選定

令和4年6月1日第2回理事会(書面によるみなし決議)において、専務理事の選定決議が行われ、6月1日就任として松山浩司理事が選定された。

上記(1)、(2)、(3)、(4)について、令和 4 年 7 月 1 日付けで東京法務局にて登記変更の手続きを 完了した。

5.2 評議員に関する事項

● 評議員の任期満了に伴う異動

退任: なし

5.3 理事会·評議員会

- (1)理事会の開催
 - 第1回(定時)理事会

開催日 : 令和 4 年 5 月 24 日(火)

決議事項: 第1号議案 令和3年度事業報告の件

第 2 号議案 令和3年度決算報告の件

第 3 号議案 理事異動の件 第 4 号議案 監事異動の件

第 5 号議案 評議員会招集の件

出席等 :理事出席 7 名(欠席2名)、監事 2 名

第2回(臨時)理事会(みなし理事会)

決議があったものとみなされた日:令和4年6月1日(水)

決議事項:第1号議案:理事長(代表理事)選定の件

第2号議案:専務理事(業務執行理事)選定の件

役員人数 :理事 10 名、監事 2 名

第3回(臨時)書面理事会

決議があったものとみなされた日:令和4年12月7日(水)

決議事項: 第1号議案 令和4年度設備投資計画の内容と金額の件

役員人数:理事10名、監事2名

第4回(定時)理事会

開催日: 令和5年3月17日(金)

決議事項: 第1号議案 令和5年度事業計画の件

第2号議案 令和5年収支予算の件

第3号議案 令和5年度設備投資及び資金調達見通しの件

第 4 号議案 特別費用準備資金等取扱規程制定の件

第 5 号議案 特別費用準備資金計上の件

第6号議案 当協会公益事業目的の変更の件

出席等 : 理事出席 8 名 (欠席 2 名)、監事出席 2 名

(2)評議員会の開催

● 第1回(定時)評議員会

開催日: 令和4年6月1日(水)

決議事項:第1号議案:令和3年度事業報告の件

第2号議案:令和3年度決算報告の件

第3号議案:理事異動の件 第4号議案:監事異動の件

出席等:評議員出席12名、監事2名

5.4 替助会員

特別賛助会員(協会の目的に賛同し支援する法人)は、退会が1社、事業賛助からの種別変更が1 社となり数に変化はなかった。事業賛助会員(協会の行う特定の事業の目的に賛同し支援する法 人)は、退会が1社、特別賛助への種別変更が1社、新たに5 社が入会し、累計で3社増加となった。その結果、賛助会員数は 75社となった。

なお新規賛助会員は以下の通りである。

- ①株式会社グッドスマイルカンパニー
- ②株式会社 MAPPA
- ③株式会社白組
- 4株式会社フレイムハーツ
- ⑤株式会社ジェットスタジオ

以上5社

種別	当年度末会員数	前年度末比増減会員数
特別賛助会員	18 社	0 社
事業賛助会員	57 社	+3社
計	75 社	+3社

5.5 事業報告・事業計画等に関する事項

令和3年度の事業報告書及び財務諸表等を令和4年6月30日に、令和4年度の事業計画書及び 収支予算書を令和4年3月31日に、内閣府公益認定等委員会に提出した。

5.6 会計報告

会計報告内容は、別紙「財務諸表」の通りである。

5.7 その他の事項

(1)特定費用準備資金計上の件

公益法人認定法第18条第1項に定める「特定費用準備資金」の計上を令和4年度決算で以下のとおり実施した。いずれも貸借対照表の特定資産の部に記載している。

① 指導者向けセミナー事業(公益事業目的1-2に該当)《予定総額14百万円》

デジタルネイティブ世代に対する教育・支援体制の強化は、教材の発行や検定の実施を通じてメディア芸術領域の振興を担う当協会にとって喫緊の課題と捉え、教育機関や学会と 連携して発足30年を節目に学びや研究発表会、産学の交流会等の運営を行うこととした。

< 具体的な使涂>

- ・協会発足並びにCG検定試験30年の歩みを総括する成果物の作成とフォーラム開催
- ② 学生CGコンテスト事業(表彰・コンクール)(公益事業目的2-2に該当)《予定総額24百万円》

若手クリエイターの登竜門として、集合型の表彰式典に加え、30年の歩みを総括した受賞 作品の展示や記念賞による表彰内容の拡大など記念大会としての取組みを実施する。

<具体的な使途>

学生CGコンテスト30周年を総括する成果物の作成と記念式典・展覧会の開催

なお、両事業についての積立計画は下記の通りである。

年度	積立額		積立額 取崩額		特定費用準備資金の額		
(令和)					(残高)		
4	29, 000, 000	円	0	円	29, 000, 000	円	
5	3, 000, 000	円	9, 000, 000	円	23, 000, 000	円	
6	3, 000, 000	円	17, 000, 000	円	9, 000, 000	円	
7	3, 000, 000	円	12, 000, 000	円	0	円	

(2)資産取得資金計上の件

公益法人認定法第22条第3項第3号に定める「資産取得資金」の計上を令和4年度決算で以下のとおり実施した。本件も貸借対照表の特定資産の部に記載している。

①「人的ネットワーク活用のためのマネジメントツール構築」

<概要>

協会に蓄積した様々な情報をリレーションシップマネジメントツールとして集約・共有し、 その情報をステークホルダーとも繋がる基盤として構築してゆく。これによりステークホルダ ーごとに新たな情報を提供する機会を創出し、その情報集積・交流等により、社会のニーズを把握し、人材育成や教育コンテンツに関する情報を教育機関等に提供するとともに、 CG-ARTSの検定や教材の制作に活用するという循環を実現する。

また、当協会がメディア芸術・教育の情報等のハブとなり、各種最新情報(展覧会、上映会、講習会、カンファレンス、検定試験、新刊情報、コンペティション情報、求人情報等)を提供できるように取り組んでいく。

加えてEC機能を連携させて検定や講演、展覧会チケット等の直販体制を実現する。

なお、資金積立計画は下記の通りである。

年度 (令和)	積立額		積立額 取崩(資産取得)額		額	限度額	
4	23,000,000	円	0	円	30,000,000	円	
5	3,000,000	円	0	円	30,000,000	円	
6	2,000,000	円	0	円	30,000,000	円	
7	2,000,000	円	30,000,000	円	30,000,000	円	

本件のシステム完成後の会計処理としては、ソフトウェア資産として計上し、5年間で均等 償却を行う。

以上