

中央教育審議会

生涯学習分科会 学習成果活用部会

検定試験の活用に関して

2016年2月19日

日本工学院専門学校

クリエイターズカレッジ

ゲームクリエイター科・CG映像科

谷口 直也

1. はじめに
2. 検定試験の活用
3. 情報公開



1-1. 日本工学院について



<日本工学院専門学校>

学校データ【2015年4月 現在】

- 設立年1947年
- 学長・理事長学長 千葉茂／理事長 片柳鴻
- 学生数学生総数 5,435名（男子3,530名／女子1,905名）
／新入生総数 2,552名
- 学生男女比率男子 64.9% 女子 35.1%
- 教員数669名

1-2.資格関連カリキュラム（ゲーム科）

・情報処理技術者試験（国家資格）

- ・ITパスポート，基本情報技術者

・コンピュータ利用技術認定資格

- ・情報検定（J検）
- ・情報システム試験（基本スキル，プログラミングスキル）
- ・CGエンジニア検定（ベーシック（3級），エキスパート（2級））
- ・C言語・Java能力検定（3級，2級）

・ビジネス検定，著作権検定，MOSなど

- ・ビジネス能力検定、ビジネス著作権検定、
- ・CGクリエイター検定、色彩検定など

1-2. 資格取得実績（ゲーム科2年生の例）

全160名

MOS(MicroOfficeSpecialist)

講義：受講者数 22名 検定：受験者 9名 合格者 9名

ビジネス能力検定

ビジネス能力検定3級：受験者 160名 合格者 110名

ビジネス著作権検定

ビジネス著作権検定(BASIC)：受験者 160名 合格者 131名

ビジネス著作権検定(初級) ：受験者 160名 合格者 36名

1-2.資格関連カリキュラム（CG科）

ビジネス能力検定、ビジネス著作権検定、
CGクリエイター検定、色彩検定など



1-2. 資格取得実績（CG科2年生の例）

全56名

ビジネス検定		CG検定			色彩検定		ビジネス著作権	
申込	合格	受験	Basic	Expert	受験	合否	受験	合否
40	33	42	23	3	1	1	55	48
73%	83%	76%	55%	7%	2%	100%	100%	87%

1. はじめに
2. **検定試験の活用**
3. 情報公開



2. 検定試験の活用

2-1. 本学における検定試験の活用状況。また、検定試験を活用することの意義。

①習熟度のチェック、②授業の標準化、③就活のアピールポイント

2-2. 検定事業者に対して、本学で活用するに当たり、どのようなことを期待するか。

就活において、企業が求める能力を検定にして頂きたい。またその後も、学んだことが活かせるものであって欲しい。

2-3. 企業に学生を送り出す立場から、検定試験を活用している企業にどのようなことを期待するか。

企業も積極的に認定資格制定・改訂に加わり、人材募集要件に資格取得を条件として明記して欲しい。

2-4. 検定試験の意義や活用の促進について、国や地方公共団体による周知・啓発が考えられるが、どのような手法が効果的か。

検定試験の公的な認証機関を設置し、その人が何の資格を持っているかが一目で分かるようにする。企業もその人が本当に資格を保有しているかを確認できるようにする。

1. はじめに
2. 検定試験の活用
3. **情報公開**



3. 情報公開

- ・ 検定を利用する立場から、検定試験についてどのような情報が公開されているべきと考えるか。

一般的ではあるが、組織の内容、設問の作成プロセス、受験者数、合格率などは、公平性を保つために公開して欲しい。また、その検定の有用性をしっかりアピールして欲しい。