

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地																	
麻生情報ビジネス専門学校		昭和60年12月24日		竹口 伸一郎		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南2-12-32 (電話) 092-415-2291																	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																	
学校法人麻生塾		昭和26年3月12日		麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5999																	
分野	認定課程名		認定学科名			専門士	高度専門士																
工業	工業専門課程		CGクリエイター科			平成20年文部科学省 告示第11号	-																
学科の目的	コンピュータグラフィックス作成の基本スキルを習得し、CGクリエイターとして活躍できる知識と技能を育成する。ものづくりの実践的な技術とクリエイティブマインドを育成する。																						
認定年月日	平成26年3月31日																						
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技															
3年	昼間	2709時間		549時間	2160時間	0時間	0時間	0時間															
	単位時間																						
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)		専任教員数		兼任教員数		総教員数													
75人		36人		1人		3人		3人		6人													
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度 確認テストなどの総合評価																	
長期休み	■夏季:8月4日～9月2日 ■冬季:12月21日～1月8日 ■春季:3月15日～4月7日				卒業・進級条件	1. 指定科目全ての修得 2. 学年の出席率90%以上 3. 卒業基準検定の取得 4. 学生としてふさわしい生活態度																	
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 面談、保護者への電話連絡及び面談(ガイダンスの実施)				課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動  ■サークル活動: 有																	
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成29年度卒業生) CGプロダクション、デザイン会社				主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業生に関する平成30年5月1日時点の情報)																	
	■就職指導内容 ・面接指導 ・履歴書作成指導 ・業界セミナー開催					<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGクリエイター検定</td> <td>③</td> <td>22人</td> <td>16人</td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定	③	22人	16人					
	資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																			
CGクリエイター検定	③	22人	16人																				
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>■卒業者数</td> <td>: 22</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職希望者数</td> <td>: 20</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職者数</td> <td>: 20</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職率</td> <td>: 100</td> <td>%</td> </tr> <tr> <td>■卒業者に占める就職者の割合</td> <td>: 90.9</td> <td>%</td> </tr> </tbody> </table>				■卒業者数	: 22	人	■就職希望者数	: 20	人	■就職者数	: 20	人	■就職率	: 100	%	■卒業者に占める就職者の割合	: 90.9	%	※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)				
■卒業者数	: 22	人																					
■就職希望者数	: 20	人																					
■就職者数	: 20	人																					
■就職率	: 100	%																					
■卒業者に占める就職者の割合	: 90.9	%																					
■その他				■自由記述欄 アジアデジタルアート大賞展FUKUOKA2017 学生カテゴリーでCG静止画作品が入賞																			
中途退学の現状	■中途退学者 5名 平成29年4月1日時点において、在学者64名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者59名(平成30年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 他分野への進路変更、経済的理由による学業継続困難など				■中退率 7.8 %																		
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 経済的理由により修学困難である者に対して授業料を減免する。 東日本大震災により被災し進学が困難になった者を対象に入学金・校納金・寮費を卒業まで全額免除する。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																						
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																						
当該学科のホームページURL	<a href="https://apc.asojuiku.ac.jp/field/cg/">https://apc.asojuiku.ac.jp/field/cg/</a>																						

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

CG業界の動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、定期的に企業からのヒアリングを行う。更に、当校での就職をサポートしている部署が企業に対してアンケートを実施。それらの結果情報を元に、授業科目の開設に関する検討を行う。

教務部と就職課で構成されたカリキュラム会議で、授業内容や方法を話し合い、カリキュラム案を作成し、教育課程編成委員会にて、(1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項、(2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項、(3)教科書・教材の選定に関する事項、(4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項について、企業・業界団体からのご意見をいただき、承認を得た上で、それを反映させた授業科目の開設、カリキュラム内容の改善案をまとめ実施する。使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を實踐する為に必要となるものを準備して効果的に授業を実施する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、専門性に関する動向や方向性等について意見交換等を通じて、より実践的な職業教育の質を確保することを目的とする。

委員会は、次の事項を審議し、会議の結果をカリキュラム会議に報告するものとする。

- ①カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項
- ②各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項
- ③教科書・教材の選定に関する事項
- ④その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項

主任等により主催されるカリキュラム会議は、教育課程編成委員会からの意見を参考に、学科の教育方針に則ったカリキュラムを検討し策定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	②
森 りょういち	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役 社長	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	③
矢野 修作	株式会社ディーゼロ 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	③
原田 英一	麻生情報ビジネス専門学校 リーダー	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
篠田 隆浩	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
赤城 潤一	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
甲斐 奈津代	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(7月、10月)

原則:年度毎に2回実施

第1回 7月:前年度カリキュラムについて

第2回10月:1回目を受けて修正案説明(次年度カリキュラム)

(開催日時)

平成29年度 第1回 平成29年6月30日 17:00～18:00

平成29年度 第2回 平成29年10月27日 17:00～18:00

平成30年度 第1回 平成30年7月6日 17:00～18:00

平成30年度 第2回 平成30年10月26日 16:00～17:30 (予定)

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

教育課程編成委員会において、企業の方より頂いた意見を元にカリキュラムの内容を検討した。  
・「作品制作に力を入れているが、CGについての知識が不足している。もっと、体系的なCG理論についての知識の勉強をしてほしい。」  
これらのご意見から、カリキュラム会議で検討し1年次の「マルチメディア概論」の授業においてCGクリエイター検定の内容を導入する事とした。  
同検定はCG-ARTS協会が主催する検定でCG理論の知識を問うものであり、6月と11月の年2回実施されている。  
今後のカリキュラムでは6月の試験を目標に、公式テキストを利用した授業カリキュラムを導入していく。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

ものづくりに関しての知識・ソフトウェアのオペレーションだけでは、プロとしての制作水準に到達する事が難しい為、より現場に近いスキルアップが期待できる様に、企業の方に現場での状況の話や制作課題を設定して頂き、演習として運営する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

2年次の制作演習において、実践で必要とされている知識や技術に関して企業・団体からヒアリングを実施し、課題テーマを設定する。各課題テーマや進捗状況のレビューを企業と連携して実施している。レビューでは、相互に意見交換ができる環境を準備しディスカッションを行う。実習修了時には、企業の講師による学生の学習成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
VFX演習 I	3DCGにおける特殊効果について、様々な表現方法を実際のソフトウェア上で表現を行う。	(株)サイドビジョン

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、教職員に対して、専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。日進月歩で技術の変化のあるCG業界において、最新の業務理解や技術の習得は必要不可欠となっている。その為、より現場に近い知識を得る機会として技術研修への参加を義務づけている。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名: コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)  
連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)  
日程: 平成29年8月30日～9月1日  
内容: デジタルコンテンツの表現全般を広く捉え新しい表現手法や制作フローを追求し多様化していくターゲットに対応する手法を学習していく  
対象: 教員1名

研修名: CEDEC+KYUSHU  
連携企業等: CEDEC+KYUSHU実行委員会  
日程: 平成29年10月28日  
内容: デジタルコンテンツの表現全般を広く捉え新しい表現手法や制作フローを追求し多様化していくターゲットに対応する手法を学習していく  
対象: 教員1名

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: カウンセリング II  
連携企業等: 日本交流分析協会  
日程: 平成29年5月24日 16:00～17:30  
内容: ロールプレイングによるケーススタディで、個別面談の仕方を学ぶ  
対象: 教員2名

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名: CEDEC+KYUSHU  
連携企業等: CEDEC+KYUSHU実行委員会  
日程: 平成30年12月1日  
内容: デジタルコンテンツの表現全般を広く捉え新しい表現手法や制作フローを追求し多様化していくターゲットに対応する手法を学習していく  
対象: 教員1名

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：CG教育勉強会

連携企業等：株式会社画龍

日程：平成30年8月8日 15:00～17:30

内容：「学生の興味関心を惹き出すCG教育・授業作りとは」という内容で学校/教員のあり方を学ぶ

対象：教員1名

研修名：インストラクショナルデザインⅡ

連携企業等：一般社団法人全国専門学校教育研究会

日程：平成30年8月29日 9:00～17:30

目的：育人人材像に基づいた体系的カリキュラムの構築を習得する。

内容：3ポリシーについて、学科目標・教科目標の整理、学科カリキュラムの見直し・改善

対象：教員1名

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正におこなわれているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりをおこなう。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	建学の精神、法人の理念、教育理念、学科の教育目的・育人人材像、他
(2)学校運営	教員組織の整備、運営会議での共有、防災・非常時対策、コンプライアンス
(3)教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、授業評価による改善、付加的教育、他
(4)学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、学生の就職活動・卒業率
(5)学生支援	担任他との定期面談、有資格者との就職相談・生活相談、奨学金、卒業生支援
(6)教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7)学生の受入れ募集	APの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8)財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9)法令等の遵守	規程通りの運営、個人情報保護、ハラスメント防止、学内規程の整備
(10)社会貢献・地域貢献	社会的活動の推進・実施、公開講座、企業・地域・行政との連携
(11)国際交流	留学生の受入れ・支援

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

学校運営としては概ね好評価を頂いたが、CGの専門分野の企業の委員(フォレストハンティングワン様)より、より制作に特化していける学校を目指してほしいとの意見を頂いた。この意見を受けて、研究室(ラボ)を設置し、学生がより高度な制作に取り組める環境を整備した。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
中西 はるみ	保護者 情報工学科在校生 保護者	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	保護者
中園 晴久	卒業生 平成6年度情報経理科 卒業生	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	卒業生
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区 自治会長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	自治会長
大山 明	久留米市外三市町高等学校組合立 三井中央高等学校 校長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	高校
牛島 賢二	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社 サンレイズ 企画調査委員会 委員長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
江添 俊明	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社コア 九州カンパニー 産学連携チーム チーフ	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
土井 隆徳	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社 ジャステック 産学連携チーム	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員

荒井 秀和	Training Center Japan 事務局長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
馬場 伸一	NPO法人九州組込みソフトウェアコンソーシアム 事務局長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
芦原 秀一	株式会社ネットワーク応用技術研究所 取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
高岡 宏光	三井情報株式会社 西日本営業部 西日本営業第三室 室長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
開 道雄	キーウェア九州株式会社 経営管理部 担当部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
岡部 浩太郎	SCSK九州株式会社 ビジネスシステム部営業課 担当課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
竹末 雅輝	株式会社システナ 福岡開発センター センター長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
小畑 昌之	安川情報システム株式会社 ソフトウェア研究開発センター 課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
金丸 浩二	グローバルブレインズ株式会社 第1システム本部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
白根澤 信孝	ユニアデックス株式会社 九州エクセレントサービス第二統括部 システムサービス二部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
松尾 英一	一般社団法人 日本経営協会 九州本部次長兼企画研修G課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
大久保 英昭	看公税理士法人 黒岩公認会計士事務所 所長代理	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
中川 宏	税理士法人 西方会計 副所長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
小林 憲一	小林憲一税理士事務所 所長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
岩永 茂敏	リコージャパン株式会社 九州事業本部 九州支社 MA事業部 公共担当室 室長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
沖田 敏治	株式会社アイスリーラボ 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
菊本 健司	株式会社アルファクス・フード・システム マーケティング営業戦略部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
松尾 聡子	株式会社バース・プランニング 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
安達 貴志	株式会社Flourish 総務部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
福田 史裕	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長次席	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役 社長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
森 りょういち	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役 社長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
矢野 修作	株式会社ディーゼロ 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
小林 浩康	株式会社カラー 取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。  
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL:<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/>

公表時期:平成29年9月1日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校の教育方針・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者、保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	歴史、教育理念、ASOの考え方、5つの特徴
(2)各学科等の教育	学科コース一覧、国家資格・検定、就職情報、入学案内
(3)教職員	教員一覧
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職サポート、GCB教育、企業連携
(5)様々な教育活動・教育環境	学校生活、学園祭、部活動・サークル活動、学外ボランティア
(6)学生の生活支援	生活環境サポート、留学生学習・生活サポート、留学生就職サポート
(7)学生納付金・修学支援	学費とサポート、学習支援(各種支援制度)
(8)学校の財務	貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	グローバル教育、留学生入学案内、留学生募集分野
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他(学生便覧))

URL:<https://apc.asojuku.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程CGクリエイター科) 平成29年度 ※平成30年度入学生からはASOポップカルチャー専門学校に該当															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当 年次・学期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			色彩・カラーコーディネートⅠ	色彩の基礎知識について学ぶ。色彩、光、配色の働きや心理的効果、知覚的効果について学習する。	1前	60		○	△		○			○	
○			色彩・カラーコーディネートⅡ	色彩の基礎知識について学ぶ。色彩、光、配色の働きや心理的効果、知覚的効果について学習する。	1後	60		○	△		○			○	
○			CGデザイン概論Ⅰ	CGデザインの基礎知識をテキストに素って学んで息、後期に行われるCG検定取得を目指す	1前	30		○			○			○	
○			CGデザイン概論Ⅱ	CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期に行われるCG検定取得を目指す	1後	30		○			○			○	
○			CGリテラシーⅠ	CGの基礎用語、CG・映像の仕組みについて学ぶ。デジタル画像、3DCG、撮影、アニメーションの基礎知識について学習する。	2前	30		○			○			○	
○			CGリテラシーⅡ	CGの基礎用語、CG・映像の仕組みについて学ぶ。デジタル画像、3DCG、撮影、アニメーションの基礎知識について学習する。	2後	30		○			○			○	
○			GCBⅠ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	1前	15		○			○			○	
○			GCBⅡ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	2前	15		○			○			○	
○			英文基礎Ⅰ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1前	30		○			○			○	
○			英文基礎Ⅱ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1後	30		○			○			○	
○			キャリアデザインⅠ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2前	15		○			○			○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			キャリアデザインⅡ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2後	30		○			○	○				
○			就職実務Ⅰ	就職活動に必要な業界研究・書類作成・面接対策・作品対策などを学習する	2後	24		○			○	○				
○			就職実務Ⅱ	ビジネスマナーを中心に、社会人として必要な知識を学習する。	3前	30		○			○	○				
○			ビジネスマナーⅠ	就職（就活）前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働くためのスキルやビジネスマインドを身につける。	3前	30		○			○	○				
○			ビジネスマナーⅡ	就職（就活）前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働くためのスキルやビジネスマインドを身につける。	3後	30		○			○	○				
○			一般教養Ⅰ	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	2後	30		○			○			○		
○			一般教養Ⅱ	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	3前	30		○			○			○		
○			2DCG演習Ⅰ	Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習を行う。デザイン業界で必須とされる画像編集ソフトの操作スキルを習得する。	1前	60			○		○			○		
○			2DCG演習Ⅱ	Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習を行う。デザイン業界で必須とされる画像編集ソフトの操作スキルを習得する。	1後	60			○		○			○		
○			3DモデリングⅠ	3DCGの基礎を段階をおって紹介していく。徐々に難易度を上げながらモデリング課題をこなし、後半はキャラクターのセットアップまで一通りこなすことが出来るように指導していく。	1前	90				○		○			○	
○			3DモデリングⅡ	3DCGの基礎を段階をおって紹介していく。徐々に難易度を上げながらモデリング課題をこなし、後半はキャラクターのセットアップまで一通りこなすことが出来るように指導していく。	1後	90				○		○			○	



分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			CGアニメーションⅠ	3dsmaxを使用してキーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションの制作手法を学ぶ。	1前	60			○		○		○		
○			CGアニメーションⅡ	3dsmaxを使用してキーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションの制作手法を学ぶ。	1後	60			○		○		○		
○			CG映像基礎	After Effectsでの映像の制作、編集手法を学ぶ。	1前	60			○		○			○	
○			ノンリニア編集基礎	After Effectsでの映像の制作、編集手法を学ぶ。	1後	60			○		○			○	
○			ドローイング基礎Ⅰ	CGや映像作品に必要とするデッサンを中心に幅広く手描きの力を身に付ける。	1前	60			○		○			○	
○			ドローイング基礎Ⅱ	CGや映像作品に必要とするデッサンを中心に幅広く手描きの力を身に付ける。	1後	60			○		○			○	
○			VFX演習Ⅰ	3DCGにおける特殊効果について、様々な表現方法を実際のソフトウェア上で学ぶ。	2前	60			○		○			○	○
○			VFX演習Ⅱ	3DCGにおける特殊効果について、様々な表現方法を実際のソフトウェア上で学ぶ。	2後	60			○		○			○	
○			CG映像合成Ⅰ	映像編集ソフトを使用し、より実践的な映像の制作、合成手法等を学ぶ。	2前	60			○		○			○	
○			CG映像合成Ⅱ	映像編集ソフトを使用し、より実践的な映像の制作、合成手法等を学ぶ。	2後	60			○		○			○	
○			3DCG演習Ⅰ	規定の条件に沿った制作の中から、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫を必要とする制作に臨み、制作力の向上を図る。	2前	90			○		○			○	
○			3DCG演習Ⅱ	規定の条件に沿った制作の中から、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫を必要とする制作に臨み、制作力の向上を図る。	2前	90			○		○			○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			グループ制作 I	規定の条件に沿ってグループで作品を制作する。スケジュール・進捗管理などグループ制作で重要な要素を学びながら制作力の向上を図る。	2後	90		○			○					
○			ノンリニア編集応用	After Effectsでの映像の制作、編集手法を学ぶ。	2後	60		○			○			○		
○			ポートフォリオ	業界就職を目指すために必要な作品集を、自分のセンス、経験、技術レベルなど、いかにアピールするかを学ぶ。	2後	30		○			○					
○			ドローイング上級 I	描画の基礎知識から実際の描画力を高めるためのトレーニングを行う。繊細な濃淡の表現、観察力の向上を目指し、模写、静物、人物などのデッサンを行う。	2前	60		○			○				○	
○			ドローイング上級 II	描画の基礎知識から実際の描画力を高めるためのトレーニングを行う。繊細な濃淡の表現、観察力の向上を目指し、模写、静物、人物などのデッサンを行う。	2後	60		○			○				○	
○			コンポジット I	映像編集ソフトを使用し、より実践的な映像の制作、編集手法を学ぶ。	3前	90		○			○				○	
○			コンポジット II	映像編集ソフトを使用し、より実践的な映像の制作、編集手法を学ぶ。	3後	90		○			○				○	
○			グループ制作 II	規定の条件に沿ってグループで作品を制作する。スケジュール・進捗管理などグループ制作で重要な要素を学びながら制作力の向上を図る。	3前	90		○			○					
○			スタジオワーク I	スタジオでの作業を通して、実践的な作業のノウハウを学ぶ。	3前	90		○			○				○	
○			スタジオワーク II	スタジオでの作業を通して、実践的な作業のノウハウを学ぶ。	3後	90		○			○				○	
○			卒業制作	各自のテーマに沿った制作を、企画から完成まで通して行い、制作経験を重ねる総合制作として臨む。個人の制作実績を豊かにさせる。	3後	90		○			○					
○			VFX演習 III	3DCGにおける特殊効果について、様々な表現方法を実際のソフトウェア上で学ぶ。	3前	60		○			○				○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			VFX演習Ⅳ	3DCGにおける特殊効果について、様々な表現方法を実際のソフトウェア上で学ぶ。	3後	60		○			○			○	
○			CG作品制作Ⅰ	規定の条件に沿った制作の中から、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫を必要とする制作に臨み、制作力の向上を図る。	3前	60		○			○			○	
○			CG作品制作Ⅱ	規定の条件に沿った制作の中から、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫を必要とする制作に臨み、制作力の向上を図る。	3後	60		○			○			○	
合計						49科目		2,709単位時間(			単位)				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> <li>各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。</li> <li>卒業基準検定の取得をしていること。</li> <li>学年の出席率が90%以上あること。</li> <li>学生としてふさわしい生活態度であること。</li> </ul>		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週