

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 | | | 専任士 | 高度専任士 | | | | | | | | | | |
| 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 | 2679 | 579 | 2100 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | |
| 105人 | | 16人 | 1人 | 1人 | 4 | 5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:7月27日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月19日～4月14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30年度卒業生) CGプロダクション、アニメ制作会社 | | | 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30年度卒業生に関する令和1年5月1日時点の情報) | | | | | | | | | | | |
| | ■就職指導内容 | | | | | <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>19</td> <td>12</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 | 19 | 12 |
| | 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 | 19 | | | 12 | | | | | | | | | | | |
| ■卒業者数 19 人 | | | ※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。 | | | | | | | | | | | | | | |
| ■就職希望者数 19 人 | | | ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの | | | | | | | | | | | | | | |
| ■就職者数 18 人 | | | 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 | | | | | | | | | | | | | | |
| ■就職率 : 94.7 % | | | ③その他(民間検定等) | | | | | | | | | | | | | | |
| ■卒業者に占める就職者の割合 : 94.7 % | | | ■自由記述欄 ・アジアデジタルアート大賞展FUKUOKA2018 学生カテゴリーでCG静止画作品が入賞 ・第24回学生CGコンテストにおいてCG静止画作品がナレッジ賞獲得 | | | | | | | | | | | | | | |
| ■その他 | | | (平成 30 年度卒業生に関する 令和元年5月1日 時点の情報) | | | | | | | | | | | | | | |
| 中途退学 の現状 | ■中途退学者 1名 | | | ■中退率 2.8 % | | 平成30年5月1日時点において、在学者36名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者35名(平成31年3月31日卒業生を含む) | | | | | | | | | | | |
| | ■中途退学の原因 経済的理由による学業継続困難 | | | ■中退防止・中退者支援のための取組 | | 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など | | | | | | | | | | | |
| 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 | https://apc.asoiuku.ac.jp/field/cg/ | | | | | | | | | | | | | | | | |

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、授業運営を実践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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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

令和元年7月31日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|---------|--------------------------------------------|-----------------------------|----|
| 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31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年) | ① |
| 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31年4月1日～ 令和2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 | 平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年) | ③ |
| 小林 浩康 | 株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役社長 | 平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年) | ③ |
| 竹口 伸一郎 | 麻生情報ビジネス専門学校 校長 | 平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年) | |
| 横尾 保馬 | 麻生情報ビジネス専門学校 主任 | 平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年) | |
| 原田 英一 | 麻生情報ビジネス専門学校 教員 | 平成31年4月1日～ 令和2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 6月(7月)・10月

(開催日時(実績))

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
令和元年度 第1回 令和元年6月21日 17:00～18:00

(開催日時(予定))

令和元年度 第2回 令和元年11月13日 16:00～17:30

(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

アニメーターの需要は常にあるので、早い段階でアニメーションの授業を取り入れてほしいとの意見から、アニメーションの授業を1年生前期より導入することとした。また、モデリング・アニメーション以外のサブスキルも身につけられると良いとの意見も頂いたので、サブスキル習得の環境の構築を検討していく。

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

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

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 |
|---------|-----------------------------------------------------------|------------|
| 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。 | 福博総合印刷株式会社 |

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:CEDEC+KYUSHU (連携企業等:CEDEC+KYUSHU実行委員会)

期間: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:カウンセリングⅠ (連携企業等:日本交流分析協会)

期間:平成30年4月2日

内容:体験授業をとおして、傾聴の意義と技法を習得する。カウンセリングにおける傾聴の意義と技法、傾聴の技法、体験実習、個別面談の心得

対象:教員1名

研修名:CG教育勉強会 (連携企業等:株式会社画竜、デジタルハリウッド)

期間:平成30年8月8日

内容:学生の興味関心を引き出すCG教育・授業づくりとは、という内容で学校/教員の在り方を学ぶ

対象:教員3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)

期間:平成30年8月29日

内容:育成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。

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

対象:教員1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: Zbrush全国縦断キャラバンセミナー2019春 (連携企業等: 株式会社Too)
期間: 令和元年6月5日
内容: Zbrushの始め方。リアルタイムレンダリングで活用するための入門講座
対象: 教員3名

研修名: CEDEC+KYUSHU (連携企業等: CEDEC+KYUSHU実行委員会)
期間: 令和元年11月23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: ハリウッドVFX/CGスタジオ現地体験会
(連携企業等: Zonic Studios、Sony Picture Imageworks、Goldtooth Creative、Rainmaker Entertainment)
期間: 令和元年9月15日～23日
内容: カナダのバンクーバーで現地で実際に働いているアーティストとの交流や複数の有名スタジオ4社(Zonic Studios、Sony Picture Imageworks、Goldtooth Creative、Rainmaker Entertainment)・学校見学2校(Vancouver Film School、Vancouver Institute of Media Arts)などの現地体験会
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 I (連携企業等: 日本交流分析協会)
期間: 平成31年4月24日
内容: 学生との話し方、面談の仕方、指導の仕方の基本的なルール、注意点を学ぶ
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、学校運営が適正に行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行う。

(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 | 法人の理念、学校の教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他 |
| (2) 学校運営 | 運営方針、事業計画、人事・給与規程、業務効率化、他 |
| (3) 教育活動 | 業界の人材ニーズに沿った教育、実践的な職業教育、教職員の資質向上、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、就職率、退学率、他 |
| (5) 学生支援 | 修学支援、生活支援、進路支援、卒業生への支援、他 |
| (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 | 専修学校設置基準の遵守、学内諸規程の整備・運用、自己点検・評価、他 |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 社会貢献、地域貢献、学生のボランティア活動の推奨、他 |
| (11) 国際交流 | 留学生の受入れ、支援体制 |

※(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

CG技術の進歩が早いことから、最新のツールやソフトウェアなど業界で必要とされる技術を取り入れるために企業・業界と連携した教育を推進してほしいとのご意見をいただく。

教員・就職担当者と協議し、企業から現役クリエイターを講師として招いた連携授業の実施や、企業主催のセミナーへの学生の参加推進ならびにクリエイターと学生との定期交流・発表の場を設定し、企業との連携教育の充実を図った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年7月31日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|---------------------------------------------|-----------------------------|--------|
| 中西 はるみ | 情報工学科在校生 保護者 | 平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年) | 保護者 |
| 中園 晴久 | 平成6年度情報経理科 卒業生 | 平成31年4月1日～ 令和3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31年4月1日～ 令和3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 学校長 | 平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年) | 高等学校校長 |
| 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31年4月1日～ 令和3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31年4月1日～ 令和3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31年4月1日～ 令和3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31年4月1日～ 令和3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 福岡支社 MA営業部 公共担当室長 | 平成31年4月1日～ 令和3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31年4月1日～ 令和3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31年4月1日～ 令和3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31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 森 瞭維智 | 株式会社FOREST Hunting One 代表取締役 | 平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 小林 浩康 | 株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役社長 | 平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 河原 洋 | 株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長 | 平成31年4月1日～ 令和3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 代表取締役社長 | 平成31年4月1日～ 令和3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/doc/abcc/2019/hyoka.pdf>

公表時期: 令和元年7月22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、教育目標、ASOの教育 |
| (2) 各学科等の教育 | 入学者受入れ方針、教育課程編成・実施方針、カリキュラム、国家資格・検定、就職情報 |
| (3) 教職員 | 教員一覧及び実務家教員科目 |
| (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 | ASOポップカルチャーフェスティバル、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 | 事業報告書、貸借対照表、収支計算書、財産目録、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())

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) | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|------------------|------------------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------------------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 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 | | ○ | △ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | CGデザイン概論Ⅰ | 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前 | 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 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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映像基礎 | After Effectsでの映像の制作、編集手法を学ぶ。 | 1前 | 60 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | ドローイング基礎Ⅰ | CGや映像作品に必要な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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | ○ | △ | | ○ | | | ○ | |

| 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 | | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | 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 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |

| 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | 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 | 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 | 24 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 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 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 | | | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |

| 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 | | |
| ○ | | | 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 | | | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| ○ | | | 就職実務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。 | 3前 | 60 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | 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・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。 | 3前 | 30 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | 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 | 60 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | スタジオワーク | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | ポートフォリオⅡ | 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。 | 3前 | 30 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | CG作品制作AⅠ | 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AⅡ | 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AⅢ | 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 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |

| 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 | |
| ○ | | | 卒業制作AⅠ | 3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。 | 3後 | 90 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | 卒業制作AⅡ | 3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。 | 3後 | 90 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | 卒業制作AⅢ | 3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。 | 3後 | 90 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | 就職実務Ⅲ | 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。 | 3後 | 60 | | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | 卒業制作AⅣ | 3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。 | 3後 | 90 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 合計 | | | | | 48科目 | | 2679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"> ・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。 ・卒業基準検定を取得していること。 ・学年の出席率が90%以上であること。 ・学生としてふさわしい生活態度であること。 | 1学年の学期区分 | 2期 |
| | 1学期の授業期間 | 15週 |