

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																							
ASOポップカルチャー専門 門学校		平成30年3月8日		瀧口 博俊		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南1丁目13番14号 (電話) 092-415-2023																							
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		理事長 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																						
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲーム・CG・アニメ科CGコース				令和2年度 文部科学大臣認定	-																						
学科の目的	コンピュータデザインの基礎知識と3DCG作成の操作スキルを習得し、モデリングやモーションについて深く学ぶ。ゲームやCGアニメなど幅広い分野に対応できる人材を育成する。																												
認定年月日	令和4年3月25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	2580	150	1590	840	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																							
240人の内数		105人	5人	3人	9人	12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																								
長期休み	■学年始:4月1日～4月5日 ■夏季:8月6日～9月12日 ■冬季:12月21日～1月11日 ■学年末:3月8日～3月31日			卒業・進級 条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 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 学内作品展の運営、ボランティア活動、学園祭の実行委員会等 ■サークル活動: 有																								
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) ゲーム業界、アニメ業界、映像業界			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 (令和3年度卒業生に関する令和4年4月1日時点の情報)																								
	■就職指導内容 ・面接、履歴書作成指導 ・企業説明会開催				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</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 ベーシック</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>15人</td> </tr> <tr> <td>色彩検定3級</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>19人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定 ベーシック	③	23人	15人	色彩検定3級	③	23人	19人								
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																								
	CGクリエイター検定 ベーシック	③	23人		15人																								
色彩検定3級	③	23人	19人																										
■卒業生数 25 人 ■就職希望者数 18 人 ■就職者数 17 人 ■就職率 94.4 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 72.0 %			■自由記述欄 TOHOKU LOVE GAKUSEI MOVIE CONTESTショートムービー部門グランプリ																										
■その他 ・自営業: 1人 ・就職希望せず(アルバイト含む): 6人 ・未内定: 1人																													
中途退学 の現状	■中途退学者 2名 令和3年5月1日時点において、在学者102名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者100名(令和4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、2年コースへの転科			■中退率 2%																									
	■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 兄弟姉妹・親子入学支援金、再進学支援金、自然災害発生に伴う支援制度 特待生制度(学力面、人物面、資格などにより優秀と認められた者に対し、授業料を減免する) ■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://asojuku.ac.jp/apc/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・映像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、映像制作企業・CGデザイン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し、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。

教務部と就職担当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で各方面からの意見をいただく。さらに、その意見を集約し、カリキュラム会議で授業科目の開設や授業方法の改善としてまとめる。

教育課程編成委員会は、本校教職員の他に、専攻分野に関する企業等の役職員または有識者2人以上の委員をメンバーとする。年2回以上の会合を行い、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

- (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

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

専門性に関する動向や業界動向等について意見交換を行い、より実践的な職業教育の質を確保することを目的として教育課程編成委員会を設置する。

委員会では、前年度の取組みの結果を元に担当教員が作成したカリキュラム案を提示し、カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項ならびに各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項等について審議する。

教育課程編成委員会は、次に掲げる委員をもって組織する。

- (1)教育課程の編成の責任者又はそれに準ずる者
- (2)専攻分野に関する企業等の役職員又は有識者 2人以上
- (3)委員会が必要と認める教員 1人以上

教育課程編成委員会の意見は、各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、改変や、授業方法の改善・工夫)などに行ける限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 事業部長	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	①
森 瞭維智	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	③
原田 英一	ASOポップカルチャー専門学校 教務部 リーダー	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	
柴岡 秀信	ASOポップカルチャー専門学校 教務部 サブリーダー	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年7月7日 16:30～17:30

第2回 令和3年11月24日 16:30～17:30

(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

オンラインでの授業が多く、基礎的な部分が身に付いているかの懸念と自主学習については個々の学生の主体性に頼っている部分が多く、内容作品制作に掛ける時間が十分でない状態が続いている。特に、技術面より制作に対する姿勢を学生にどう意識づけていくかという意見を頂いたので、作品制作に関わる意識の向上と状況の確認を行う為に、特に2年次の「ポートフォリオ I・II」においては前期から授業を導入し、更に期限を細かく区切り複数人の教員による進捗チェックを行うこととし、作品指導の強化を図るよう変更を行った。

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

基礎知識を体系的に学習した学生に対して、実践能力を向上させる目的で研究テーマの選定や技術指導など、演習科目を中心に企業等と連携した授業を実施する。実践的な技術指導を受けるだけでなく、技術者と直接コミュニケーションの機会を多く持つように運用する。

(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。映像編集の現場で使用されている手法を学ぶべく「空間表現Ⅰ」の科目で現役の映像クリエイターの方に、業界動向やWeb上でのコンテンツ制作の手法を授業に取り入れて頂く。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。

演習修了時には、課題提示を行った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
空間表現Ⅰ	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	株式会社モアミザン

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、教職員に対して研修を行う。教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。

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。また、教育課程編成委員会などの意見を元に作成したカリキュラムを運用するために必要となる知識や技術と教員とのスキルを比較し、不足しているものを中心に研修計画を立てる。外部の教育機関が実施する研修または企業等から講師を招いての研修を受講する。

(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「UnrealEngineの現在の業界使用状況調査と学習」(連携企業等:株式会社ヒストリア)

期間:令和3年10月21日(木) 対象:専任教員1名

内容:業界別のUnreal Engineを活用した事例の紹介。ヒストリア・エンタープライズの現場から見た近年の時流。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「コーチング基礎」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)

期間:令和3年5月19日(水)16:00~17:30 対象:専任教員1名

内容:コーチングのスタンス、効果、手法(傾聴・承認・質問)、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験する。

(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+KYUSHU2022」(連携企業等:CEDEC+KYUSHU2022実行委員会)

期間:令和4年11月12日(土) 対象:専任教員1名

内容:デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「ルーブリック評価と能動的な継続学習」(連携企業等:デジタルハリウッド株式会社)

期間:令和4年9月1日(木) 対象:専任教員1名

内容:学修成果の可視化に有効な評価指標「ルーブリック」の授業タイプ別の作成方法、個別対応ツールとしての「振り返りシート」の活用方法について学ぶ。

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

コロナ禍の授業方法について、コロナ対策(学内での集団接種の推進、教室内の人数制限など)を行ったうえで、可能な範囲内で対面授業を実施してほしいとのご意見をいただく。これを受けて本校では、新型コロナウイルス感染予防対策を行った上で、一部の実施可能な授業において、学内での授業配信を活用し複数教室で同一授業を実施した。これにより、教室内の学生数を少なくし、新型コロナウイルスへの感染リスクを減少させながら授業運営を実施することができた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
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	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	高等学校
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区自治会 自治会長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	地域の方
大輪 健太郎	マンガ・イラスト・CG科 CGコース 卒業生	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	卒業生
松尾 裕之	ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻 保護者	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	保護者
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
岩根 誠一	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
宮迫 靖	株式会社D・A・G 本部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
森 瞭維智	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
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	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
河原 洋	株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
久保 陽太	漫画家(個人事業主)	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
足立 憲一	株式会社ワコム クリエイティブBU_JP エンタープライズ/デザイン教育Gr. デザイン教育担当	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
吉田 健	株式会社ピコナ 代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業

※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/apc/2021/hvoka.pdf>

公表時期: 令和3年10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、就職・受賞実績
(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	キャンパスブログ、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
(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://asojuku.ac.jp/about/disclosure/apc/>

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

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

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科CGコース) 令和4年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○			GCB I	グローバルで活躍できる人材を目指し「感謝と思いやり」というテーマを中心に学習する。	1前	15	1	○			○		○		
	○			色彩技法 I	色彩の知識や、立体表現を含むアートワークの基本について総合的な学習を行う。	1前	30	2	○			○			○	
	○			2DCG演習 I	2DCG描画のソフトウェア、IllustratorおよびPhotoshopの基本操作について学び、活用できる技術の習得を図る。	1前	30	2		○		○		○		
	○			撮影技術 I	画角、感度、被写界深度など、カメラの基本知識を学びます。CGや映像制作におけるカメラの意識付けを行います。	1前	30	2		○		○			○	
	○			デッサン I	様々なモチーフを描く事で、ものを見て描く力と基本的な形の捉える力を養う。	1前	60	1			○	○			○	
	○			空間表現 I	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	1前	60	4		○		○			○	○
	○			3Dモデリング I	3DCGツールの基本操作を習得し、演習として、オブジェクトやキャラクタなど様々なモデルの制作を行う。テクスチャーやレンダリングについても造詣を深めていく。	1前	90	6		○		○		○		
	○			CGアニメーション I	キャラクターを中心とした動作の理論を学び、実際にCGアニメーションとして制作を行う。	1前	90	6		○		○		○		
	○			CG概論 I	3Dグラフィックの表現の仕組みについて理論と専門知識を習得する。	1前	30	2	○			○		○		
	○			色彩技法 II	色彩の知識や、立体表現を含むアートワークの基本について総合的な学習を行う。	1後	30	2	○			○			○	
	○			2DCG演習 II	2DCG描画のソフトウェア、IllustratorおよびPhotoshopの基本操作について学び、活用できる技術の習得を図る。	1後	30	2		○		○		○		
	○			撮影技法 II	画角、感度、被写界深度など、カメラの基本知識を学びます。CGや映像制作におけるカメラの意識付けを行います。	1後	30	2		○		○			○	

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科CGコース) 令和4年度																
	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	
13	○			デッサンⅡ	質感や表現手法をさらに追求した静物デッサンや石膏デッサンなどを中心に習得していく。	1後	60	1			○	○			○	
14	○			空間表現Ⅱ	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	1後	60	4		○		○			○	
15	○			3DモデリングⅡ	3DCGツールの基本操作を習得し、演習として、オブジェクトやキャラクタなど様々なモデルの制作を行う。テクスチャーやレンダリングについても造詣を高めていく。	1後	90	6		○		○		○		
16	○			CGアニメーションⅡ	キャラクターを中心とした動作の理論を学び、実際にCGアニメーションとして制作を行う。	1後	90	6		○		○		○		
17	○			CG概論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。	1後	30	2	○			○		○		
18	○			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	1	○			○		○		
19	○			企画演習Ⅰ	クライアントを設定し顧客のニーズに沿ったコンテンツの制作を行うことで、総合的な制作経験と責任感のある制作の必要性を学習する。	2前	60	4		○		○			○	
20	○			CG作品制作Ⅰ	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。	2前	60	1			○	○		○		
21	○			CG作品制作Ⅱ	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。	2前	60	1			○	○		○		
22	○			背景CG制作Ⅰ	2D・3Dを駆使した実践的な背景技術を習得します。	2前	90	6		○		○		○		
23	○			コンポジットⅠ	CGの編集を学ぶ。制作対象を想定して実践力を身に付けていく。	2前	30	2		○		○		○		
24	○			CGテクノロジー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	60	4		○		○		○		
25	○			エフェクト制作Ⅰ	様々な特殊効果の表現方法を作例を用いて学び、シーンに合わせて実装できる能力を身に付けます。	2前	60	4		○		○		○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科CGコース) 令和4年度																
	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	
26	○			企画演習Ⅱ	クライアントを設定し顧客のニーズに沿ったコンテンツの制作を行うことで、総合的な制作経験と責任感のある制作の必要性を学習する。	2後	60	4		○		○				
27	○			キャリアデザイン	就職活動に必要な、業界研究・書類作成・面接対策・作品集対策などの準備を行う。	2後	30	2		○		○		○		
28	○			CG作品制作Ⅲ	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。	2後	60	1			○	○		○		
29	○			CG作品制作Ⅳ	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。	2後	60	1			○	○		○		
30	○			背景CG制作Ⅱ	2D・3Dを駆使した実践的な背景技術を習得します。	2後	90	6		○		○		○		
31	○			コンポジットⅡ	CGの編集を学ぶ。制作対象を想定して実践力を身に付けていく。	2後	30	2		○		○		○		
32	○			CGテクノロジー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後	60	4		○		○		○		
33	○			エフェクト制作Ⅱ	様々な特殊効果の表現方法を作例を用いて学び、シーンに合わせて実装できる能力を身に付けます。	2後	60	4		○		○		○		
34	○			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・作品集対策などの準備を行う。	3前	60	4		○		○		○		
35	○			企画制作Ⅰ	2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前	60	4		○		○		○		
36	○			企画制作Ⅱ	2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前	90	2			○	○		○		
37	○			企画制作Ⅲ	2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前	90	2			○	○		○		
38	○			スタジオワークⅠ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	3前	60	1			○	○		○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科CGコース) 令和4年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
39	○			映像制作Ⅰ	動画編集ソフトを使用して、実写映像の編集、CGとの合成など一連の編集技術を習得します。	3前	60	4	○			○		○		
40	○			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後	60	4	○			○		○		
41	○			卒業制作Ⅰ	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	60	4	○			○		○		
42	○			卒業制作Ⅱ	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	2			○	○		○		
43	○			卒業制作Ⅲ	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	2			○	○		○		
44	○			スタジオワークⅡ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	3後	60	1			○	○		○		
45	○			映像制作Ⅱ	動画編集ソフトを使用して、実写映像の編集、CGとの合成など一連の編集技術を習得します。	3後	60	4	○			○		○		
合計								45科目	2580単位時間(132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

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。