

ASO ポップカルチャー専門学校

教育課程編成・実施方針（カリキュラム・ポリシー）

【ゲーム・CG 専攻科 ゲーム専攻（4年制）】

【ゲーム・CG・アニメ科 ゲームコース（3年制）】

本校は、各専攻、コースの教育目標の実現に向け、学生が体系的かつ主体的に学習できるようにカリキュラムを編成し教育を実践します。

1. 各専攻、コースの目標の達成の為に、教育課程編成委員会でのフィードバックをもとに毎年カリキュラムの見直しを行い、目標に沿った教育課程を実施します。
2. キャリア教育については、入学初年度より業界理解を深める為の講義を行い、就職活動に必要な作品レベルを理解する事で、就業意識の向上と技術向上を目指していきます。
3. 学修成果の評価については、科目毎に成績評価基準を定め、年度初めにシラバスの形で配布説明すると共に、作品制作の評価として学期末に学内での作品展示会を実施し、多くの企業の方からの講評も頂き、学生にフィードバックをしていきます。
4. 制作演習のグループ制作を通して、企画・計画・制作までの実践的な一連の流れを経験する事で、社会人基礎力として自ら学ぶ力を身に付けていきます。

【ゲーム・CG 専攻科 CG専攻（4年制）】

【ゲーム・CG・アニメ科 CGコース（3年制）】

本校は、各専攻、コースの教育目標の実現に向け、学生が体系的かつ主体的に学習できるようにカリキュラムを編成し教育を実践します。

1. 各専攻、コースの目標の達成の為に、教育課程編成委員会でのフィードバックをもとに毎年カリキュラムの見直しを行い、目標に沿った教育課程を実施します。
2. キャリア教育については、入学初年度より業界理解を深める為の講義を行い、就職活動に必要な作品レベルを理解する事で、就業意識の向上と技術向上を目指していきます。
3. 学修成果の評価については、科目毎に成績評価基準を定め、年度初めにシラバスの形で配布説明すると共に、作品制作の評価として学期末に学内での作品展示会を実施し、多くの企業の方からの講評も頂き、学生にフィードバックをしていきます。
4. 外部コンテストに積極的に応募し、個人・グループでの制作過程を経験する事で、主体性を持って取り組む力を身に付けていきます。

【ゲーム・CG・アニメ科 アニメコース（3年制）】

本校は、各専攻、コースの教育目標の実現に向け、学生が体系的かつ主体的に学習できるようにカリキュラムを編成し教育を実践します。

1. 各専攻、コースの目標の達成の為に、教育課程編成委員会でのフィードバックをもとに毎年カリキュラムの見直しを行い、目標に沿った教育課程を実施します。
2. キャリア教育については、入学初年度より業界理解を深める為の講義を行い、就職活動に必要な作品レベルを理解する事で、就業意識の向上と技術向上を目指していきます。
3. 学修成果の評価については、科目毎に成績評価基準を定め、年度初めにシラバスの形で配布説明すると共に、作品制作の評価として学期末に学内での作品展示会を実施し、多くの企業の方からの講評も頂き、学生にフィードバックをしていきます。
4. 制作演習のグループ制作を通して、企画・計画・制作までの実践的な一連の流れを経験する事で、社会人基礎力として自ら学ぶ力を身に付けていきます。

【マンガ・イラスト科 イラストコース（2年制）】

【マンガ・イラスト科 マンガコース（2年制）】

【マンガ・イラスト研究科（1年制）】

本校は、コースの教育目標の実現に向け、学生が体系的かつ主体的に学習できるようにカリキュラムを編成し教育を実践します。

1. 各専攻、コースの目標の達成の為に、教育課程編成委員会でのフィードバックをもとに毎年カリキュラムの見直しを行い、目標に沿った教育課程を実施します。
2. キャリア教育については、入学初年度より業界理解を深める為の講義を行い、就職活動に必要な作品レベルを理解する事で、就業意識の向上と技術向上を目指していきます。
3. 学修成果の評価については、科目毎に成績評価基準を定め、年度初めにシラバスの形で配布説明すると共に、作品制作の評価として学期末に学内での作品展示会を実施し、多くの企業の方からの講評も頂き、学生にフィードバックをしていきます。
4. 外部コンテストに積極的に応募し、個人・グループでの制作過程を経験する事で、主体性を持って取り組む力を身に付けていきます。