

職業実践専門課程等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学校	平成30年3月8日	瀧口 博俊	〒 812-0016 (住所) 福岡県福岡市博多区博多駅南1-13-24 (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 (住所) 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	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																														
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲーム・CG専攻科 (CG専攻)	-	令和3(2021)年度	令和4(2022)年度																														
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、VFX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。																																		
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能な検定:CGクリエイター検定/Illustratorクリエイター能力認定試験/Photoshopクリエイター能力認定試験 ビジネス能力検定ジョブパス/色彩検定 中退者は0名で中退率0%となった。																																		
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																												
4年	昼	※単位時間、単位いずれかに記入 3,405 単位時間 単位	180 単位時間 単位	1,665 単位時間 単位	1,560 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位																												
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)																																
160 人の内数	30 人	5 人	17 %																																
就職等の状況	<p>■卒業生数(C) : 12 人</p> <p>■就職希望者数(D) : 9 人</p> <p>■就職者数(E) : 9 人</p> <p>■地元就職者数(F) : 5 人</p> <p>■就職率(E/D) : 100 %</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 56 %</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 75 %</p> <p>■進学者数 : 0 人</p> <p>■その他</p> <p>就職実務の授業において、業界理解/履歴書指導/面接練習の対策を実施 就職者及び進学者以外:就職斡旋希望せず:2名、留学生帰国:1名 (令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) ゲーム会社のCGデザイナー、キャラクターモデラー、モーションデザイナー</p>																																		
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無																																
当該学科のホームページURL	https://asojuku.ac.jp/apc/cg/																																		
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>3,405 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>90 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>3,405 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>90 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	3,405 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	90 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間	うち必修授業時数	3,405 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	90 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間	総授業時数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位
総授業時数	3,405 単位時間																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	90 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間																																		
うち必修授業時数	3,405 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	90 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間																																		
総授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																																		
うち必修授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位																																		
教員の属性(専任教員について記入)	<table border="1"> <tr> <td>① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>0 人</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td> <td>5 人</td> </tr> <tr> <td>③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td> <td>0 人</td> </tr> <tr> <td>④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td> <td>1 人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0 人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>6 人</td> </tr> </table> <p>上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</p> <p>5 人</p>							① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	0 人	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	5 人	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0 人	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	1 人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0 人	計	6 人																
① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	0 人																																		
② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	5 人																																		
③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0 人																																		
④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	1 人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0 人																																		
計	6 人																																		

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、変更や、授業方法の改善・工夫)などにできる限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年7月31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5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	①
宮迫 靖	株式会社D・A・G 本部長	令和5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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))

令和4年度第1回 令和4年7月6日 17:00～17:30

令和4年度第2回 令和4年11月22日 17:00～17:30

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

教育課程編成委員の方より、CG分野の職種への理解が低い学生が多いように感じるため、学生たちに職種紹介やカリキュラムに取り入れが可能であれば実施してほしいと要望をいただいた。

また、映像関連に進みたいのであれば映像論・演出論は必須となるので授業でも教えてほしいとの要望があった。リグやスクリプト、映像論などモデリングや企画演習の授業カリキュラムで実施できるよう検討をしている。

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「企画制作Ⅲ」の科目で現役の映像クリエイターの方に、業界動向や実際の業務に即した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
企画制作Ⅲ	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する。規定の条件に沿った制作を行う事で、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫について学ぶ。	NoveR
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 エデュケーションサミット	連携企業等: EPIC GAMES JAPAN
期間:	令和4年6月15日(水)	対象: 田熊
内容	エデュケーションサミットでは、教員のみが参加できるセッションとして、Unreal Engine 5を授業に取り入れるためのセッションと、パネルディスカッションを実施	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	ブレンディッドラーニング	連携企業等: デジタルハリウッド株式会社
期間:	令和4年8月23日(火)	対象: 原田
内容	ICTを活用した授業の事例、動画教材の活用方法、教員の新たな役割、学修者本位の教育の仕組みづくりなどについて学ぶ。	
(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:	UnrealEngine エデュケーションサミット	連携企業等: EPIC GAMES JAPAN
期間:	令和5年5月18日(木)	対象: 田熊
内容	エデュケーションサミットでは、教員のみが参加できるセッションとして、Unreal Engine 5を授業に取り入れるためのセッションと、パネルディスカッションをゲーム分野をテーマに実施	
研修名:	WCCCクリエイティブコラボウェビナー 『ゲームグラフィック・コンセプトアートデザイン編』	連携企業等: 株式会社ワコム
期間:	令和5年6月21日(水)	対象: 甲斐
内容	ファイナルファンタジーシリーズのアートディレクターとして活躍されているコンセプトアーティスト本庄さんより、ゲームグラフィック開発の現場で求められるクリエイターのスキル、世界観を支えるコンセプトアートの重要性を学ぶ。	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	アサーティブコミュニケーション	連携企業等: 組織デザイン・ラボ
期間:	令和5年12月6日(水)	対象: 甲斐
内容	言いにくいこと言わなければならない場面を想定した事例を使って、相手も自分も尊重した伝え方について学び、実践する。	

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・教員の管理・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

技術の進歩の著しい業界にあつて、育成人材像に沿った教育の整備・実施を継続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、教員個々の業務の幅を広げる為に「月次授業運営報告書」を導入し運用を行い、コマシラバス通りの授業運営になっているかのチェックを行った。毎月の報告書に基づき授業進捗の確認することで、教員自身の振り返りにも寄与した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

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 学校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	高等学校関係者
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区自治会 自治会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	地域住民
大輪 健太郎	マンガ・イラスト・CG科CGコース 卒業生	令和5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	保護者等
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
瀧口 大介	株式会社マトリックス 福岡開発室 室長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
宮迫 靖	株式会社D・A・G 本部長	令和5年4月1日～令和7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	令和5年4月1日～令和7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	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
吉田 健	株式会社ピコナ 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
久保 陽太	漫画家(個人事業主)	令和5年4月1日～令和7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	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
前田 大輔	コミックスマート株式会社 コンテンツ本部長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
足立 憲一	株式会社ワコム アカウントマネージャー	令和5年4月1日～令和7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/apc/2023/hyoka.pdf>

公表時期: 令和5年9月29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、特色、5つの個性
(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	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、留学生キャンパスライフ
(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	留学生入学案内、留学生学べる分野、グローバル教育
(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://asojuku.ac.jp/apc/>

公表時期: 令和5年7月31日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科CG専攻) 令和4年度入学															
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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		GCB I	グローバル化がますます進む社会の中で、感謝と思いやりをベースに高い人間力と、世界で通用するグローバル感覚を持った人材を目指す	1前	15	1	○			○	○			
2	○		表現演習 I	様々なシーンの描き分けを行う。基礎となる表現力、演出力を養う事を目標とし、同時に忍耐力を身に付ける。	1前	90	6		○		○	○			
3	○		質感表現 I	人体、静物などの質感の描き分けを行う。完成度の高い表現方法にこだわったトレーニングを行う。	1前	60	1			○	○		○		
4	○		美術基礎 I	絵画、彫刻、建築などの具体的な作品を通して美術史に関する基礎知識を習得するとともに、各時代の特徴や鑑賞のポイントを学修する。また、作品の制作意図を理解し、優れた構図やレイアウトを学修する。	1前	30	2		○		○	○			
5	○		業界研究 I	業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。また、PCのパーツなどハードウェアの知識も深める。学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。	1前	30	2		○		○	○			
6	○		デッサン基礎 I	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1前	90	2			○	○	○	○		
7	○		デッサン基礎 II	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1前	60	1			○	○	○	○		
8	○		CG制作基礎 I	基本的なオペレーションと、CG制作における素材の作成から映像出力までの流れを行う。	1前	60	4		○		○	○			
9	○		表現演習 II	様々なシーンの描き分けを行う。基礎となる表現力、演出力を養う事を目標とし、同時に忍耐力を身に付ける。	1後	90	6		○		○	○			
10	○		質感表現 II	人体、静物などの質感の描き分けを行う。完成度の高い表現方法にこだわったトレーニングを行う。	1後	60	1			○	○		○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科CG専攻) 令和4年度入学																
	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	
11	○			美術基礎Ⅱ	映像・アニメーションの歴史を、その他の表現の歴史と関連させながら、講義全体で通時的に解説する。 史的な解説及び進行のなかで、言語表現、映像表現による物語に対する具体的な分析を幾つか取り上げ、それと示すことで、受講生の作品解析力も養成する。	1後	30	2		○		○		○		
12	○			業界研究Ⅱ	業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。 また、企業や技術について調べ、発表させることで業界の理解を深める。 学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。	1後	30	2		○		○		○		
13	○			デッサン基礎Ⅲ	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1後	90	2			○	○		○	○	
14	○			デッサン基礎Ⅳ	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1後	60	1			○	○		○	○	
15	○			CG制作基礎Ⅱ	映像合成に必要な応用力を根付かせるために徹底した反復学習を意識した授業進行を行う。	1後	60	4		○		○		○		
16	○			GCBⅡ	国際人として、「夢」と「ビジョン」と「志」を持ち、仕事に対する高い意識を持った、世界に貢献できる人材を目指す	2前	15	1	○			○		○		
17	○			人体表現Ⅰ	人の骨格や筋肉の構造を理解し、様々なポーズを描く技術を習得する。	2前	60	1			○	○		○		
18	○			色彩技法Ⅰ	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。※色彩検定	2前	30	2	○			○			○	
19	○			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。	2前	120	8		○		○		○		
20	○			CGアニメーションⅠ	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。	2前	90	6		○		○		○		
21	○			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。	2前	30	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科CG専攻) 令和4年度入学																
	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	
22	○			CG概論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。 ※CG検定	2前	30	2	○			○		○		
23	○			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。	2前	30	2		○		○				○
24	○			2DCG演習Ⅰ	ドロー系、ペイント系のソフトウェアの基本操作を習得し、2D画像の制作が行えるようにする。	2前	30	2		○		○			○	
25	○			人体表現Ⅱ	人の骨格や筋肉の構造を理解し、様々なポーズを描く技術を習得する。	2後	60	1			○	○			○	○
26	○			色彩技法Ⅱ	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。 ※色彩検定	2後	30	2	○			○				○
27	○			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。	2後	120	3			○	○			○	
28	○			CGアニメーションⅡ	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。	2後	90	2			○	○			○	
29	○			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。	2後	30	2		○		○			○	
30	○			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。 ※CG検定	2後	30	2	○			○			○	
31	○			撮影技術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。	2後	30	2		○		○				○
32	○			2DCG演習Ⅱ	ドロー系、ペイント系のソフトウェアの基本操作を習得し、2D画像の制作が行えるようにする。	2後	30	2		○		○			○	
33	○			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。	3前	60	4		○		○			○	

(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科CG専攻) 令和4年度入学																
	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	
34	○			企画演習	規定の条件に沿った制作を行う事で、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫についてを学ぶ。	3前	180	12		○		○			○	
35	○			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。	3前	30	2		○		○			○	
36	○			背景CG制作	2D・3Dを駆使した実践的な背景技術を習得します。	3前	90	6		○		○		○		
37	○			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。	3前	60	4		○		○		○		
38	○			就職実務	就職活動に必要な、身だしなみ・書類作成・活動の仕方についての一連の流れを習得する。	3後	15	1		○		○		○		
39	○			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。	3後	60	4		○		○		○		
40	○			CG作品制作	ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。	3後	270	6			○	○		○		
41	○			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。	3後	30	2		○		○			○	
42	○			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。	3後	60	4		○		○		○		
43	○			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。	4前	60	4		○		○		○		
44	○			企画制作 I	規定の条件に沿った制作を行う事で、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫についてを学ぶ。	4前	90	2			○	○		○		
45	○			企画制作 II	規定の条件に沿った制作を行う事で、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫についてを学ぶ。	4前	90	2			○	○		○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科CG専攻) 令和4年度入学																
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	
46	○			企画制作Ⅲ	規定の条件に沿った制作を行う事で、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫についてを学ぶ。	4前	90	2			○	○			○	○
47	○			実践技術研究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。	4前	60	4		○		○		○		
48	○			ビジネス実務	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。	4前	30	2	○			○			○	
49	○			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。	4後	60	4		○		○		○		
50	○			卒業制作Ⅰ	これまで習得してきた技術を使い業界に通用する作品を制作して受賞を目標にする。	4後	90	2				○	○		○	
51	○			卒業制作Ⅱ	これまで習得してきた技術を使い業界に通用する作品を制作して受賞を目標にする。	4後	90	2				○	○		○	
52	○			卒業制作Ⅲ	これまで習得してきた技術を使い業界に通用する作品を制作して受賞を目標にする。	4後	90	2				○	○		○	
53	○			実践技術研究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。	4後	90	6		○		○		○		
合計						53 科目			3405 単位 (単位時間)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： ・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
履修方法： ・各学年に指定された必須科目をすべて履修すること	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 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。
- 2 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。