

# 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）

本校は、各学科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。

### 【ゲーム4年制学科（4年制）】

#### 【ゲーム学科（3年制）】

1. 各学科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。

### 【CG4年制学科（4年制）】

#### 【CG学科（3年制）】

1. 各学科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。

### 【アニメ学科（3年制）】

#### 【コミックイラスト科 アニメコース（2年制）】

1. 学科、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。

### 【マンガ学科（3年制）】

#### 【イラスト学科（3年制）】

#### 【コミックイラスト科 マンガコース（2年制）】

#### 【コミックイラスト科 イラストコース（2年制）】

#### 【コミックイラスト研究科（1年制）】

1. 各学科、各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。