

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 | | | |
| 沼津情報・ビジネス専門学校 | 昭和58年3月22日 | 鈴木 経康 | 〒410-0804 静岡県沼津市西条町17番地1 (電話) 055-961-2555 | | | |
| 設置者名 | 設立認可年月日 | 代表者名 | 所在地 | | | |
| 学校法人 静岡理工科大学 | 昭和27年3月31日 | 橋本 新平 | 〒420-8538 静岡県静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333 | | | |
| 分野 | 認定課程名 | 認定学科名 | 専門士 | 高度専門士 | | |
| 工業 | 工業専門課程 | ゲームクリエイト科 | 平成22年文部科学省告示第153号 | - | | |
| 学科の目的 | コンピュータやネットワーク技術の進歩に同期して新たなゲーム開発手法が採用される業界ニーズに応えるため、情報技術全般の知識と基礎的なゲーム開発手法を習得し、業界の求める人材像に合うクリエイタを育成することを目的とする。 | | | | | |
| 認定年月日 | 平成29年2月28日 | | | | | |
| 修業年限 | 昼夜 | 講義 | 演習 | 実習 | 実験 | 実技 |
| 3年 | 3060時間 | 510時間 | 2520時間 | 540時間 | 0時間 | 0時間 |
| 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 | |
| 60人 | 71人 | 0人 | 2人 | 12人 | 14人 | |
| 学期制度 | ■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日 | | 成績評価 | | | |
| 長期休み | ■学年始め：4月1日～4月10日 ■夏季：8月1日～8月31日 ■冬季：12月20日～1月10日 ■春季：3月21日～3月31日 | | 卒業・進級条件 | | | |
| 学修支援等 | ■クラス担任制：有 ■個別相談・指導等の対応 ・指導教員との面談 ・家庭連絡により保護者と連携して指導 | | 課外活動 | | | |
| 就職等の状況※2 | ■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) トランスコスモス・テクノロジーズ、システムデザインカンパニー、ドリームス、エイジェック 等 | | 主な学修成果(資格・検定等)※3 | | | |
| | ■就職指導内容 自己分析、スーツ・メイク講座、業界・企業研究、筆記試験対策、面接指導、エントリーシート・履歴書添削指導、模擬面接、校内企業ガイダンス、電話・メールでの問い合わせ他 ■卒業生数：19人 ■就職希望者数：19人 ■就職者数：19人 ■就職率：100% ■卒業者に占める就職者の割合：100% ■その他進学者0人 (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) | | | | | |
| 中途退学の現状 | ■中途退学者 6名 ■中退率 8.2% 平成30年4月1日時点において、在学者71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65名(平成31年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 病気療養のため 進路変更のため ■中退防止・中退者支援のための取組 担任制を取っており、担任が毎日の主欠席をチェックしている。担任が授業の欠課数に応じて保護者連絡や保護者を交えた3者面談を実施している。さらに、毎週系会議や運営会議に生徒動向について、報告、対応策を検討している。また、精神的な悩みを持っている生徒に対し、学校専属のカウンセラーにて週1回希望者に向けてカウンセリングを受ける事が出来る仕組みを取り入れて | | | | | |
| 経済的支援制度 | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：有 ※有の場合、制度内容を記入 特待生制度 特待生：授業料の全額免除 準特待生A：授業料の50%免除 準特待生B：授業料の25%免除 特待生入学選考の試験結果に基づき採用している。 ■専門実践教育訓練給付：非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載 | | | | | |
| 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・無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL) | | | | | |
| 当該学科のホームページURL | https://www.numasen.ac.jp/department/game/ | | | | | |

(留意事項)

- 公表年月日(※1)
最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください
- 就職等の状況(※2)
「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。
(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。
③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。
※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。
(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいいます。
②「就職」とは給料、賞金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。
(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進
- 主な学修成果(※3)
認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、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、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

ゲーム業界ではグラフィックス技術の高度化や以前はごく少数だった大規模なサーバを活用するなど業界全体で利用する技術が高度化している。教育機関でも業界からの要求に合致する人材を育成するため、業界団体やエンジニアと教育について意見交換を行い、授業科目・授業時間に反映させ、常に現場に即した教育内容となるよう改善する。

(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

ゲーム業界及び企業ニーズを教育に反映させるため、学校組織内に教育課程編成委員会を「沼津情報・ビジネス専門学校 教育編成委員会等の位置付けに係わる規則」に則り設置しており、委員会の意見を教育課程の編成に反映できる体制としている。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和元年4月31日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|-------|--------------------------------|-------------------------|----|
| 中林 寿文 | NPO法人 国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本 | 平成31年2月1日～令和2年1月31日(1年) | ① |
| 今井 翔太 | Epic Games Japan コミュニティ・マネージャー | 平成31年2月1日～令和2年1月31日(1年) | ③ |
| 上杉 徳彦 | 沼津情報・ビジネス専門学校 教務課長 | 平成31年2月1日～令和2年1月31日(1年) | |
| 小山 幸彦 | 沼津情報・ビジネス専門学校 ゲームクリエイト科 教員 | 平成31年2月1日～令和2年1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 (2月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 平成30年9月8日 10:00～12:00

第2回 平成31年4月5日 18:00～19:30

(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

新入生の早い段階でのゲーム業界への就職の動機づけを行うことを求められたため、ゲーム会社の採用担当やクリエイターによる、ゲームクリエイターに求められるもの、何を目標として学習を進めていけばよいか等の講演を行った。また、2・3年生のゲーム制作に対するモチベーションを維持する方策の検討も提案されたため、制作に関わる授業内での中間報告的なプレゼンテーションを義務付け、他者の評価を多く取り入れられるように改善を行った。

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

ゲームプログラマは幅広い知識が必要であるが、技術面のみならず一つの作品としてつくり上げる総合力も求められる。企業でのゲームプログラマの仕事の流れの概要を理解するためのコンテンツ制作実習を行う。実際の企画立案、要件定義、企画書、仕様書、設計までの一連の制作課程において、講師による現場に即した指導体制を整え、作品力の向上に繋げていく。また、それに伴う技術教育を実施し、技術力の向上を図る。

(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

当科目は当校教員と連携企業との連携講義によって行う。実際に企業で企画立案～実装設計まで制作に携わっている講師に要件定義、基本設計、詳細設計まで業務に関する一連の流れを理解する事を目的に実装設計作業を行う授業を実施する。完成したドキュメントは、企業の講師から直接、講評やアドバイスを頂き、授業評価を企業担当者につけてもらい成績評価を決定する。また、当校教員が企業からの指示に基づき必要な基本的知識、手法における授業を実施する。

(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 |
|-----------|--|------------|
| ゲームシステム設計 | ゲーム開発において、企画立案～実装までの流れを模擬体験し、各種検討・設計の方法、及び企画書・仕様書・設計書・実装までの一連の作業を学習する。 | CLINKS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
 「沼津情報・ビジネス専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識・技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

(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「 CEDEC2018 」(連携企業等：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))
 期間：8月22日(水)～8月24日(金) 対象：教員2名
 内容：ゲーム分野における技術交流会。最新タイトルのグラフィックス最適化事例、ゲームAI技術20年の進化とこれからなど。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「 専門学校教員のための教授法 」(連携企業等：公益社団法人静岡県職業教育振興会)
 期間：8月24日(金) 対象：教員2名
 内容：①授業のすすめかた、板書のしかた、ことばのかけかた ②指導案、コマシラバスの組み立て方 ③青年心理学 など
 ワークショップやグループワークなど、アクティブに学べる研修内容も含める。

(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「 CEDEC2019 」(連携企業等：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))
 期間：9月4日(水)～9月6日(金) 対象：教員2名
 内容：ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメント開発に携わる人を対象とした技術交流会。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「退学者防止のための指導方法」(連携企業等：調整中)
 期間：令和元年8月下旬 対象：全教員
 内容：退学の発生を未然に防ぐための、クラス運営・学生指導、学生相談の具体的方法や内容の理解を深め、実践できるようにする。

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

本校における学校関係者評価は、年度の教育活動をまとめた自己点検評価報告書について外部の学校関係者から意見をいただき、学校教育に反映させることにより、教育活動及び学校運営をより良いものに改善することを目的として運営している。

(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 | 基準(1) 教育理念、目標 |
| (2) 学校運営 | 基準(7) 学校運営 |
| (3) 教育活動 | 基準(2) 教育活動 |
| (4) 学修成果 | 基準(3) 教育成果 |
| (5) 学生支援 | 基準(4) 学生支援 |
| (6) 教育環境 | 基準(5) 教育環境 |
| (7) 学生の受入れ募集 | 基準(6) 学生の募集と受入れ |
| (8) 財務 | 基準(7) 財務 |
| (9) 法令等の遵守 | 基準(7) 法令等の遵守 |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | 基準(8) 社会貢献 |
| (11) 国際交流 | |

※(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

学校関係者評価委員より①学校・学科の理念・目標の一層の公開、②シラバスの学生に向けた公開、③卒業生との関係の強化、④学生の活躍を含めた地域連携の充実などの意見が得られた。

対策として①ホームページでの学校理念、目標等の公開、②学内ネットワークでのシラバスの公開、③同窓会を軸とした卒業生とのネットワークづくり、④地域連携活動への学生の積極参加を今年度の目標に入れ準備・実施している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成〇年〇月〇日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|---------|----------------------------------|-------------------------|-----------|
| 田中 早苗 | 公益社団法人沼津法人会 女性部会 沼津支部長 | 平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年) | 地方法人団体関係者 |
| 曾根 輝夫 | ランアンドケントス株式会社 代表取締役 | 平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 宇賀神 美代子 | 医療法人社団 真養会 田沢医院 事務長 | 平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 二橋 知愛 | 社会福祉法人 羊之舎恵愛会 恵愛保育園 園長 | 平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 廣住 和良 | 株式会社ディスタンス・インターナショナル 代表取締役 | 平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 伊藤 博 | 株式会社KTSオペレーション 沼津リバーサイドホテル 副総支配人 | 平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 加藤 正樹 | 静岡県立富士宮北高等学校 教諭 | 平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年) | 地域住民 |
| 土井 宣博 | 株式会社 雅心苑 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) | 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: <http://www.numasen.ac.jp/>

公表時期: 令和元年7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

本校の教育活動及び学校運営について理解を求めするため、詳細について「学校評価報告書」と「学校情報」をホームページ上で公開している。

(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 | 学校概要、教育理念、教育目標 |
| (2) 各学科等の教育 | 入学者数、学修時間数、取得可能資格、卒業者数、主な就職先 |
| (3) 教職員 | 教職員数、組織、研修 |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育、就職支援 |
| (5) 様々な教育活動・教育環境 | 学校行事、課外活動 |
| (6) 学生の生活支援 | カウンセリング、保護者との連携体制 |
| (7) 学生納付金・修学支援 | 学生納付金、経済的支援措置 |
| (8) 学校の財務 | 資金収支計算書、貸借対照表 |
| (9) 学校評価 | 自己評価・学校関係者評価の結果 |
| (10) 国際連携の状況 | 留学生の受け入れ、派遣状況 |
| (11) その他 | その他の教育活動(附帯事業等) |

※(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: <http://www.numasen.ac.jp/>

授業科目等の概要

| (工業専門課程CGデザイン科) 平成31年度 | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|------|------|----------------|--|---------|-------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 分類 | | | 授業科目名 | 授業科目概要 | 配当年次・学期 | 授業単位数 | 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 | |
| ○ | | | ビジネス知識 | 企業に関する知識や一般常識などについて学習し、社会人としての基礎的知識を身につける。 | 3前 | 30 | 2 | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | ビジネスマナー | 就職に向けての心構えおよびマナー・接遇など、社会人としての基礎的な能力を身につける。 | 3前 | 30 | 2 | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | フレッシュマンセミナー | 思いやりのある誠実な心（挨拶、時間、掃除）をコンセプトに、アクティビティーや実践的な内容を多く取り入れ、挨拶等の基本作法の習慣付けをする。 | 1前 | 30 | 1 | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | キャリアディベロップメントⅠ | コミュニケーションスキルの自己の強みと弱みを知り、基本的な考え方とスキルを身につける。 | 1後 | 30 | 1 | ○ | | | | ○ | | |
| ○ | | | キャリアディベロップメントⅡ | 社会や組織で活動する上での基本となるコミュニケーションスキルの要素を知り、身に付ける。 | 2後 | 30 | 1 | ○ | | | | ○ | | |
| ○ | | | キャリアディベロップメントⅢ | 社会や組織で必要とされるコミュニケーションスキルについて、より実践的に理解を深める。 | 3前 | 30 | 1 | ○ | | | | ○ | | |
| ○ | | | 就活ゼミⅠ | 就職活動を始めるに当たり、業界研究や企業研究等の手順を学ぶとともに、自己分析などを行う。 | 1後 | 30 | 1 | ○ | | | | ○ | | |
| ○ | | | 就活ゼミⅡ | 履歴書の書き方やエントリーシートの書き方・面接の受け方など自分をアピールするために必要なスキルを高める。 | 2後 | 30 | 1 | ○ | | | | ○ | | |
| ○ | | | 教養ゼミⅠ | 各種選択科目から自分に興味のある科目を選択し、一般教養力の向上をはかるための学習を行う。 | 1前 | 30 | 1 | ○ | | | | | ○ | |
| ○ | | | 教養ゼミⅡ | 目指す職業・業界に必要とされる一般的知識を含めた教養を高めるための学習を行う。 | 1後 | 30 | 1 | ○ | | | | | ○ | |
| ○ | | | 教養ゼミⅢ | 各種選択科目から自分に興味のある科目を選択し、一般教養力の向上をはかるための学習を行う。 | 2前 | 30 | 1 | ○ | | | | | ○ | |
| ○ | | | 教養ゼミⅣ | 一般常識や社会的な話題に対する自分の考えや意見を、他者に伝達できるようにすることを目的にディスカッションやロールプレイング形式で学習を行う。 | 2後 | 30 | 1 | ○ | | | | | ○ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--------------|--|----|----|---|---|--|---|--|---|--|--|--|--|--|--|
| ○ | | 心理学 | 「心」を科学的な方法によって客観的に解明し、自己理解を図るとともに、他者に対する理解を深める。 | 3通 | 60 | 4 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | コミュニケーション活動Ⅰ | 対人関係の円滑化を図る能力を身につけることを目的とし、各種の特別活動を行なう。 | 1通 | 30 | 1 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | コミュニケーション活動Ⅱ | 各種の特別活動を通じて、集団活動における個人の役割分担を再確認する。 | 2通 | 30 | 1 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | コミュニケーション活動Ⅲ | 各種の特別活動を通じて、集団活動における個人の役割分担を再確認する。 | 3通 | 90 | 3 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | パソコン利用技術 | パソコンの機器構成やWindowsの基本操作、ワープロ、表計算ソフトについて、演習を中心に利用技術を学習する。 | 1通 | 60 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | プレゼンテーション | 企画発表や作品説明など、パソコンを利用した効果的なプレゼンテーション技術を学習する。 | 2前 | 30 | 1 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | コンピュータ概論 | コンピュータグラフィックスを制作する上で必要なコンピュータ技術やハードウェア、ソフトウェアの概要や動向を学習する。 | 1前 | 60 | 4 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | デザイナー概論 | 商業デザイナーの仕事の理解とビジュアルコミュニケーションの向上を目標に、作品を作るための知識や手法について学習する。 | 1前 | 30 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | CG基礎 | CGデザイナーとして必要なデザインの基礎知識、CGの用語や技術、動向、著作権などの必要とされる理論・知識を学習する。 | 1通 | 60 | 4 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | CG応用 | CG基礎の内容をふまえ、より高度で複雑な理論・原理、最新のCG技術について学習する。 | 2通 | 60 | 4 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | 色彩学Ⅰ | デザインをする上で重要となる色彩に関する基礎的な事柄を学習し、デザインに必要な配色などを理解する。 | 1通 | 60 | 4 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | 色彩学Ⅱ | 色彩学Ⅰの内容をふまえ、色彩に関するより詳細な知識を学習する。 | 2通 | 30 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | デッサンⅠ | 物の形をとらえる力、陰影の表現などについて手描きで表現するための基礎力を身につける。 | 1通 | 90 | 3 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | デッサンⅡ | デッサンⅠの内容をふまえ、より造形力を高めるために物の形、陰影をとらえる力をさらに養う。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | 平面構成 | 配色、レイアウトなどを手描きの実践的な学習を行い、ポスターなどの作品の制作を行う。 | 2前 | 30 | 1 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | 手描きイラストレーション | 似顔絵、デフォルメの仕方、線画などの手書きのイラストレーション技術を身につけ、個性的なキャラクターのデザインなどができるようにする。 | 2通 | 60 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |
| ○ | | デザイン演習 | 平面構成力を養い、パソコンに頼らずに見た目、機能性、実用性など、様々な観点から総合的にデザインを行う。 | 3前 | 30 | 1 | ○ | | ○ | | ○ | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---------------|---|--------|----|---|---|---|---|--|---|--|--|--|
| ○ | | 立体造形 | 粘土などを使用して手作業で立体物を作ることにより、立体を把握する力を養う。 | 2 後 | 30 | 1 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | 3DCG I | 3次元CGで建物や人物などの形を作る方法・手順を実習を通して身につける。 | 1 通 | 90 | 3 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | 3DCG II | より高度なモデリング、レンダリング、カメラワーク、ライティングの方法やアニメーションの基礎を身につける。 | 2 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | 画像処理 | 画像の補正や合成技術、3次元CGで使用する画像の制作方法を学習する。 | 1 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | 2次元アニメーション I | パソコンでの動画編集やイラストなどを利用したアニメーション制作を行うための基礎的なツールの使い方や理論を学習する。 | 1 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | 2次元アニメーション II | 2次元の文字アニメーションやキャラクターアニメーションの方法や制作手順を学習し、高度な映像作品やWebアニメーションの制作を行う。 | 2 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | イラストレーション I | イラスト制作に必要なツールの基本操作を学習して、キャラクターやロゴなどの制作方法やレイアウトの方法を学習する。 | 1 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | イラストレーション II | イラストレーション I に引き続き、より表現力豊かな、魅力的なキャラクターや背景などのイラスト制作技術を学習する。 | 2 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | シナリオ | アニメーション制作に関して、効果的なシナリオ制作の基礎を学習する。 | 3 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | カメラワーク | デジタルカメラやビデオカメラで撮影を行い、効果的なカメラワークを身につける。 | 1 前 | 30 | 1 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | 映像制作 | 実写映像とCGとの合成や映像に特殊効果をかける方法など映像編集の基礎を学習する。 | 2 前 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | 広告企画 | デザインの制作にあたり必要となる趣旨（コンセプト）の出し方、企画書の書き方を学習する。 | 2 後 | 30 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | マーケティング | 広告はターゲット層にいかにも効果的にメッセージを伝えるかが大事になる。そのための調査・分析方法などを学習する。 | 3 前 | 30 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | コピーライティング | 広告や映像では、デザインだけでなく、言葉「コピー」の重要度が高い。コピーを考えるための発想法を学び、作品に活かす方法を学習する。 | 3 前 | 30 | 2 | ○ | | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | レイアウト | デザインでは、文字やイラスト、写真などを配置して構成する。美しく見やすいレイアウトの仕方を学習する。 | 1 後 | 30 | 1 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | DTP | 印刷物のデザインから印刷・加工までの一連の流れ、技術を学習するとともにDTPに必要なソフトウェアの基本的な利用方法を学習する。 | 2 後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | WEBデザイン I | Webデザインの基礎であるHTML、スタイルシートなどの基礎を学習する。 | 1 通 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| ○ | | WEBデザイン II | WEBデザイン I に引き続き、実際の企業を意識したデザイン性と機能性のあるWEBサイト制作を行うための知識・技術を学習する。 | 2 前 | 30 | 1 | | ○ | ○ | | ○ | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|-------------|---|----|----|----|--|------|-----------|---|----|--|---|---|--|--|--|
| ○ | | モバイルコンテンツ | 携帯サイトや待ち受け画面、スマートフォンのアプリケーションなどの作成方法を学ぶ。 | 3通 | 90 | 3 | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | |
| ○ | | 課題制作Ⅰ | 1年間学んだ技術・知識のまとめとして、テーマ課題・自由課題を各自で制作し、展示・発表を行う。 | 1後 | 90 | 3 | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | |
| ○ | | 課題制作Ⅱ | 2年生の総まとめとして、就職を考慮した作品制作を行う。各自の作品集の制作を行い、展示・発表を行う。 | 2通 | 90 | 3 | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | |
| ○ | | ポートフォリオ | 就職活動のためのポートフォリオのまとめ方等について学び、製本までを行う。 | 2後 | 30 | 1 | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | | | |
| ○ | | 3次元アニメーション | 3DCGI、Ⅱに引き続き、より効果的なアニメーションの技術を学び、実際にアニメーションの制作を行う。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | 広告デザイン | 広告チラシ、ポスター等のより実践的な作品の企画立案から制作・加工・文字の処理などを学習する。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | ゲームコンテンツ | CG素材を実際のゲームで使えるようにするためのフォーマットの理解やUIデザインなどをゲームエンジンを使用して学習する。 | 2後 | 30 | 1 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | WEBサイト構築 | WEBデザインⅠ・Ⅱのまとめとして、小規模な商店や企業のWebサイトの制作を企画から制作、デバッグまで行う。 | 2後 | 30 | 1 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | 映像編集 | 映像制作の内容をふまえ、より高度な映像編集や特殊効果、サウンド効果などの編集技術を実際の作品を制作しながら学習する。 | 3前 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | WEBサイト制作 | 大規模な企業サイトを構築する場合の企画・設計・制作・運用までの流れを学習する。また、レスポンシブデザインの制作についても学ぶ。 | 3前 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | 3DCGⅢ | 高度なモデリングやレンダリング、エフェクトなど高度な内容の応用分野などを学習する。 | 3前 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | WEB言語 | PHPやJavaScriptなどのWebシステムの基礎やCMSの利用法を学習する。 | 3前 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | モーションデザイン | 制作したキャラクタを動かすためのリグの設定から、モーションづけまでを学習する。 | 3後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | エディトリアルデザイン | 複数ページの媒体の制作方法について、一連の制作方法を学習する。 | 3後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | | | | | |
| ○ | | ゲームデザイン | ゲームに使用するCGを企画から、設計・デバッグ、完成まで個人やグループで制作する。東京ゲームショウへの出展などを目標とする。 | 3通 | ## | 4 | | | ○ | ○ | | | | | | | |
| ○ | | 広告制作 | 実際の商店や企業を想定して、一連の販促物を企画、制作する。またコンテストなどの課題制作も行う。 | 3通 | ## | 4 | | | ○ | ○ | | | | | | | |
| ○ | | 卒業研究 | グループや個人ごとのテーマにより、学生が自主的に3年間の学習成果をまとめる為の総合的な研究・制作を行う。 | 3後 | ## | 9 | | | ○ | ○ | | | | | | | |
| ○ | | インターシップ | 就職する前に企業において実務を経験することにより、社会の仕組み、仕事の仕組み、会社組織などを実際に体験する。 | 3後 | ## | 9 | | | ○ | ○ | | | | | | | |
| 合計 | | | | | 65 | 科目 | | 3750 | 単位時間(142) | | 単位 | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | 授業期間等 | |
|--|--|----------|-----|
| 【卒業要件】 (1) 全科目の成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がないこと (2) 年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上でかつ年間出席時限数が425時間以上であること (3) 学納金に未納がないこと | | 1学年の学期区分 | 2期 |
| 【履修方法】 選択必修科目は7科目・660時間を履修し修得する。 | | 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。