

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和3年6月30日※1
(前回公表年月日: 令和2年6月30日)

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		坂部 眞彦		〒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		CGデザイン科			平成22年文部科学省 告示第153号		-																						
学科の目的		映像、ゲーム、広告、Webなどのデジタルコンテンツは急激に進展し、多様な制作方法が普及したことにより、デザインの基礎を身に付けた上でCGツールを使いこなせるデザイナーがコンテンツ産業では求められている。このニーズに答えるとともに企画・提案ができるデザイナーの育成を目的とする。																												
認定年月日		平成30年2月27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	3090時間	510時間		2460時間	780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		83人		0人	3人	17人		20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	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末と学年末に試験を行い、平素の成績と合わせて、60点以上を合格とする。																								
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 ■学 年 末: 3月21日～ 3月31日			卒業・進級 条件	卒業・進級条件とともに以下の3項目を満たすこと ・必須科目及び選択必修科目において不可がないこと。 ・出席率が85%以上であること。 ・学納金が未納でないこと。																								
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	■課外活動の種類 校外清掃活動、ハイキング、研修旅行、学園祭																								
就職等の 状況※2		■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) 株式会社サンジゲン、株式会社アグニフレア、株式会社オン アンドオン、株式会社ベビーカレンダー、他デザイン関連企 業 ■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、校内 ■卒業生数 17 人 ■就職希望者数 17 人 ■就職者数 16 人 ■就職率 94.1 % ■卒業者に占める就職者の割合 94.1 % ■その他 なし (令和 2 年度卒業生に関する 令和3年5月1日 時点の情報)			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2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報) <table><tr><th>資格・検定名</th><th>種</th><th>受験者数</th><th>合格者数</th></tr><tr><td>CGクリエイター検定 ベーシック</td><td>③</td><td>17人</td><td>12人</td></tr><tr><td>同 エキスパート</td><td>③</td><td>17人</td><td>2人</td></tr><tr><td>色彩検定3級</td><td>③</td><td>17人</td><td>12人</td></tr><tr><td>色彩検定2級</td><td>③</td><td>17人</td><td>7人</td></tr></table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいず れかに該当するか記載する。 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) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 ・2020年静岡県県民の日広報デザインコンテスト 最優秀含む5名 入賞				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	17人	12人	同 エキスパート	③	17人	2人	色彩検定3級	③	17人	12人	色彩検定2級	③	17人	7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	17人	12人																											
同 エキスパート	③	17人	2人																											
色彩検定3級	③	17人	12人																											
色彩検定2級	③	17人	7人																											
中途退学 の現状		■中途退学者 9 名 令和2年4月1日時点において、在学者77名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者68名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 病気療養、進路変更のため			■中退率 11.7 %																									
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 準特待生C: 授業料100,000円免除 (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: 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/																												

(留意事項)

1. 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

2. 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者の「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」などを希望する者は含みません。

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、卒業年次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、全卒業者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、賃金、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

3. 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

CGデザイン科が目標としているデザイナー育成に向けて、企画、制作、編集、プレゼン、運用管理の必要な一連の作業、実践的な事例をもとに実習を行う科目を開設・運営している。教育課程編成委員会を開催し、企業等の関係の意見を踏まえ、演習教材や演習方法、演習時間、評価方法などを検討し、カリキュラムおよびシラバスに反映していく。

(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

企業等のニーズを教育に反映させるため、学校組織内における教育課程編成委員会の位置付けを「沼津情報・ビジネス専門学校 教育課程編成委員会の位置付けに係わる規則」として、またその運営は「沼津情報・ビジネス専門学校 教育課程編成委員会規則」として規定しており、委員会の意見を教育課程の編成に反映できる体制となっている。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
影山 由夏	公益財団法人画像情報教育振興協会 職員	令和3年2月1日～ 令和4年1月31日(1年)	①
西島 昭男	株式会社シード 代表取締役社長	令和3年2月1日～ 令和4年1月31日(1年)	③
三上 慎太郎	沼津情報・ビジネス専門学校 教務課長	令和3年2月1日～ 令和4年1月31日(1年)	
深澤 裕明	沼津情報・ビジネス専門学校 教員	令和3年2月1日～ 令和4年1月31日(1年)	
長谷川 真紀	沼津情報・ビジネス専門学校 教員	令和3年2月1日～ 令和4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 令和3年3月23日 14:30～16:30

(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

教育課程編成委員会では、①コンテストや企業のオンライン説明会への積極的な参加が学生のモチベーションアップにつながり、就職成果にも結び付いたのではないかとのご意見をいただいた。企業説明会等は継続して開催をしていきたい。また、②アドミッションポリシーについて業界就職を目指した内容であり良いとの評価をいただいた。今後の募集活動の中で入学希望者に学科としての方針をしっかりと伝えていく。

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

デザイン業界での就職ではポートフォリオが必要不可欠となる。コンテンツを制作するだけでなく、企業での仕事の流れやスケジュールの管理について理解を深め、就職活動に向けた作品指導に関して協力が得られる企業を想定している。

(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

ゲーム関連の企業で作品の制作、採用に携わっている講師が、ポートフォリオの重要性和最近の傾向、スケジュール管理等の手法について説明し、各自で企画から制作を行った。各自の課題について、企業の講師から直接、指示やアドバイスをいただくと共に、成績評価を行っていただいた。

(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
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、制作スケジュールの管理、制作を行う。	株式会社リズ

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「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「Adobe MAX 2020」(連携企業等:アドビシステムズ)
期間:令和2年10月21日(水)・22日(木) 対象:教員3名
内容:アドビシステムズ社のデザインツールの最新の技術動向やデザイン業界の情報交換。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「中高の指導要領改訂の目指すところ」(連携企業等:学校法人静岡理工科大学 中学・高校担当理事)
期間:令和3年1月5日(火) 対象:法人内専門学校教員向け
内容:指導要領改定の概要、中高での実際の取組

(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「JavaScript 技術研修」(連携企業等: 外部機関)※現在調整中
期間:令和3年秋季を予定 対象:教員1名
内容:WordPressを活用したWebサイト構築技法に関する技術研修

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「指導力向上研修会」
研修日:令和3年度冬季の午前中を予定 対象:法人内専門学校教員向け
内容日:教員の教育力・指導力向上に必要なテーマを実施

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) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(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) 学生の募集と受け入れ
(8)財務	基準(7) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(9)法令等の遵守	基準(7) 教職員組織、学校運営・管理、財務、法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	基準(8) 社会貢献・地域貢献、国際交流
(11)国際交流	基準(8) 社会貢献・地域貢献、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コロナ禍におけるオンライン授業に対するさらなる質の向上、②学生育成とともに教員人材育成への注力、③コロナ禍における学生のメンタルケア、④地域活性化のための新しい連携方式の模索などの意見が得られた。

対応として①効果の高い授業の実現のために対面とオンライン授業の使い分けを推進する、②学内・学外研修の推奨・実施、③登校制限が続く中でのサポート意識向上、④地域社会の感染状況に応じた従来と異なる手法の模索と企画立案を進めていく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
高木 田鶴子	公益社団法人沼津法人会 女性部会 沼津支部長	令和3年4月1日 ～ 令和4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	令和3年4月1日 ～ 令和4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 看護局長	令和3年4月1日 ～ 令和4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	令和3年4月1日 ～ 令和4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	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
大澤 幸男	株式会社KTSオペレーション 沼津リバーサイドホテル 総務人事マネージャ	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
加藤 正樹	静岡県立三島長陵高等学校 教諭	令和3年4月1日 ～ 令和4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	令和3年4月1日 ～ 令和4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。

(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://www.numasen.ac.jp>

公表時期: 令和3年6月30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

(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

①ホームページ ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他() ()
URL: <https://www.numasen.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程CGデザイン科) 令和3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	
○			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	○		○			○	
			C G基礎	C Gデザイナーとして必要なデザインの基礎知識、C G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	○		○		○		
			C G応用	C G基礎の内容をふまえ、より高度で複雑な理論・原理、最新のC G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	平面構成品力を養い、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		○		○			○	
○		3 D C G I	3次元C G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		○		○		○		
○		3 D C G 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C G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W e b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C G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か効果的にメ 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		○		○			○	
○		D T P	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D T P で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	120	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	120	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	270	9			○	○		○		
○	インターンシップ	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	270	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 【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。