

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				
沼津情報・ビジネス専門学校		昭和58年3月22日		三上 慎太郎		〒 410-0804 (住所) 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		杉浦 哲		〒 420-0857 (住所) 静岡県静岡市葵区御幸町20番地 (電話) 054-204-2490				
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				
工業	工業専門課程	CGデザイン科		平成22(2010)年度	-	平成29(2017)年度				
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。このニーズに応えるとともに企画・提案ができるデザイナーの育成を目的とする。									
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	2・3年次には、ゲーム・映像系と広告・WEB系の選択必修科目があり、自分の進路に合わせた分野選択が可能。色彩検定3級、CGクリエイター検定ベーシックを1年次に全員受験する。 中途退学率(令和6年度) 13.8%									
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	※単位時間、単位いずれかに記入			360 単位時間	3,180 単位時間	60 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	
					単位	単位	単位	単位	単位	
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率					
60人	78人	0人		0%	0%					
就職等の状況	■卒業者数(C)		25人							
	■就職希望者数(D)		24人							
	■就職者数(E)		24人							
	■地元就職者数(F)		19人							
	■就職率(E/D)		100%							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		79%							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		96%							
	■進学者数		0人							
	■その他									
	独自の就職活動1名		(令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等		(令和6年度卒業生) ㈱旭プロダクション、㈱エイエイピー、東洋印刷㈱、㈱アビリブ、㈱あおき、㈱HiYOSHI、イースマイルエンジニアリング㈱、矢崎部品㈱ものづくりセンター、㈱オカムラ、他								
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 ※有る場合、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/									
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)	(A: 単位時間による算定)									
	総授業時数		3,600 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		0 単位時間								
うち企業等と連携した演習の授業時数		120 単位時間								
うち必修授業時数		3,060 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		0 単位時間								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		120 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								
(B: 単位数による算定)										
総単位数		単位								
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位								
うち企業等と連携した演習の単位数		単位								
うち必修単位数		単位								
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位								
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位								
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位								
教員の属性(専任教員について記入)	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)				1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						2人			
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						1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7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7年2月1日～ 令和9年1月31日(2年)	①
西島 英弘	株式会社シード 代表取締役社長	令和7年2月1日～ 令和9年1月31日(2年)	③
植松 甫	沼津情報・ビジネス専門学校 教務課長補佐	令和7年2月1日～ 令和9年1月31日(2年)	
長谷川 真紀	沼津情報・ビジネス専門学校 CGデザイン科 科長	令和7年2月1日～ 令和9年1月31日(2年)	
深澤 裕明	沼津情報・ビジネス専門学校 教員	令和7年2月1日～ 令和9年1月31日(2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 (3月、9月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年3月28日(木)10:00～12:00

第2回 令和6年9月5日(木)13:30～15:30

(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。

カリキュラム改善にあたり、以下のようなご意見をいただき、新カリキュラムに取り入れた。

・3D系の就職としてCAD、企画系で行動経済学を新科目として設定

・AIの普及に伴う著作権教育の必要性

SNS活用のための動画制作についてのご意見をいただき、授業課題として制作を行った。

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

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と最近の傾向、スケジュール管理等の手法について説明し、学生各自で企画から制作を行った。3回の課題提出の中で、企業の講師から直接、指示やアドバイスをいただいてブラッシュアップすると共に、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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ポートフォリオ	対面とオンラインを併用	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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

「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: VR動画編集入門 連携企業等: Udemy
期間: 2024年12月～2025年1月 対象: 教員1名
内容 ①360°カメラについて ②VR動画の概要 ③VRの基本設計 ④VR動画編集の入門 ⑤360°VR動画の書き出し

研修名: 3Dキャラクターアニメーション完全マスター講座 連携企業等: Udemy
期間: 2024年12月～2025年1月 対象: 教員1名
内容 ①3Dアニメーションの制作手順 ②アニメーションの制作手法 ③アニメーションの12原則

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: ファシリテーションスキル習得 連携企業等: (株)ウチダ人材センタ
期間: 2025年1月6日(月) 対象: 全教員
内容 ①ファシリテーションとは②ファシリテーターの役割③ファシリテーターの基本スキル④効果的なコミュニケーション

(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: 画像生成AI、動画生成AI 連携企業等: 未定
期間: 未定 対象: 教員1名
内容 画像・動画生成AIを利用した制作技法と環境構築

研修名: VRゲーム制作 連携企業等: Udemy
期間: 2025年8月 対象: 教員1名
内容 Unityを使ったVRゲームの制作

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: ロジカルチームビルディング研修 連携企業等: 株式会社IKUSA
期間: 2025年8月26日(火) 対象: 全教員
内容 ①論理的思考力の向上②他者に分かりやすく伝えるためのスキル③多様な視点の統合力

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会後に意見を取り纏め、学校としての対応を決定。1年間を通して改善に努め、次回の委員会時に改善を報告する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
石塚 久美子	公益社団法人 沼津法人会 女性部会 副部長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地方法人団体 関係者
加藤 正樹	静岡県立三島長陵高校 教諭	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地域住民
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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
曾根 輝夫	ランアンドケントス株式会社 代表取締役	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
鶴谷 主一	学校法人松濤学園 原町幼稚園 理事長・園長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
土井 宣博	株式会社 雅心苑 代表取締役 社長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
塩田 美佐代	医療法人社団 真養会 看護・介護統括局長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
齋藤 悦生	株式会社NEXUS 代表取締役	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業等委員
海野 秀伸	協和警備保障株式会社 静岡営業所 業務課管制長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	同窓会
堤 拓也	沼津市役所 市民福祉部 健康づくり課	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	同窓会

※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://www.numasen.ac.jp/public/>

公表時期: 令和7年6月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程 CGデザイン科)															
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	○		フレッシュマンセミナー	学校生活に関するオリエンテーション。コミュニケーションや挨拶等の基本作法の習慣づけをする。	1前	30	1	○			○	○			
2	○		ビジネスマナーⅠ	基本的なマナー・接遇について学習する。	1後	30	2	○			○		○		
3	○		ビジネスマナーⅡ	就職を意識したマナーについて学習する。就職活動で必要となる基礎的な能力を身につける。	2後	30	2	○			○			○	
4	○		ビジネスマナーⅢ	社会人として必要となるマナー・接遇。社会に出て必要となる基礎的な能力を身につける。	3後	30	2	○			○			○	
5	○		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習得と社会人基礎力について理解する。	1後	30	1	○			○		○		
6	○		キャリアディベロップメントⅡ	業界でのキャリアを築くために、業界研究を行い、必要な知識、スキルについて理解する。	2前	30	1	○			○		○		
7	○		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	○			○		○		
8	○		就活ゼミⅠ	業界・企業研究を進め、一年次でのポートフォリオを完成させる。	1後	30	1	○			○			○	
9	○		就活ゼミⅡ	履歴書の書き方や面接指導など、就職活動に向けた準備・指導を行う。	2通	30	1	○			○		○		
10	○		教養ゼミⅠ	各種選択科目から興味のある科目を受講し、一般教養力の向上をはかる。	1前	30	1	○			○		○		
11	○		教養ゼミⅡ	目指す職業・業界に必要な一般的な知識を含めた教養を高めるための学習を行う。	1後	30	1	○			○			○	
12	○		教養ゼミⅢ	各種選択科目から興味のある科目を受講し、一般教養力の向上をはかる。	2前	30	1	○			○		○		
13	○		教養ゼミⅣ	目指す職業・業界に必要な基礎知識と制作のマネジメントに関する学習を行う。	2後	30	1	○			○		○		

14	○		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前	30	2		○	○	○							
15	○		コミュニケーション活動Ⅰ	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。	1通	30	1		○	○	○							
16	○		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		○	○	○							
17	○		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		○	○	○							
18	○		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、プレゼンテーションソフトについて、演習を中心に利用技術を学習する。	1前	30	1		○	○	○							
19	○		プレゼンテーションⅠ	デザインの制作・プレゼンにあたり必要となる趣旨(コンセプト)の出し方、企画書や資料の作成方法を学習する。	2通	30	1		○	○	○							
20	○		プレゼンテーションⅡ	企画、発表など、効果的なプレゼンテーション技術を学習する。	3通	60	2		○	○	○							
21	○		CG基礎	CGの基礎知識について学習する。CGクリエイター検定ベーシック合格を目標とする。	1通	60	4	○		○	○							
22	○		色彩学Ⅰ	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。色彩検定3級合格を目標とする。	1通	60	4	○		○	○							
23	○		色彩学Ⅱ	色彩について配色を中心により詳細な知識を学習する。	2前	30	2	○		○	○							
24	○		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	120	4		○	○	○							
25	○		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		○	○	○							
26	○		デッサンⅢ	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		○	○	○							
27	○		手描きイラストレーションⅠ	手描きのイラストレーション技術を身につける。	2通	60	2		○	○	○							
28	○		手描きイラストレーションⅡ	手描きイラストレーションⅠの内容をふまえ、ストーリーの組み立てや漫画表現について学ぶ。	3通	60	2		○	○	○							
29	○		立体造形	粘土などの素材を使って、立体物の造形を行う。	2後	30	1		○	○	○							

30	○		3DCG I	3DCGソフトを使ったモデリング・アニメーションの基礎について学習する。	1通	120	4		○	○	○	○		
31	○		3DCG II	3DCGソフトのモデリング・アニメーション、ゲームエンジンの利用について学習する。	2通	90	3		○	○	○	○		
32	○		画像処理	ペイント系ソフトによる画像の編集方法について学習する。	1通	60	2		○	○	○			
33	○		イラストレーション	ドロー系ソフトによるイラストやロゴなどの作成について学習する。	1通	60	2		○	○	○			
34	○		撮影技術	写真撮影の技法について学ぶ。	2前	30	1		○	○	○			
35	○		映像制作基礎	映像編集ソフトを使った映像制作の基礎について学習する。	1通	60	2		○	○	○			
36	○		映像制作応用	映像の制作、ショートムービーの制作を行う。	2通	60	2		○	○	○			
37	○		マーケティング	マーケティングの調査・分析方法などを学習する。	3前	30	2	○		○		○		
38	○		コピーライティング	広告におけるコピーの役割や発想法について学び、作品に活かす方法を学習する。	3通	30	2		○	○			○	
39	○		DTP I	DTPの基礎について学習し、簡単な印刷物の制作を行う。	1通	90	3		○	○	○			
40	○		DTP II	DTPソフトによる印刷物の制作方法について学ぶ。	2通	90	3		○	○			○	
41	○		WEBデザイン I	HTML・CSSの基礎について学習し、WEBページの制作を行う。	1通	90	3		○	○	○			
42	○		課題制作 I	進級課題や公募課題の作品制作を行う。	1後	60	2		○	○	○			
43	○		課題制作 II	進級課題や公募課題の作品制作を行う。	2通	90	3		○	○	○			
44	○		ポートフォリオ	WEBのポートフォリオサイト、ポートフォリオの冊子の制作を行う。	2後	120	4		○	○			○	○
45	○		3次元アニメーション	3Dソフトによるモーション作成について学習する。	2後	60	2		○	○			○	

46	○	WEBプログラミング	JavaScriptを利用した動的サイトの、CMSの導入について学ぶ。	2 後	60	2	○	○	○										
47	○	ゲームデザイン I	東京ゲームショウの出展作品の制作を行う。	2 前	90	3	○	○	○	○									
48	○	WEBデザイン II	キャンプの作成からコーディングまでの流れを学習する。	2 前	90	3	○	○	○	○									
49	○	映像編集	映像制作やエフェクト制作について学習する。	3 通	60	2	○	○	○										
50	○	WEBサイト制作	CMSを導入したサイトの制作を行う。	3 通	60	2	○	○											
51	○	3DCGⅢ	より高精度のモデリングについて学習する。	3 通	90	3	○	○											
52	○	クロスメディア基礎	印刷、Web、映像などのメディアをまたいだ総合的な広告企画、および制作を行う。	3 通	90	3	○	○											
53	○	モーションデザイン	3DCGのモーション制作について学習する。	3 通	60	2	○	○											
54	○	パッケージデザイン	DTPで学んだことを活かしパッケージの制作を行う。	3 通	60	2	○	○											
55	○	ゲームデザイン II	東京ゲームショウの出展作品の制作を行う。	3 前	120	4	○	○	○	○									
56	○	広告制作応用	広告制作について学習する。広告系公募課題の作品制作を行う。	3 前	120	4	○	○	○	○									
57	○	卒業研究	3年間の集大成として卒業制作を行う。	3 後	300	10	○	○	○	○									
58	○	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	300	10		○	○	○									
合計					58	科目	3840												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: (1)必須科目及び選択必修科目において不可がない (2)学年ごとの総欠課時限数が年間消化時限数の15%以内である (3)学納金が未納でない		1学年の学期区分	2期
履修方法: 選択必修科目は7科目・780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。