

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		
北海道芸術デザイン 専門学校	昭和51年4月1日	杉 澤 投 吉	〒001-0027 札幌市北区北27条西8丁目 (電話) 011-756-0777		
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地		
学校法人 美専学園	昭和62年12月4日	高 橋 英 雄	〒001-0027 札幌市北区北27条西8丁目 (電話) 011-756-0777		
目 的	マルチメディアデザイン学科の各分野(アニメ・ゲーム)に関するプロ養成に必要な、「基礎から実践」までを教育することを目的とし、次の事項に重点的に取り組む。 ・各分野のプロになるための技術や知識を学ばせ就職させる。 ・いかに学生・保護者・就職先企業等のニーズに応えるか、各分野における諸課題を主体的に創造的に研修し実務的な職業教育を施す。				
課 程 名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化教養分野 専門課程	マルチメディア デザイン学科 (アニメ・ゲームクリエイター 専攻)	2年(昼)	2400単位時間 (又は単位)	平成7年1月23日 文部省告示第7号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技
	90単位時間 (又は単位)	2310単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
120人の内数	31人	1人	13人	14人	
学期制度	■前期：4月1日～9月28日 ■後期：9月29日～3月31日	成績評価	■成績表(有)無 ■成績評価の基準・方法について 授業担当教員が課題の成果・提出状況・出席状況等を総合的に評価する。		
長期休み	■学年始め：4月9日 ■夏 季：7月28日～8月17日 ■冬 季：12月17日～1月12日 ■前 期 末：9月10日～9月28日 ■学 年 末：3月4日～4月7日	卒業・進級条件	学生が教育指導計画に従って授業科目を履修し、その成果が満足できると認められるときは、各学年の課程の修了又は卒業を認定する。卒業必要授業数2400単位時間。		
生徒指導	■クラス担任制(有)無 ■長期欠席者への指導等の対応 面談及び保護者との連携	課外活動	■課外活動の種類 北海道私立専修学校各種学校連合会札幌支部体育事業の参加、地域清掃等 ■サークル活動(有)無		
主な就職先	■主な就職先、業界 アニメーション、ゲーム、映像 ■就職率 80%	主な資格・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		

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 1名 ■中退率 4%</p> <p>平成25年4月1日在学者 29名（平成25年4月入学者を含む） 平成26年3月31日在学者 28名（平成26年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 健康及び経済的理由による進路変更</p> <p>■中退防止のための取組 補習の実施と保護者への連絡・連携</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.bisen-g.ac.jp/</p>

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

本校の教育目標「各専攻における専門教育および職業教育の確立」を達成するために、指導内容や各種特別活動等を総合的に組織する一連のPDCAサイクルにおいて、教育課程編成委員会でその教育効果を検証し、企業等委員からの意見・助言を取り入れ、開設科目編成や授業内容の改善等を図っていくものとする。

- ・ 学生の就業先の業界動向に関する最新情報を収集し、現場の実務で求められる専門スキルに対応した授業科目の開設や授業課題の設定、ICT関連機材等の学習環境整備、教材開発等に活用する。
- ・ 企業等委員から経営者としての視点による助言を受け、即戦力となる人材育成のために、学生がインターンシップや職場体験、現場見学等を経験できる機会を創出する等、社会人としての基礎力および実務スキル向上につながる授業内容や指導方法の改善に取り組む。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年9月30日現在

名 前	所 属
佐野公康	株式会社デービス 代表取締役
西村昌実	北海道イラストレーターズクラブα 会長
井上俊彦	一般社団法人 札幌・北海道コンテンツ戦略機構 理事長
内藤卓也	株式会社ジュリアジャパン 取締役社長
野村光雄	株式会社デザインミック 代表取締役
薄木健友	株式会社フルーロン花佳 代表取締役
鈴木理	株式会社鈴木理アトリエ一級建築士事務所 代表取締役
中山真琴	株式会社ナカヤマ・アーキテクト 代表取締役
杉澤投吉	北海道芸術デザイン専門学校 学校長
堀口徳久	北海道芸術デザイン専門学校 副学校長
高橋美絵	北海道芸術デザイン専門学校 教務部長
飯塚哉子	北海道芸術デザイン専門学校 学務部長・建築デザイン学科長
山内芳美	北海道芸術デザイン専門学校 産業デザイン学科長
田中政史	北海道芸術デザイン専門学校 マルチメディアデザイン学科長
松原祐子	北海道芸術デザイン専門学校 環境デザイン学科長

(開催日時)

第1回 平成26年8月27日 16:00～17:30

第2回 平成27年1月21日 16:00～17:30(予定)

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

本校の教育目標「各専攻における専門教育および職業教育の確立」達成のため、各専攻関連分野の企業および業界団体と連携し、実践的な職業教育の実施に必要なカリキュラムの作成、講義および研修の実施、各種教材の作成等において、緊密な協力体制を構築・維持するものとする。

- ・ 職業教育協定書に基づき、各専攻関連分野の企業および業界団体から、各専門分野の指導講師として人材の派遣を受ける。
- ・ 担当教科目の指導計画について事前に協議し、各教科目のねらいに沿って授業内容や実施方法、評価の観点等についてまとめた指導計画書(シラバス)を作成し、指導講師と教務部で情報を共有する。
- ・ 学修成果の評価指標・手法についても予め協議し、演習終了後には指導講師による学生の学修成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価・単位認定を行う。

科目名	科目概要	連携企業等
デザイン概論 表現技法演習	必要となる基礎画力の向上と顧客を意識した制作を心がけることを目的に、基本的な画材を使用して年賀状用のイラストレーション作成作業を行う。	株式会社 成瀬商会
プレゼンテーション	自身の長所を適切に先方に伝えられる履歴書制作の一要素としての写真撮影についてと、併せて面接時に好印象を与えるためのメイクアップ・ヘアスタイリングについて学ぶ。	有限会社 アルテワークス スタジオ アットーレ札幌
基礎技術演習 I	正確な人体の構造、透視図法に基づいた写実的な描画を目指し、基礎的なデッサン力の向上を目指す。また、ガッシュ・コピックなどのアナログ画材の基礎技術を習得する。	北海道イラストレーターズクラブ α
デザイン概論	デザインの基礎となる平面構成および画面内のレイアウトについて、普段デジタルでの作業が中心となる学生を対象に、デザイン理論を解説し実践的な課題を制作させることで深く理解させる。	公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会（JAGDA）北海道地域
表現技法演習	映像作品を多角的に研究し、テーマを表現するために効果的な演出方法や編集技術、映像から受ける心理的効果などについて学習し、より高度な映像制作技術を習得する。	有限会社コスモ・スペース

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

本校教職員研修規程に基づき、研修は、教職員が現在就いている職に係わる職務の遂行に必要な知識、技能、資質等の向上を図ることを目的とし、そのため教職員の資質に応じた研修計画を策定し、校内外で催される必要な研修を受ける機会を学園として認め、経費を負担することとする。

- ・ 教職員は、業務に支障のない限り、理事長の承認を受け校外の産業現場等、勤務場所を離れて研修を行うことができるものとする。
- ・ 各専攻関連分野の業界団体主催による各種技能研修や、ICT機器・アプリケーションソフト関連セミナー等の受講機会を確保し、最新の実務知識・技術・技能の計画的修得および向上に努める。
- ・ 授業および学生に対する指導力向上のため、所定の年度に大学等で実施される教員免許更新講習等を受講する機会を確保する。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成26年9月30日現在

名前	所属
河村和義	株式会社アトリエK一級建築士事務所 代表取締役
櫻井俊二	北海道芸術デザイン専門学校校友会会長
安田昭夫	北海道芸術デザイン専門学校元校長・北海道札幌白石高等学校元校長
山森鉄夫	司法書士 山森鉄夫司法書士事務所 所長
杉澤投吉	北海道芸術デザイン専門学校 学校長
西尾正道	北海道医薬専門学校 学校長
館山昭	北海道医薬専門学校 副学校長
堀口徳久	北海道芸術デザイン専門学校 副学校長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.bisen-g.ac.jp/>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

○ホームページ <http://www.bisen-g.ac.jp/>

○SNS (Facebook) <https://www.facebook.com/bisengakuen>

○北海道私立専修学校各種学校連合会の発行する「北海道専修学校概要」等の進学情報への掲載

授業科目等の概要

文化教養分野専門課程 マルチメディアデザイン学科（アニメ・ゲームクリエイター専攻）平成26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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			一般教養	校外学習や各種検定試験対策の他、社会人として求められる教養知識、常識、礼儀などを広く学ぶ。	1前	30	1	○	△	
○			英会話	初歩的な英語の運用能力を養う。	1前	30	1	○		
○			デザイン概論	主にアニメーションやゲームについて、様々な技術手法やその変遷について学ぶ。また、一本のアニメーション作品やゲーム作品が完成するまでに必要となる流れ、各作業について理解する。	1前	30	1	○	△	
○			色彩学	色の基本的理論や特性を学習し、色彩による心理的効果や画面全体のトーンを意識した配色について学ぶ。	1前	30	1	△	○	
○			美術史	西洋美術、日本美術の流れと各時代の主要作品について学習する。	1通	30	1		○	
○			デッサン	基礎的なデッサン力を向上させる。もののかたちや質感を正確に捉え表現するための技術を、人物・静物・風景などのモチーフを描くことで身につける。	1通	30	1		○	
○			基礎技術演習Ⅰ	主にアナログの画材を使用して、デッサンや平面構成など、デザインの基礎となる力を身につける。また、キャラクターデザインや絵コンテ制作など、アニメーションの基礎となる学習も行う。	1通	240	8		○	
○			基礎技術演習Ⅱ	デザイン用アプリケーションの基本的な使用方法について学ぶ。画像編集や映像制作に関する内容を中心に、3DCGの基礎など、ゲームグラフィック制作の基本を学習する。	1通	240	8		○	
○			専門技術演習Ⅰ	デザインにおける基本的要素を踏まえて、映像作品やwebページの作成など、複数メディアに渡る展開を学習する。	1通	120	4		○	

○		専門技術演習Ⅱ	より高度なデジタルによる画像編集や、3DCGの基礎について学ぶ。	1 後	120	4		○	
○		DTP 演習	Illustrator や Photoshop などの画像編集アプリケーションによるイラストレーション作成について学び、デジタルの特性を理解する。	1 後	30	1		○	
○		前期課題制作	通常授業を通して学んだ技能や発想を生かし、前期授業の総まとめとして課題を制作する。	1 前	30	1		○	
○		後期課題制作	通常授業を通して学んだ技能や発想を生かし、後期授業のまとめとして課題を制作する。	1 後	30	1		○	
○		コンペ課題制作	担当講師の指導により応募するコンペを設定し、積極的に出品することにより自らのオリジナリティを追求する。	1 前	30	1		○	
○		進級制作	一年間の節目として、各自の成果を問うべく課題を設定し、長期にわたり作品を制作し発表する。	1 後	180	6		○	
○		各種概論	デジタルによる作画表現についてより深く学び、多様な表現技法について研究、習得を目指す。	2 前	30	1		○	
○		色彩応用	より高度な配色についての理論や原則を学習し、それらを前提とした作品を制作する。	2 前	30	1		○	
○		各種技術論	WEB サイトなどを作成する技術や、訴求力のある印刷物のデザインについて学習する。	2 前	60	2		○	
○		表現技法演習	映像作品を多角的に研究し、テーマを表現するために効果的な演出方法や編集技術、映像から受ける心理的効果などについて学習し、より高度な映像制作技術を習得する。	2 前	60	2		○	
○		材料学	より高度な透視図法の技術を身につけ、主に背景と人物を正しい関係で描画できる技術を学ぶ。また、さらなるデッサン力の向上を目指す。	2 前	30	1		○	
○		プレゼンテーション	与えられたテーマに基づいたプレゼン実習を通して、テーマやコンセプトといった作品の制作意図や内容を的確に伝達するために必要な発表方法や資料制作について学ぶ。	2 前	120	4		○	
○		デザイン演習	進化し続けるデジタル技術の現在に注目し、新しい技術についての研究と、それを活かしたデザインについて考察、制作する。	2 前	120	4		○	

○		応用技術演習Ⅰ	選択授業。3DCG で制作された映像を編集し動画として仕上げる工程について、もしくはアニメーションの制作工程について学ぶ。	2 前	120	4		○	
○		応用技術演習Ⅱ	選択授業。3DCG もしくはアニメーションによる映像制作について。映像作品の仕上げ、動画ファイル形式、コーデック等について。	2 前	120	4		○	
○		前期課題制作	通常授業を通して学んだ技能や発想を生かし、前期の総まとめとして課題を制作する。	2 前	30	1		○	
○		コンペ課題制作	担当講師の指導により応募するコンペを設定し、積極的に出品することにより自らのオリジナリティを追求する。	2 前	30	1		○	
合計				27 科目	2400 単位時間 (80 単位)				