

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		館山 昭		〒001-0024 北海道札幌市北区北24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		〒001-0024 北海道札幌市北区北24条西8丁目 (電話) 011-756-0777																			
分野	認定課程名	認定学科名				専門士	高度専門士																		
文化・教養	文化教養専門課程	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7年文部科学省 告示第7号	—																		
学科の目的	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創造的に研修し実務的な職業教育を施す。																								
認定年月日	平成 26年 3月 31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																		
	2年 昼間	2400時間	30時間	2370時間	0時間	0時間	0時間 単位時間																		
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																				
120人	22人	0人	1人	12人	13人																				
学期制度	■前期:4月1日～9月25日 ■後期:9月26日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 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:4月1日～4月9日 ■夏季:7月24日～8月18日 ■冬季:12月19日～1月13日 ■前期末:9月15日～9月25日 ■学年末:3月3日～3月31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。																				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・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、学園祭等の実行委員会等  ■サークル活動: 無																				
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成30年度卒業生) アニメーション業界、ゲーム業界			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 (平成30年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報)																				
	■就職指導内容 一年次より就職ガイダンスを開催。二年時には就職課、担任を含めた三者面談を複数回行う。				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス能力検定B 検定 ジョブパス</td> <td>③</td> <td>10人</td> <td>10人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定</td> <td>③</td> <td>9人</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>5人</td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ビジネス能力検定B 検定 ジョブパス	③	10人	10人	CGクリエイター検定	③	9人	8人	Photoshopクリエイター能力認定試験	③	8人	5人
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																				
	ビジネス能力検定B 検定 ジョブパス	③	10人		10人																				
	CGクリエイター検定	③	9人		8人																				
	Photoshopクリエイター能力認定試験	③	8人		5人																				
	■卒業生数 : 10 人				※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)																				
	■就職希望者数 : 9 人				■自由記述欄 「とくとく検診」PRポスター 市長賞																				
■就職者数 : 8 人																									
■就職率 : 88.9 %																									
■卒業者に占める就職者の割合 : 80 %																									
■その他																									
(平成 30 年度卒業者に関する 令和1年5月1日 時点の情報)																									

中途退学 の現状	<p>■中途退学者 0 名 ■中退率 0 %</p> <p>平成30年4月1日時点において、在学者18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18名（平成31年3月31日卒業者を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由</p>
	<p>■中退防止・中退者支援のための取組</p> <p>補習の実施と保護者への連絡・連携、転科の実施等</p>
経済的支援 制度	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有</p> <p>パブリック奨学制度、スカラシップ奨学制度、交換留学奨学制度等</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 非給付対象</p> <p>※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</p>
第三者による 学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 無</p> <p>※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)</p>
当該学科の ホームページ URL	<p><a href="http://bisen-g.ac.jp/specialty/animegame/">http://bisen-g.ac.jp/specialty/animegame/</a></p>

(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学状況等について記載します。

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。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

年2回開催される本委員会は、委嘱委員から経営者等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ための、意見交換および教育効果検証の場として位置付ける。 ※別紙1参照

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和元年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐野 公康	(株)デービス 代表取締役	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	③
西村 昌実	北海道イラストレーターズクラブα 副会長	同上	①
谷本 智之	(株)エクステデザイン 代表取締役社長	同上	③
内藤 卓也	(株)ジュリアジャパン 取締役社長	同上	③
内村 喜憲	北海道インテリアプランナー協会 会長	同上	①
薄木 健友	(株)花佳 代表取締役	同上	①
赤坂 真一郎	株式会社アカサカシンイチロウアトリエ 代表取締役	同上	③
鈴木 理	(株)鈴木理アトリエ一級建築士事務所 代表取締役	同上	③
館山 昭	北海道芸術デザイン専門学校 校長(委員長)	同上	
高橋 美絵	同 教務部長	同上	
飯塚 哉子	同 学務部長・環境デザイン学科長	同上	
高畑 文一	同 産業デザイン学科長	同上	
田中 政史	同 マルチメディアデザイン学科長	同上	
本間 健一	同 建築デザイン学科長	同上	

※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

開催頻度：年二回 開催時期：8月下旬および2月上旬

(開催日時(実績))

第1回 平成30年8月29日 16:00～18:00

第2回 平成31年2月1日 15:00～17:00

(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

近年ゲーム業界で需要が増しているアニメーション制作ソフト「Live2D」のカリキュラムを本悪的に導入。

近年、2Dグラフィックスや3DCGなど求められる技術が多様化しているため、専門的な技術に深いレベルで対応できる学習内容が必要。

著作権法の改正もあり、クリエイターとして著作権に関する知識の重要性が増していることから、カリキュラムでの対応が重要。

知識の習得と同時に、著作権に対する認識自体も改めることを目標にカリキュラムを設定する。

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

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。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

- ・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。

(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
マルチメディア概論	様々なメディアについて、その成り立ちから現在の最新の状況までを学び、理解を深める。	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
UIデザイン	UIデザインの理解と活用について知る。 ユーザビリティとは何かを学ぶ。	株式会社ステージハンド
人物作画	人体の構造とバランスを学ぶ。 透視図法について学習する。	Debris札幌
作画技法基礎	アナログ画材による写実的な作画技術の基礎を習得する。	イラストルームナカジマ
デザインナレッジ I	コンペ応募等、社会に関わるデザインを制作する。 デザインに関わる広い分野での知識を学ぶ。	VOLANTI

### 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

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。

#### (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

ZBrush全国縦断キャラバンセミナー2019春 主催:株式会社Too 実施:2019年5月28日

対象:3DCGデザイナー

概要:Zbrushを使用したスカルプトモデリングについての基本概念レクチャー

オープンソースカンファレンス2019Hokkaido 楽しいVR空間を作る技術と支える技術

主催:オープンソースカンファレンス実行委員会 実施:2019年6月1日

対象:VRおよびwebプログラミング技術者

概要:VR空間内で使用できるオブジェクト作成について

就職セミナー「広告業界を考える」 実施:2019年6月13日

主催:一般社団法人北海道広告業協会(HAAA) 対象:学生および教員

概要:広告業の実像と魅力を伝える

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

NEW EDUCATION EXPO アクティブ・ラーニング教室・ラーニング・commonsの設計、実践、評価

主催:NEW EDUCATION EXPO実行委員会 実施:2019年6月6日

対象:教職員

概要:アクティブラーニング教室の効果的な設営・運営について

#### (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

SAPPORO CEDEC 2019 実施:2019秋予定

対象:ゲーム開発者

概要:コンピュータエンターテインメントに関する最新の技術動向の提供と共有

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

令和元年12月予定 令和元年度第2回文部科学大臣認定「職業実践専門課程」に係る研修会 主催:北海道私立専

修学校各種学校教員能力認定委員会 (対象:(公社)北海道私立専修学校各種学校連合会会員校及びその他の教職員

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

自己評価と学校関係者評価を実施することで、学校の現状と課題を的確に具体的に把握して学校運営の改善、強化を目指すものである。また、同時に関係する業界、企業等との信頼関係を深めることを基本の方針としている。

(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	学校の教育理念・目的・人材育成は明確になっているか
(2) 学校運営	教育活動に関する情報公開がなされているか
(3) 教育活動	成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか
(4) 学修成果	就職率の向上が図られているか
(5) 学生支援	学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか
(6) 教育環境	防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動は適性に行われているか
(8) 財務	財務について会計監査が適性に行われているか
(9) 法令等の遵守	個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか
(10) 社会貢献・地域貢献	
(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

「地域とのつながり等で、子供たちにデザインの楽しさを知ってもらおう活動に学校が一役買えるとよいのでは」との助言を踏まえ、小学生以下を対象とした「ものづくりワークショップ」の企画・運営を実施した。また、「各専攻の卒業生の活躍について更なる情報発信を」との助言をもとに、教育効果の成果である卒業生の仕事ぶり等を発信していく方法として、SNS等の新たな活用方法を検討中である。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成31年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
河村和義	(株)アトリエK一級建築士事務所	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	企業関係者
櫻井俊二	(有)I.B.DESIN	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	卒業生・企業関係者
山森鉄雄	元、山森鉄雄司法書士事務所	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	企業有識者
細木 実	ほそき整骨院	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	卒業生・企業関係者

※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( ) ) 公表年月日: 令和元年7月31日

URL: <http://www.bisen-g.ac.jp> (北海道芸術デザイン専門学校) <https://www.iyaku.ac.jp> (北海道医薬専門学校)

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

学校の状況(課題や教育活動の取組)を広く理解してもらい、さらに企業等との信頼関係を深める。

(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	経営方針、学校の特色、人材育成の特色
(2) 各学科等の教育	カリキュラム、収容定員、学修成果
(3) 教職員	各教員の担当科目、教員の専門に関する情報
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援への取組状況、実習等の取組情報
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱
(8) 学校の財務	収支計算書
(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	
(11) その他	

※(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.bisen-g.ac.jp> (北海道芸術デザイン専門学校) <https://www.iyaku.ac.jp> (北海道医薬専門学校)

## 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31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	
○			一般教養	デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ。 デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る。	1前	30	1	○			○				
○			マルチメディア概論	様々なメディアについて、その成り立ちから現在の最新の状況までを学び、理解を深める。	1前	30	1	○			○				○
○			デッサン I	デッサンの基本的理論と技法を理解する。 確かなデッサン力を身につけ、制作の技術的根拠とする。	1前	60	2	○			○				○
○			ベーシックデザイン	鉛筆や定規など、デザイン道具の正しい使い方の学習。 平面構成の演習を通じ情報やメッセージを伝達する基礎的手段を身につける。	1前	60	2	○			○				○
○			UIデザイン	UIデザインの理解と活用について知る。 ユーザビリティとは何かを学ぶ。	1後	30	1	○			○				○ ○
○			Photoshop基礎	Photoshop操作の基本を学習。 ワークフローの構築、必要な作業時間の見積、スケジュール立ての習得。	1前	60	2	○			○				○
○			Illustrator 基礎	Illustratorの基本的な操作方法を学ぶ。 DTPIに関する基礎の知識を習得する。	1前	30	1	○			○				○
○			人物作画	人体の構造とバランスを学ぶ。 透視図法について学習する。	1前	60	2	○			○				○ ○
○			作画技法基礎	アナログ画材による写実的な作画技術の基礎を習得する。	1前	60	2	○			○				○ ○
○			blender基礎	3DCG制作の基礎知識を学習する。 blenderの基本操作を習得する。	1前	60	2	○			○				○
○			映像制作基礎	AfterEffectsの基本操作を学ぶ。	1前	60	2	○			○				○



○		Photoshop応用	レイアウト・見せ方・伝えることの意識を知る。 様々なデザイン・イラストの構成や加工を学ぶ。	1 後	30	1		○	○				○	
○		キャラクタモデ リング	3DCGで人型のキャラクタを完成させるまでに必要 な工程を学ぶ。	1 後	30	1		○	○			○		
○		デッサン II	石膏像デッサン、静物デッサン、人物クロッキー を行い、より高度なデッサンの理論と技法を学 ぶ。	1 後	30	1		○	○				○	
○		動画制作	2Dアニメーションの制作方法を学ぶ。 アニメーションを作画する上で必要な知識と技術 を学習する。	1 後	60	2		○	○				○	
○		作画技法応用	アナログ画材を使用したより高度な作画技術を学 ぶ。	1 後	30	1		○	○				○	
○		blender 応 用 I	より実践的なblenderの使い方について学ぶ。 リアルで精確なモデリング技術を習得する。	1 後	60	2		○	○				○	
○		blender 応 用 II	より実践的なblenderの使い方について学ぶ。 リアルで精確なモデリング技術を習得する。	1 後	60	2		○	○				○	
○		映像制作応用	After Effectsを使用したエフェクト作成、演出効 果を学ぶ。	1 後	30	1		○	○				○	
○		Live2D基礎	Live2Dの特性と使用される場面を知る。 Live2Dモデルの制作方法とアニメーションを学 ぶ。	1 後	30	1		○	○			△	○	
○		デザインナレッ ジ I	コンペ応募等、社会に関わるデザインを制作す る。 デザインに関わる広い分野での知識を学ぶ。	2 前	60	2		○	○			○	△	○
○		デザインナレッ ジ II	コンペ応募等、社会に関わるデザインを制作す る。 デザインに関わる広い分野での知識を学ぶ。	2 前	60	2		○	○			○	△	
○		CG表現学習	CGクリエイター検定・ベーシックの合格を目標と し、コンピューター、3DCG、映像について必要な 知識を身につける。	2 前	30	1		○	○				○	
	○	DTP演習	視認性・可読性といった様々なデザイン・レイア ウトの理論を学ぶ。 デザインの方向性が、作品性やターゲットによっ て変化することを知る。	2 前	60	2		○	○					○
	○	パーステクニッ ク	透視図法を中心に、表現描写力の向上に取り組 む。	2 前	60	2		○	○					○

○		ドローイングテクニック	デッサンの発展的理論と技法を学ぶ。	2前	60	2		○	○										
○		デジタルペイント	Photoshopとクリップスタジオを活用したイラスト制作について学ぶ。 空間の表現を意識した構図の制作に取り組む。	2前	60	2		○	○										
○		3DCGアニメーション	物質・生物のリアリティを感じられるアニメーションを制作する。	2前	60	2		○	○										
○	■ 学年 始	3DCG演習	フォトリアルなCG制作のためのモデリング、ライティング、レンダリング技術を学ぶ。	2前	60	2		○	○										
○		映像表現	映像の効果と演出について学び、自分の意図を作品に反映させるための効果的な演出プランを身に付ける。	2前	60	2		○	○										
○		3DCGビジュアライゼーションⅠ	リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ。	2前	60	2		○	○										
○		アニメーション制作Ⅰ	2Dアニメーション制作に必要な知識と技術を、作画から撮影まで総合的に学ぶ。 平面内での空間表現について学ぶ。	2前	60	2		○	○										
○		3DCGビジュアライゼーションⅡ	リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ。	2前	60	2		○	○										
○		アニメーション制作Ⅱ	2Dアニメーション制作に必要な知識と技術を、作画から撮影まで総合的に学ぶ。 平面内での空間表現について学ぶ。	2前	60	2		○	○										
○		キャリアプランニング	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す。	2後	150	5		○	○										
○		進級制作	一年間の学業で身に付けた専門知識と技術を集大成した作品を制作する。	1後	180	6		○	○										△
○		卒業制作	二年間の学習で身につけた専門知識と技術の集大成となる作品を制作する。	2後	450	15		○	○										△
○		英会話	義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する。	1前	30	1	○		○										○
○	■ 主な 就	前期課題制作Ⅰ	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	1前	30	1		○		△	○	○							

○		前期課題制作Ⅱ	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	2前	30	1		○	△	○	○		
○		後期課題制作	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	1後	30	1		○	△	○	○		
○		一般教養知識	デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ。 デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る。	1前	30	1		○	○	○			
合計				42科目			2400単位時間(80単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
各学年の教科目を履修・修得し、卒業制作の審査に合格した者は、第2学年の課程の修了が認められ、卒業が認定される。卒業時必要履修授業時数2,400単位時間。	1学年の学期区分	2期	
	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。