

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		根上 和也		〒001-0024 (住所)北海道札幌市北区北24条西8丁目1-12 (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		増田 涼平		〒001-0024 (住所)北海道札幌市北区北24条西8丁目1-12 (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/ゲームCG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															
80人		14人	0人	1人	11人	12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 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5日 ■夏季:7月18日～8月17日 ■冬季:12月20日～1月14日 ■前期末:9月19日～9月27日 ■学年末:3月5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、ボランティア、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(令和4年度卒業生) ゲーム業界、映像業界			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 (令和4年度卒業者に関する令和5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 ジョブパス</td> <td>③</td> <td>11</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定</td> <td>③</td> <td>10</td> <td>10</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 ジョブパス	③	11	8	CGクリエイター検定	③	10	10
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																
	ビジネス能力検定 B検 ジョブパス	③	11		8																
	CGクリエイター検定	③	10		10																
	■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 : 10 人				■自由記述欄 第17回北海道学生デザインコンクール 入賞・佳作 札幌市若年層向け啓発動画プロジェクト 市長賞・特別賞 2023年れいわdeねんが卯年年賀状 採用																
	■就職者数 : 10 人																				
■就職率 : 100 %																					
■卒業者に占める就職者の割合 : 100 %																					
■その他																					
(令和 4 年度卒業者に関する 令和5年5月1日 時点の情報)																					

中途退学の現状	<p>■中途退学者 1 名 ■中退率 5.3 %</p> <p>令和4年4月1日時点において、在学者19名（令和4年4月1日入学者を含む） 令和5年3月31日時点において、在学者18名（令和5年3月31日卒業者を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 健康的理由による進路変更</p> <p>■中退防止・中退者支援のための取組 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 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 ※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 ※有的場合、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="https://bisen-g.ac.jp/course/multimedia/gamecg/">https://bisen-g.ac.jp/course/multimedia/gamecg/</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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年7月31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	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	③
佐藤 正人	北海道イラストレーターズクラブα 名誉会長	同上	①
堀川 敦史	(株)サイクロンゼロ 開発部マネージャー	同上	③
大内 利章	(株)自然農園 代表取締役社長	同上	③
杉山 宗英	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)鈴木理アトリエ級建築士事務所 代表取締役	同上	③
根上 和也	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・建築デザイン学科長	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	-
桂 充子	同 環境デザイン学科長	同上	-
稲葉 未紗	就職課主任	同上	-

※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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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 令和4年8月24日 16:00～18:00

第2回 令和5年 2月3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

・第1回教育課程編成委員会で出された意見や助言を踏まえ、改善点があれば、可能なものは後期の授業から、その他については次年度の教育課程編成に際して反映させ、第2回教育課程編成委員会で新年度教育課程案として提案している。

- ・コロナ禍によるオンラインでのコミュニケーションのあり方について意見交換を行い、学生への指導に反映。
- ・ゲーム業界でのゲームエンジンの需要が高まっていることから、ゲームエンジン授業の内容を見直した。
- ・知的財産権の知識についても重要であることを確認。

## 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

※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

- ・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
応用技術演習Ⅹ 映像制作応用	Aftereffectsのより広い映像分野での活用について学ぶ。	アクティブ・コンテンツ・メーカー
基礎技術演習Ⅳ 作画技法基礎	人物クロッキーなどの基礎的なトレーニングを通してデッサン力の向上を図る。	イラストルームナカジマ
応用技術演習Ⅲ Live2D基礎	Live2Dモデルの制作方法とアニメーションを学ぶ。	カワナミ
基礎技術演習Ⅰ Photoshop基礎	Photoshop操作の基本を学習。	合同会社Taku.design
応用技術演習Ⅴ UIデザインⅠ	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

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。

(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「第9回 Unreal Engine Education Summit」(連携企業等: エピックゲームズジャパン)

期間: 令和5年5月18日(木)

対象: 教育関係者

内容: 教育関係者に向けたUnreal Engineの最新動向の紹介

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「令和4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」

(連携企業等: 北海道私立専修学校各種学校教員能力認定委員会)

期間: 令和4年12月22日

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

内容: 学生指導に活かす認知行動療法

研修名「New Education Expo」(連携企業等: NEW EDUCATION EXPO 実行委員会事務局)

期間: 令和5年6月1日(木)

対象: 教育関係者

内容: 「教育のデータ駆動化 ～ 難しい課題もデータで乗り越えよう～」

(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「CEDEC2023」(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)

期間: 令和5年8月23日(火)～25日(木)

対象: ゲーム開発関係者

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 夏季教職員研修会「ハラスメント防止講習」

(連携企業等: 株式会社インソース)

期間: 令和5年7月 25日

対象: 北海道芸術デザイン専門学校教職員

内容: 学生へのハラスメント防止及び個人情報取り扱いに関する意識向上

研修名「令和5年度第1回文部科学大臣認定「職業実践専門課程」に係る研修会」

(連携企業等: 北海道私立専修学校各種学校教員能力認定委員会)

期間: 令和5年8月1日

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

内容: 「心動かす価値が未来を変える～持続可能な組織・地域をつくるために～」

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かつ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、同時に関係する企業等との信頼関係を深めることを基本方針としている。

(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・人材育成像	学校の教育理念・目的・人材育成像など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	実習施設、インターンシップの場等、十分な教育体制を整備している
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動は適正に行われているか
(8) 財務	財務について会計監査が適正に行われているか
(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	学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っている
(11) 国際交流	留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか

※(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

今年度より学校関係者評価委員会の開催時期を早め、自己点検・評価で明らかになった課題の早期解決・改善に資することができるようにした。歴史と伝統のある道内有数の専門学校として、不易と流行を踏まえながら、時代や業界が求める人材の育成のため教育課程や学生指導について改善に努め、また職業実践専門課程校として、連携する企業との学生に係る情報の共有の充実を図った。コロナ禍における学びの継続のために、ハイブリッド授業を実施できるよう体制を整えた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5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	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	企業関係者
櫻井俊二	(有)I.B.DESIGN	令和5年4月1日～令和6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	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	企業有識者
細木 実	(株)asclair	令和5年4月1日～令和6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( ) )

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)

公表時期: 令和5年6月5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

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、新型コロナウイルス感染症対策
(2) 各学科等の教育	カリキュラム、収容定員、学修成果、資格取得等の実績、卒業生の進路
(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	就職支援等への取組状況、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	学生納付金の取り扱い、活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	事業報告書、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	留学生の受け入れ・派遣状況
(11) その他	学則

※(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)

## 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) 令和4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
								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	○		デザイン基礎Ⅰ 一般教養	デザインの基礎となる基本的な概念を学ぶ 社会人として必要なビジネスシーンでの一般常識を知る	1前	30	1	○			○		○		
2	○		デザイン基礎Ⅱ マルチメディア概論	新しいものを作り出すために必要となる考え方と基礎知識を学び、実践を通して発想法を学ぶ	1前	30	1	○			○		○	△	
3	○		デザイン基礎Ⅲ デッサン基礎	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	○			○			○	
4	○		デザイン基礎Ⅳ 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 表現の楽しさを知りデザインの魅力を実感する	1前	60	2	○			○			○	
5	○		基礎技術演習Ⅰ 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	○			○			○	○
6	○		基礎技術演習Ⅱ 3DCG基礎	3DCGによる表現について根本から学習する。	1前	60	2	○			○		○		
7	○		基礎技術演習Ⅲ デッサン研究	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	○			○			○	
8	○		基礎技術演習Ⅳ 作画技法基礎	人物クロッキーなどの基礎的なトレーニングを通してデッサン力の向上を図る コピック、色鉛筆の使い方を学び表現力を身に付ける	1前	60	2	○			○			○	○
9	○		基礎技術演習Ⅴ blender基礎	3Dモデリングの習得、静止画の撮影	1前	60	2	○			○			○	
10	○		基礎技術演習Ⅵ 映像制作基礎	AfterEffectsの基本操作を学ぶ 汎用性の高いものを中心にエフェクトの扱い方を知る	1前	60	2	○			○			○	
11	○		応用技術演習Ⅰ モーションデザイン	物理法則と人体工学に基づく動きの原理原則を学ぶ	1後	30	1	○			○		○		
12	○		応用技術演習Ⅱ 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	○			○			○	○



13	○		応用技術演習Ⅲ 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		○		○			○	○
14	○		応用技術演習Ⅳ デッサン応用	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付け、制作の技術的根拠とする	1 後	30	1		○		○				○
15	○		応用技術演習Ⅴ 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		○		○				○
16	○		応用技術演習Ⅵ 作画技法応用	人物クロッキーなどの基礎的なトレーニングを通して デッサン力の向上を図る コピック、色鉛筆の使い方を学び表現力を身に付ける	1 後	30	1		○		○				○
17	○		応用技術演習Ⅶ blender応用	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	30	1		○		○				○
18	○		応用技術演習Ⅷ 3DCG応用	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		○		○				○
19	○		応用技術演習Ⅸ 映像制作応用	Aftereffectsのより広い映像分野での活用について 学ぶ	1 後	60	2		○		○				○
20	○		応用技術演習Ⅹ キャラクターモデ リング	3DCGで人型のキャラクターを完成させるまでに必要な 工程を学ぶ	1 後	60	2		○		○				○
21	○		表現技法演習Ⅰ CG制作Ⅰ	3DCGの技術を研究し、新しい表現手法を学習する 作品の完成度を高めるために必要な要素を理解する	2 前	60	2		○		○				○
22	○		表現技法演習Ⅱ CG制作Ⅱ	3DCGの技術を研究し、新しい表現手法を学習する 作品の完成度を高めるために必要な要素を理解する	2 前	60	2		○		○				○
23	○		表現技法演習Ⅲ デザインナレッジ	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		○		○				○
24	○		表現技法演習Ⅳ CG表現演習	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		○		○				○
25	○		専門技術演習Ⅰ DTP演習	Illustratorの操作を中心に画像と文字を組み合わせ たデザインについて学習する	2 前	60	2		○		○				○
26	○		専門技術演習Ⅱ モーショングラ フィックス	映像作品をもとに映像の基本的な組み立て方と演出 について学ぶ	2 前	60	2		○		○				○
27	○		専門技術演習Ⅲ ゲームエンジン 演習	ゲームエンジンを用いたリアルタイムグラフィック の学習	2 前	60	2		○		○				○

28	○	○	○	専門技術演習Ⅳ 3Dビジュアライ ゼーション Ⅰ	Blenderを用いたフォトリアルCG作品の制作	2 前	60	2	○	○	○	○	○	○	
29	○	○	○	専門技術演習Ⅴ 3Dビジュアライ ゼーションⅡ	Blenderを用いたフォトリアルCG作品の制作	2 前	60	2	○	○	○	○	○	○	
30	○	○	○	専門技術演習Ⅵ 3Dモーション演 習	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	○	○	○	○	○	○	
31	○	○	○	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	○	○	○	○	○	○	
32	○	○	○	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	○	○	○	○	△	○	
33	○	○	○	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	○	○	○	○	△	○	
34	○	○	○	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	○	○	○	○	○	○	
35	○	○	○	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	○	△	○	○	○	○	
36	○	○	○	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	○	△	○	○	○	○	
37	○	○	○	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	○	△	○	○	○	○	
合計								37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。