

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																				
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																	
文化・教養	文化教養専門課程		マルチメディアデザイン科 (ゲームCGクリエイター専攻)		平成 7(1995)年度		-		平成26(2014)年度																	
学科の目的	マルチメディアデザイン学科の各分野(ゲームCG)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。																									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	CGクリエイター検定、／Photoshopクリエイター能力認定試験																									
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	#REF!	※単位時間、単位いずれかに記入			1,800 単位時間	225 単位時間	1,575 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																
					120 単位	15 単位	115 単位	0 単位	0 単位	0 単位																
生徒総定員		生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率																		
80 人		20 人		0 人		0%		0 %																		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 8 人																									
	■就職希望者数(D) : 6 人																									
	■就職者数(E) : 6 人																									
	■地元就職者数(F) : 2 人																									
	■就職率(E/D) : 100 %																									
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 33 %																									
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 75 %																									
	■進学者数 : 0 人																									
	■その他																									
	関連分野へのアルバイト2名 (令和 7 年度卒業者に関する令和8年 5 月 1 日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和7年度卒業生) ゲーム制作、映像制作等																									
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://bisen-g.ac.jp/course/multimedia/gamecg/																									
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)																									
	<table><tr><td colspan="2">総授業時数</td><td>1800 単位時間</td></tr><tr><td rowspan="5">うち企業等と連携した実習・実技の授業時数</td><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>180 単位時間</td></tr><tr><td>うち必修授業時数</td><td>1800 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>180 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table>										総授業時数		1800 単位時間	うち企業等と連携した実習・実技の授業時数	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	180 単位時間	うち必修授業時数	1800 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	180 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)	
総授業時数		1800 単位時間																								
うち企業等と連携した実習・実技の授業時数	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	180 単位時間																								
	うち必修授業時数	1800 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	180 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)																									
	<table><tr><td colspan="2">総単位数</td><td>120 単位</td></tr><tr><td rowspan="5">うち企業等と連携した実習・実技の単位数</td><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>12 単位</td></tr><tr><td>うち必修単位数</td><td>120 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>12 単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>0 単位</td></tr></table>										総単位数		120 単位	うち企業等と連携した実習・実技の単位数	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	0 単位	うち企業等と連携した演習の単位数	12 単位	うち必修単位数	120 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	0 単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	12 単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	
総単位数		120 単位																								
うち企業等と連携した実習・実技の単位数	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	0 単位																								
	うち企業等と連携した演習の単位数	12 単位																								
	うち必修単位数	120 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	0 単位																								
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	12 単位																								
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		0 単位																								
教員の属性(専任教員について記入)	<table><tr><td>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)</td><td>1 人</td></tr><tr><td>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)</td><td>1 人</td></tr><tr><td>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)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>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)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>1 人</td></tr><tr><td>計</td><td>3 人</td></tr><tr><td colspan="2">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</td><td>3 人</td></tr></table>										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)	1 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)	0 人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人	計	3 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		3 人	
	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)	1 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)	0 人																								
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人																								
	計	3 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		3 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
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
本校では、教育課程編成委員会を、企業等との連携を通じて、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために必要な教育課程の編成及び見直しを行うことを目的として設置している。
各学科において教育課程の原案を作成し、教育課程編成委員会に諮ることで、企業・業界団体等の視点から実践的な知識・技術及び最新の業界動向等に関する意見・提言を受ける。委員会での審議内容については、学科長会議及び教務会議等において検討し、授業科目、授業内容、授業方法等の改善に反映する。教育課程については、校長が最終的に決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
佐野 公康	株式会社プリプレス・センター 顧問	令和8年4月1日～令和9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)インフィニットループ 執行役員	同上	③
大内 利章	(株)自然農園 代表取締役社長	同上	③
伊藤 千織	一般社団法人 北海道デザイン協議会 会長	同上	①
薄木 健友	(株)花佳 代表取締役	同上	③
赤坂 真一郎	(株)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)鈴木理アトリエー級建築士事務所 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 マルチメディアデザイン学科長	同上	—
飯塚 哉子	同 教務部長・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	—
桂 充子	同 環境デザイン学科長	同上	—
稲葉 未紗	キャリアサポート室 室長	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、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)
開催頻度: 年2回、開催時期: 8月および2月
(開催日時(実績))
第1回 令和7年8月28日 16:00～18:00
第2回 令和8年2月2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
※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。
・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。
・昨今のゲーム業界におけるAI活用への模索とデザイナー採用への影響を確認。アニメーション業界における盛り上がりも踏まえ、精細なモデリングをベースとしたキャラクターモデリング科目を強化。本年度初めにアニメーション3D企業による特別講義を実施。就活解禁時までに必要なポートフォリオ内容を指導し、自主制作の強化を図る。

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、教務部へ提出する。

(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

授業内容及び方法については、連携企業の実務担当者から業界動向や実務上必要となる技術・知識に関する助言を受け、実践的な課題を取り入れたカリキュラム編成を実施している。演習等の実施にあたっては、企業等より実務経験を有する講師を派遣し、実際の業務を想定した演習課題、制作指導、技術指導等を行うとともに、現場で必要となるコミュニケーション能力、課題解決能力及び職業倫理について指導を行っている。また、学生の学修成果の評価については、企業等の担当者が演習成果物、課題達成度、授業態度、実践力等を総合的に評価し、学校教員と協議のうえ成績評価へ反映している。

(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
応用技術演習Ⅷ 背景モデリングⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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	へも.blend
基礎技術演習Ⅳ 作画技法Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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	イラストルームナカジマ
応用技術演習Ⅰ ベーシックデザイン	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	デザイン業務全般で使用される基礎知識と基礎技術を学ぶ	株式会社ステージハンド
応用技術演習Ⅵ Live2D	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Live2Dの特性と使用される場面を知り、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 グラフィックデザイン	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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	Takudesign

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。授業及び学生に対する指導力向上のため、学外で催される教員研修会等の受講機会を確保する。

(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

研修名:	生成AI時代の資料作成	連携企業等:	株式会社dott
期間:	2026年5月7日(木)	対象:	教職員
内容	Geminiを用いたスライド作成について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	AI時代の学びの哲学と実践	連携企業等:	New Education Expo実行委員会
期間:	2026年6月5日(金)	対象:	教育関係者
内容	AIが教育にもたらすリスクや今後重視される能力等について		

(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

研修名:	Sapporo Game Camp トークセッション	連携企業等:	札幌市経済観光局産業振興部産業振興課
期間:	2026年10月9日(金)	対象:	ゲーム関係者及び対象専攻教員
内容	ゲーム業界各職種に求められる資質・能力について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	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連合会
期間:	2026年8月4日(火)	対象:	教職員
内容	自主自律の気概		

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	理念・目的・育成人材像など学科の特性が明確になっているか。 各学科の教育目標・育成人材像は業界のニーズに向けて方向づけられているか。
(2)学校運営	目標等に沿った学科運営方針が明確になっているか。 教育活動に関する情報公開が適切になされているか。
(3)教育活動	教育理念に沿った教育課程の編成・実施方針等が示されているか。 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。 資格取得の指導体制はカリキュラムの中で体系的に位置付けられているか。 人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる指導体制を確保しているか。
(4)学修成果	就職率の向上が図られているか。 退学率の低減が図られているか。
(5)学生支援	進路・就職に関する支援体制は整備されているか。 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	学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修の場等について十分な教育体制を整備しているか。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	学生募集活動は適正に行われているか。 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。
(8)財務	中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか。 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か。
(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

昨年度は4名中3名の委員を、今年度は残る1名を入れ替え、新たな視点・それぞれの立ち位置から、本校が行った学校評価(自己評価)結果及び今後の改善に向けての方策等について意見をいただいた。今後も、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を図り、また職業実践専門課程校としての責務を果たすべく、連携する企業との情報共有の充実や教育資源の積極的な活用に努めていく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
孫田 敏	(有)アークス 代表取締役	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	企業関係者
長尾 梓	宮の沢明日佳病院 看護部長	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	企業関係者
篠宮 利恵子	デザイナー	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	地域有識者
金井 正治	陶芸工房 アトリエ陶 代表取締役	令和8年4月1日～令和9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。

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホ<u>ムベ></u>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> (北海道医療専門学校)
公表時期: 令和8年6月中旬

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
(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<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)

公表時期: 令和8年6月中旬

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 マルチメディアデザイン科 (ゲームCGクリエイター専攻))														
	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 専 任	企業 等との 連携	
	必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 技 術 実 習・ 実	校 内			校 外
1	○		デザイン基礎Ⅰ コンセプトメイキング	広告・作品など「意図のある制作物」を創る際に「ベース」とする考え方・構想」、デザイン表現の最も重要な指針・軸となる「コンセプト」をワークフローを用いた立案の方法を基礎から学ぶ。思考を言語化し核心を伝える文章を作るための演習を通し、消費者とのコミュニケーション能力やプレゼン力を身につける	1 前	45	3	○		○				
2	○		デザイン基礎Ⅱ After EffectsⅠ	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	45	3	○		○	○			
3	○		デザイン基礎Ⅲ 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	45	3	○		○		○		
4	○		基礎技術演習Ⅰ グラフィックデザイン	Illustratorおよび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	45	3	○		○		○	○	
5	○		基礎技術演習Ⅱ モーションデザインⅠ	物体の重心や重力加速度、感性の法則といった動きの基本を学び、リアリティのあるモーション作成方法を学習する	1 前	45	3	○		○				
6			基礎技術演習Ⅲ 撮影基礎	一眼レフカメラの基本操作と撮影を学び、写真をヴィジュアルとする場合の画面構成や人物・静物の構成や表情などの重要性を学びより実践的な表現力を習得するとともに、制作と制作に対するコンセプトワークやその考え方を学ぶ	1 前	45	3	○						
7	○		基礎技術演習Ⅳ 作画技法Ⅰ	人物クロッキーの訓練をもとにフォルムを捉える技術を学ぶ 構図・パースの透視法を用いて作画する手法を学ぶ	1 前	45	3	○				○	○	
8	○		基礎技術演習Ⅴ 背景モデリングⅠ	3DCG制作・ポリゴンモデリングの基本操作と基礎知識を学ぶ	1 前	45	3	○				○		
9	○		基礎技術演習Ⅵ キャラクターモデリングⅠ	キャラクターのデザインに必要なとなる、人体の基本構造について学ぶ	1 前	45	3	○				○		
10	○		応用技術演習Ⅰ ベシックデザイン	デザイン業務全般で使用される基礎知識と基礎技術	1 後	30	2	○		○		○	○	
11	○		応用技術演習Ⅱ After EffectsⅡ	After Effectsのより広い映像分野での活用について学ぶ カメラワークやライティングなどの撮影技術について学ぶ Blender3Dでの構図とライティングについて学ぶ	1 後	30	2	○		○	○			
12	○		応用技術演習Ⅲ デッサンⅡ	デッサンの発展的理論と技法を理解し確かなデッサン力を身につけ、静物デッサン、石膏像デッサン、人物デッサン、ドローイング演習をおこなう	1 後	30	2	○				○		
13	○		応用技術演習Ⅳ UI・UXデザインⅠ	Illustrator操作の基本を学習。様々なゲーム・画面サイズに応じたUIのデザイン。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 後	30	2	○		○				
14	○		応用技術演習Ⅴ 作画技法Ⅱ	人物クロッキーの訓練をもとにフォルムを捉える技術を学ぶ 構図・パースの透視法を用いて作画する手法を学ぶ	1 後	30	2	○		○		○		
15	○		応用技術演習Ⅵ Live2DⅠ	Live2Dの特性と使用される場面を知る Live2Dモデルの制作手法とアニメーションを学ぶ	1 後	30	2	○		○		○	○	
16	○		応用技術演習Ⅶ 3DCG作品制作Ⅰ	学習や技術習得ではなく、見せる作品としての3DCG制作を行う	1 後	30	2	○		○		○		
17	○		応用技術演習Ⅷ 背景モデリングⅡ	より実践的なblenderの使い方について学び、リアルで精緻なモデリング技術を習得するとともに、フィードバックを繰り返し、一つの作品に時間をかけて取り組む	1 後	30	2	○				○	○	
18	○		応用技術演習Ⅸ キャラクターモデリングⅡ	人体の構造を理解した上でキャラクターのデフォルメについて学ぶ より高度なモデリングとマテリアルの作成方法を学ぶ	1 後	30	2	○		○		○		
19	○		表現技術演習Ⅰ UI・UXデザインⅡ	Illustrator操作の基本を学習。様々なゲーム・画面サイズに応じたUIのデザイン。After Effectsによる加工。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、基本操作の理解・習得	2 前	45	3	○		○		○		
20			表現技術演習Ⅱ AfterEffectsⅢ	映画ノウハウを基に撮影技術身につけ、Blender3Dを用いて3D空間へ応用する 映画照明ノウハウを用いた3D空間での効果的なライティング技術を学ぶ 絵コンテ構築及び総合的な映像・映画制作技術を学ぶ	2 前	45	3	○		○				
21	○		表現技法演習Ⅲ デッサンⅢ	デッサンの発展的理論と技法を理解し確かなデッサン力を身につける 静物デッサン、石膏像デッサン、人物デッサン、人体の解剖学的理解、ドローイング演習、ポートフォリオ対策	2 前	45	3	○		○				
22	○		専門技術演習Ⅰ ゲームエンジン	ゲームエンジンの概念を正しく理解し、デザイナーとして必要な基本操作方法を習得する	2 前	45	3	○		○		○		
23	○		専門技術演習Ⅱ モーションデザインⅡ	物理法則と人体の構造に基づいた動きの原理原則を学ぶ	2 前	45	3	○		○		○		

24	○		専門技術演習Ⅲ 3DCG作品制作Ⅱ	品質に対して効率的な制作手段としてのスカルプト、絵作りのための設計を学び、計画的な作品制作を身に付ける	2 前	45	3		○		○		○	
25	○		専門技術演習Ⅳ 3DCG作品制作Ⅲ	より高度な作品を作るための技術、観察力を訓練し、ポートフォリオの作品に反映させる	2 前	45	3		○		○		○	
26	○		専門技術演習Ⅴ 背景モデリングⅢ	3Dポートフォリオのブラッシュアップ作業とオリジナル背景制作	2 前	45	3		○		○		○	
27	○		専門技術演習Ⅵ キャラクターモデリングⅢ	人体の構造を理解した上でキャラクターのデフォルメについて学ぶ より高度なモデリングとマテリアルの作成方法を学ぶ	2 前	45	3		○		○		○	
28	○		連続制作	一年間の学習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	150	10		○		○	○		
29	○		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	300	20		○		○	○		
30	○		一般教科科目 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	1 後	15	1		○		○		○	
31	○		一般教科科目 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	2		○		○	○		
32	○		一般教科科目 キャリアプランニングⅠ	企業研究とポートフォリオの作成を行う	1 後	30	2		○		○	○		
33	○		一般教科科目 キャリアプランニングⅡ	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す	2 前	30	2		○		○	○		
34	○		一般教科科目 Live2DⅡ	斜めの姿勢などシチュエーションを想定したモデリングと、応用的な技術について学ぶ	2 前	15	1		○		○		○	
35	○		一般教科科目 キャリアプランニングⅢ	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す	2 前	45	3		○		○	○		
36	○		一般教科科目 キャリアプランニングⅣ	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す	2 前	45	3		○		○	○		
37	○		一般教科科目 キャリアプランニングⅤ	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す	2 後	30	2		○		○	○		
38	○		一般教科科目 業界研究	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す	2 後	30	2		○		○	○		
合計					38	科目		120 単位（1800単位時間）						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	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。卒業時必要履修単位数120単位(1,800単位時間)	1学年の学期区分	2期
履修方法：	必修科目については時間割に準じ、選択科目についてはガイダンス時に配布される資料やシラバスを確認し、担任へ申告後履修する。	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。