

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																											
近畿コンピュータ電子専門学校	昭和61年3月14日	平野 考一	〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3丁712-1 (電話) 072-265-6666																											
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																											
学校法人ヒラタ学園	昭和61年3月14日	平田 勇	〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3丁712-1 (電話) 072-265-6666																											
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																										
工業	情報処理専門課程	クリエイタ学科(ビジュアルデザイン専攻)	平成15年文部科学省告示第14号	-																										
学科の目的	CG/デザイン業界で必要とされる、基礎的な知識と技術をもとにスキルを磨き、より高度な技術・知識、社会人として必要なチームワークやコミュニケーション力を有する技術者を育成することを目的とする。																													
認定年月日	平成28年2月19日																													
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																								
	2年	1840	880	1784	0	0																								
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																									
40人の内数	69人の内数	0人	3人の内数	12人	15人の内数																									
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 各科目の単位認定は、以下の基準を満たす事で行う。授業出席率80%以上、評価点が60点以上であること。(卒業条件)卒業該当学年において年間60単位以上習得しているもの。(進級条件)進級該当学年において60単位以上または、卒業時に120単位以上の取得が見込まれるもの。																										
長期休み	■学年始:4月1日～4月14日 ■夏季:7月10日～9月10日 ■冬季:12月21日～1月10日 ■学年末:3月1日～3月31日		卒業・進級条件	■課外活動の種類 ・制作発表会 ・学科内イベント(ゲーム大会等) ■サークル活動: 有																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 欠席が目立つ学生については、保護者へ担任から連絡をする。		課外活動	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)																										
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和元年度卒業生)製造関係		主な学修成果(資格・検定等)※3	<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>CG検定</td> <td>③</td> <td>1人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CG検定	③	1人	1人																
	資格・検定名	種		受験者数	合格者数																									
CG検定	③	1人	1人																											
■就職指導内容 ・就職ガイダンスの実施・業界セミナー・企業講演・身だしなみ講座・個別面談・面接対策・マナー講座・筆記試験対策・履歴書/エントリーシート添削・模擬面接・インターン		■卒業者数 6人 ■就職希望者数 4人 ■就職者数 2人 ■就職率 50% ■卒業者に占める就職者の割合 33%	※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) ■自由記述欄 特になし																											
(令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)																														
中途退学の現状	■中途退学者 1名 令和2年4月1日時点において、在学者14名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者13名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 ・進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任制度を引き、出席不良の学生には担任が連絡し登校させ面談を行っている。また、保護者にも連絡し連携をはかっている。学生相談、カウンセリング等学内をあげて、トータルサポートを行っている。		■中退率 7%																											
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・AO入試・指定校推薦入試・高等学校推薦入試・一般入試・特待生入試・高校クラブ活動奨学金・皆勤奨学金・家族奨学金・グラデュエーション奨学金・ライセンス奨学金 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象・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																													
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、評価結果又は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://kincom.ac.jp/profile/cg_design/visual_design/																													

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前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生の「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」などを希望する者を含みません。

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、賞金、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方針
CG/デザイン業界に出現する新しい技術、製品に対応でき、業界に即戦力となる技術者を育成する為に、CG/デザイン業界に精通する専門家やCG制作企業・CGツール制作企業と連携し教育課程の編成、授業科目の開設や授業内容・方法等の改善・工夫、仕事をするために必要となる基礎力、業界の動向など、実践的・専門的な教育を実施するため、協議・検討することを基本方針とする。また、就職先企業・卒業生に対し定期的にアンケートや訪問を行いCG/デザイン業界に必要な知識・技術・技能が満足されているのか、何が不足しているのか把握し次ぎの課題として検討することも基本方針とする。

(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
教育課程編成委員会の委員としては学校内委員と企業関係者の委員から構成され、よりよい教育課程の編成を協力しておこなうものと位置付けている。
「教育課程編成に関する意思決定の課程」
①まず学内委員により大まかな科目全体の割り当てを決定する。
②企業関係者より、業界の動向・新技術・企業に即必要な技術を伺い、次年度の教育課程編成方針を決定する。
③学内委員により、詳細な内容の教育課程の案を作成し外部委員に回り、次年度教育課程を決定する。
④前期終了後、学内委員により現時点の問題点・課題等を集約し、後期にて改善できるもの、次年度にて改善できるものを洗い出し、委員会にて討議決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	①
後藤 誠	株式会社ゲーム・フォー・イット	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
木村 健史	株式会社FULL	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③

※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

(年間の開催数及び開催時期)

原則として、2月と9月に実施するものとする。

必要に応じ社会情勢の変化や、就職状況などにより、発生した問題点・課題を委員に情報収集する。

(開催日時(実績))

第1回 令和2年9月24日 13:00～15:00

第2回 令和3年3月5日 10:00～12:00

※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。

(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

「委員よりの意見」

- ①学生の制作物のレベルが上がっているが、指導方法などは変わったか?
- ②コミュニケーションツールやPCを持っていない学生に対する対応は?
- ③GitHubなどチーム開発ツール、スケジュール管理は授業で対応したのか?
- ④Web面接や説明会の自身の顔投影について
- ⑤オンライン授業は、授業を見返す仕組みはあるのか?

「活用状況」

①WEB授業が中心になった事で、自主的に行動する学生が増えた印象がある。1年生に対しては、スケジュールの徹底を授業の中で指導した。

②学内のオンラインは、teamsを活用し、PC等の環境がない学生については、登校して授業を行った。

③使用方法を開設し、利用するように指導した。スケジュールの大まかな指示は行ったが、ゲーム内容の細かい部分までは指導を行わず、学生の考えを尊重した。

④学内で説明会等に参加する場合は、現在、機材の問題で出来ていないが、将来的には顔を写して参加する様に指導を行う。見られる事に恐怖を感じる学生等のように様々な学生がいるので、メンタルケアも重要となる事は意識している。

⑤1年生の基礎的な授業などは録画し、見返す事ができるようになっている。上級生については、配布しなかった資料を配布するなど、やり方を変えた。

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

業界が求める即戦力となる人材を育成するため、企業と連携し、実践的・専門的、時代に即した実習・演習をとりおこなうことを基本方針とする。

- ①最新の業界動向・専門技術に関しては、業界企業から専門家を講師に招いて授業を行う。
- ②現場実習(インターンシップ)に関しては、業界、その他関連企業の受け入れ先を確保し実習指導をおこなってゆく。

(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

実習・演習前に当校の学科長と企業の講師および実習現場責任者と打ち合わせを行い、実習内容・学生の報告内容・学習成果について定める。実習期間中は学生の実習実施状況や能力取得状況を把握できるよう、企業・学校との情報交換をおこなう。実習終了後は先方企業の講師・現場責任者と学習成果の評価をおこなう。

(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
CG概論 I	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。アニメーション、映像、ゲーム、VR、AR等の、ソフトウェア開発、カスタマイズ、システム開発、作品制作を行う為の技術を習得する。	Plus Project

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

CG/デザイン業界およびその他関連企業より講師を招き、最新の業界・技術動向を把握し学生の指導に活かしてゆく。また、現時点において必要であると認められる技術、および資格に関しては積極的に取得するべく、企業講習会・セミナーに参画することを基本方針とする。

(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「3DCG 見せるプレゼンテーションテクニック」(連携企業等: デジタルハリウッド(株))

期間: 令和2年8月5日(水) 対象: 技術者対象

内容: 3DCG作品をよりよく見せるためのテクニックについて解説

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「活力あるクラスづくりのための指導方法習得の為」(連携企業等: 大阪府専修学校各種連合会)

期間: 令和元年11月25日(金) 対象: 教育担当者

内容: よりよいクラス作りに必要となる、学生への接し方について

研修名「アフターコロナ時代の授業デザインとファシリテーション」(連携企業等: CompTIA日本支局)

期間: 令和2年7月19日(金) 対象: 教育担当者

内容: コロナウィルスの影響により、オンライン授業を導入している教育現場が増えている。オンライン授業を実施するにあたっての注意点や、授業デザイン手法を習得する。

(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「ぶよぶよでプログラミングでアプリ開発体験(オンライ)」

期間: 令和2年12月24日(木)

プログラミング学習環境MonacaEducationを使ったアプリ開発

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「CompTIAアカデミックサミット2021」(連携企業等:CompTIA日本支局)

期間:令和3年8月20日(金) 対象:教育担当者

内容:ITエンジニアとして求められる人材育成に必要な教育についての講演。他の教育機関での取り組みなど成功事例を交えて紹介いただく。

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

学校関係者評価は学校関係者により構成された評価委員会が、自己評価の結果について評価することを基本としておこなう評価であり、評価という共同作業を通してお互いに理解を深めることを目的とする。自己評価は、学校が自身の教育活動を振り返って成果や課題を分析し、それに基づいて改善案を検討することであり、学校関係者それぞれの立場、視点から意見をいただき、自己評価の客観性・透明性を高め、よりよい学校をつくることを目的とす。

(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	教育理念・目標
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学校成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受け入れ募集	学生の受け入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	なし

※(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

学校自己評価の結果をもとに意見交換が行われ、今後の職業教育について等、教育改革や社会変化に対する取り組み、技術教育や就職についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生に対しての成長支援など、多様な観点から意見を得た。

これら意見の活用について、各学科内部において評価内容などを再検討し、以下の取り組みを決定した。

- ・自己評価の判断については、問題は特になかった。
- ・評価が4でなかった項目「3. 10 社会・地域貢献」に対しての対応について意見が出たが、コロナの影響もあり、セミナーやイベントの実施が出来なかった。しかし、コロナが落ち着いたら、イベントについて手伝ってもらいたいと声が上がっており、今後は対応を検討していく。
- ・コロナの影響により、企業の勤務形態や採用についても分野により異なる影響が出ている。採用試験についても、オンラインが多くなってきていると意見があった。学校としては、オンライン面談の練習や、ネットワークエンジニア等の技術者育成についての検討を行った。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
中西 良雄	堺電気工事工業協同組合	令和3年4月1日～ 令和5年3月31年(2年)	団体
仲田 浩和	都築電気株式会社	令和3年4月1日～ 令和5年3月31年(2年)	企業
高野 眞一郎	タカノアドブレインマーケット	令和2年4月1日～ 令和4年3月31年(2年)	企業
楠瀬 修一	株式会社ソフテム	令和3年4月1日～ 令和5年3月31年(2年)	卒業生

※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://kincom.ac.jp/public/

公表時期:令和3年9月30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

当校の学校関係者に当校がどのような学校であり、どのような状況にあるのか、学校全体の状況を把握できるようにすることが重要であり、そのためには、当校の基礎的情報を含めた必要な情報が、当校自身から関係者等にわかりやすい形で、自発的・積極的に示すことを基本方針とする。

(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	教育理念・目標
(2) 各学科等の教育	学校運営
(3) 教職員	学校運営
(4) キャリア教育・実践的職業教育	学修成果
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援
(7) 学生納付金・修学支援	学生の受け入れ募集
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	なし
(11) その他	なし

※(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:<https://kincom.ac.jp/public/>

授業科目等の概要

(ゲーム分野 専門課程 クリエイタ学科)															
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	○		デッサン	グラデーション・ハッチング・基本的なパース・形を捉えるなど基本を抑え、表現力と観察力を養う	1通	128	8		○		○			○	
2	○		2D実習基本	Illustrator/Photoshopの基本的なツールの使い方と作成手法を学ぶ。	1前	64	4		○		○			○	
3	○		3D実習基本	Maya/PhotShopを使用した3DCG作成の基本を習得。Mayaの操作。3DCGにおける形状の作成及び編集。質感、UV座標定義及び編集。	1前	64	4		○		○			○	
4	○		キャラクターデザイン	キャラクターを描くためのパースや頭身バランスの履修。パースについて。顔、全身の描き方。頭身バランスについて。テーマの表現、動きのあるポーズ	1通	112	8		○		○			○	
5	○		2DCG	課題を通してビジュアル表現の幅を広げ、スキル向上を目指す。また、作品をまとめるポートフォリオについてのデザインを考案する。	1通	128	8		○		○			○	
6		○	3DCG	キャラクターを中心とした3Dモデリングを学び、基礎造形力の向上を目指す。人体や背景等から実践的なモデリングを行う。マテリアル/テクスチャー作成応用。より高度なレンダリング技法を学ぶ。	1後	64	4		○		○			○	
7		○	映像編集	動画編集ソフトを用い、より効果的な編集や演出の習得を目指す。マスクを用いた合成。トラッキング等を用いた実写映像の加工。レンダーキューでのムービー出力。	1後	32	2		○		○			○	
8		○	3Dアニメーション	企画から制作まで行う。アニメーションの絵コンテから作成し、オリジナルの3DCG映像作品を制作する。	1後	32	2		○		○			○	
9		○	Webデザイン	Webサイトの設計に必要なHTML言語とCSSの知識を学び、実際にWebサイトを作成する。	1後	64	4		○		○			○	
10		○	Webプログラミング	JavaScriptの習得。JavaScriptを使ったWebページの制作実習。	1後	32	2		○		○			○	
11		○	デザイン学(Web)	写真手法や雑誌デザインを学び、デザイン考案する力を養う。	1後	32	2		○		○			○	
12		○	インターンシップ	在学中に一定期間、自分の専攻や将来のキャリアに関連した企業に出向いて、実際業務に携わる体験型の職業研修に参加する。	1通	40	2		○		○			○	

13	○		デザイン学 (DTP)	デザインの基本となる表現、美しく見せる原理を習得。1, 2点透視図、黄金比、√長方形による分割レイアウト、配色技法。	1 通	112	8	○		○		○	
14	○		CG概論	CGの技術に関する基本的な理解を目指す。アニメーション、映像、ゲーム、VR、AR等の、ソフトウェア開発、カスタマイズ、システム開発、作品制作を行う為の基礎知識を習得する。	1 通	112	8	○		○		○	○
15	○		キャリア対策 I	職業とキャリアについて学習。履歴書、自己PR制作など就職活動に必要な書類作成や面接練習も行う。	1 通	56	4	○		○		○	
16	○		課外授業	社会性を身に付ける。 与えられた担当について、責任をもって最後までやり遂げる責任感を身に付け、集団生活における責任感を養う。	1 通	16	1	○		○		○	
17		○	模写 I	モチーフのトレースと模写で描き方を学び、画力と空間把握力を養う。	1 前	32	2	○		○		○	
18		○	造形学 I	人体やキャラクターなど様々な立体造形を作成し、より具体的な空間把握力を養う。	1 通	112	7	○		○		○	
19		○	色彩学 I	色彩の基本概念と色彩に関する幅広い知識を学ぶ。光と色。色の三属性と色立体、表色系、色彩心理、視覚効果、配色調和、ファッション、配色技法について学ぶ。	1 通	56	4	○		○		○	
20	○		デッサン II	精密描写、質感・立体表現の向上を目的とする。様々なモチーフの描写、精密描写、静物画、絵画模写、人物画を課題として行う。	2 通	128	8	○		○		○	
21	○		2D実習応用	デザイン業界への就職活動を行うのに必要となるポートフォリオを作成する。まとめた作品をファイリングし、ポートフォリオを完成させ、外部の関係者からアドバイスを受けれる状態にする。	2 前	56	4	○		○		○	
22	○		ポートフォリオ制作	就職活動で必要となるポートフォリオの制作を行う。ポートフォリオ全体のデザインや印刷について指導を行う。	2 前	28	2	○		○		○	
23	○		キャラクターデザイン II	ポートフォリオ、コンテストに向けての具体的なイラスト制作。商品の擬人化。スラストレーターを使ってのUI制作。GFFコンテスト用作品制作。動きのあるポーズ、背景と人物。	2 通	112	7	○		○		○	
24	○		卒業制作	作品発表会に向けて、2年間の集大成として、未発表のオリジナルイラストやムービーを制作。	2 後	128	8	○		○		○	
25	○		DTP実習	印刷のプロセス踏まえた紙媒体・印刷データの基礎知識学び、作品のブラッシュアップを含め、デザイン技術のスキルアップを目指す。	2 前	28	2	○		○		○	
26		○	Maya実習	様々なモチーフの精密モデリングや質感手法を学び、モデリング力を身につける。人体のポーズから基本的な動作を中心に学び、特に、キャラクターアニメーションについて理解を深める。	2 通	128	8	○		○		○	
27		○	映像作成	効果的な見せ方を考えながら、オリジナルのショートムービーを作成する。	2 通	128	8	○		○		○	

28	○	WebデザインⅡ	HP制作に必要なレイアウト・配色といったデザイン、画面構成などの情報アーキテクチャの考え方を鍛える。	2通	128	8	○	○	○				
29	○	就職対策	就職活動で必要となる作品制作を行う。また、ポートフォリオのイメージを固め、ポートフォリオのデザインについて考える。	2通	128	8	○	○	○				
30	○	CG概論Ⅱ	Webデザイナー検定エキスパート合格レベルの、Webサイトの企画・制作・運用に関する専門的な理解と、Webサイトデザインに知識を応用する能力の習得を目指す。Webデザインに必要な多様な知識を習得する。	2通	112	8	○	○	○	○			
31	○	キャリア対策Ⅱ	職業とキャリアについて学習。履歴書の作成、自己PR、面接対策。求人票や説明会への参加の仕方など、就職活動について対策を行う。	2通	56	4	○	○	○				
32	○	課外授業	社会性を身に付ける。 与えられた担当について、責任をもって最後までやり遂げる責任感を身に付け、集団生活における責任感を養う。	2通	16	1	○	○	○				
33	○	色彩学Ⅱ	色彩知識と、色鉛筆やその他の画材を使ってイメージ配色演習を行い色彩センス向上を目指す。	2通	56	4	○	○	○				
34	○	造形学Ⅱ	人体やキャラクターなど様々な立体造形を作成し、より具体的な空間把握力を養う。	2通	112	8	○	○	○				
35	○	模写Ⅱ	モチーフのトレースと模写で描き方を学び、画力と空間把握力を養う。	2前	32	2	○	○	○				
合計				35科目		2664単位時間(174単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
必須科目と選択科目で、60単位以上取得。科目の単位取得については、6割以上の点数取得と80%以上の出席が必要である。	1学年の学期区分	2期	
	1学期の授業期間	14週	

(留意事項)

- 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。
- 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。