

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																								
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 (住所) 大阪府堺市西区鳳西町3-712-1 (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 (住所) 大阪府堺市西区鳳西町3-712-1 (電話) 072-265-6666																								
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																					
工業		情報処理専門課程		情報クリエイタ工学科 (CGエキスパート専攻)		-		平成17(2005)年度	平成30(2018)年度																					
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。																												
学科の特徴 (取得可能な資格、中退率等)		取得可能な資格:CG検定、色彩検定																												
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																					
4年		昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	3,424 単位時間	1,304 単位時間	3,680 単位時間	単位時間	単位時間	単位時間																					
				単位	単位	単位	単位	単位	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)																								
110 人の内数		2 人		0 人		0 %																								
就職等の状況		■卒業者数 (C)		1 人																										
		■就職希望者数 (D)		1 人																										
		■就職者数 (E)		0 人																										
		■地元就職者数 (F)		0 人																										
		■就職率 (E/D)		0 %																										
		■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		0 %																										
		■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		0 %																										
		■進学者数		0 人																										
		■その他																												
		(令和 6 年度卒業者に関する令和 4 年 5 月 1 日時点の情報)																												
■主な就職先、業界等																														
(令和6年度卒業生)																														
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: ※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://kincom.ac.jp/profile/cg_design/																												
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>4,984 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">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 colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>840 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td>840 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">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 colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>840 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		4,984 単位時間	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		840 単位時間	うち必修授業時数		840 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		840 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
総授業時数		4,984 単位時間																												
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		840 単位時間																												
うち必修授業時数		840 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		840 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																												
教員の属性 (専任教員について記入)		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)						3 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)						0 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)						0 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						0 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

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図り、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6年7月31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4年4月1日～令和6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4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	②
鬼塚 一樹	株式会社グローランプ	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
平野 考一	近畿コンピュータ電子専門学校 校長	-	-
脇坂 慎也	近畿コンピュータ電子専門学校 クリエイタ学科	-	-
今村 和江	近畿コンピュータ電子専門学校 キャリアサポート課	-	-

※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)

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6年9月13日 10:00～12:00

第2回 令和7年3月5日 10:00～12:00

(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。

・CG業界でのMaya活用について

ゲーム業界は、まだMayaが中心になってきているが、アニメスタジオは、blenderに移行する企業もある。ツールの熟度については、習熟度が高いものが一つできる指導を行う。

・企業で採用されている環境について

Windowsを使用している企業が圧倒的に多い。しかし、アプリ開発等をメインにやっている企業はMacも使用しているので、状況に応じて学生への指導を行う。

・企業の見るポイントを意識して作品作りをした方がよい

募集のタイミングや欲しい人材としてマッチするか問題があるが、学生作品について細部の作りこみが足りないと指摘があった。伝える事を意識した資料作成についてアドバイスをやっていく。

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、ゲーム業界、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	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技術を習得する。	Plus Project
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。	株式会社プレーンエッジ
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。	株式会社プレーンエッジ
就職作品制作	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。	株式会社プレーンエッジ
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。	株式会社プレーンエッジ

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

CG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：	GTMF	連携企業等：	GTMF運営委員会
期間：	令和6年6月28日	対象：	ゲーム開発者
内容	ゲーム開発に関するツール・ミドルウェアについて		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	アタッチメントと発達障害	連携企業等：	一般社団法人こども発達支援研究会
期間：	令和6年7月5日	対象：	教務部
内容	子供たちの実態を理解するために「アタッチメント」の視点を学ぶ		

(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：C言語で学ぶ3Dプログラミングの基礎

期間：2025年5月25日 13:00～15:00

内容UnityやUnrealEngineの機能3Dライブラリを使用せず、C言語でプログラムを作成し、線を描き、図形を描き、3D図形を描く過程を通じて、カメラの機能やVRの原理までを学びました。今回は、平行移動、回転移動、拡大縮小の基礎について学びます。

連携企業等：株式会社クリークアンドリバー

対象：開発者

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：アップデートセミナー「信頼関係をつくる～」

期間：令和7年5月10日

内容心地よく過ごすための“かかわりのスタンス(伝え方・距離感・受け止め方)”を考える

連携企業等：一般社団法人こども発達支援研究会

対象：教務部

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

・各学科の報告から、技術や専門知識の授業をされているのは伝わってきた。社会にでてからは技術の習得のみではなく、1つのビジネスとして成り立たせるにはどのようにすればよいのかを考えさせられる。ビジネスにつながる教育や指導の必要があるのではないか。

→いただいた意見について各科で指導内容について随時検討を行う。

・アンケート結果にあった「会社の中で偉くなりたい」が低いのは責任を持ちたくないという意思があると感じられる。キャリアアップしたいか成長したいかという質問にした方がよいのではないか。

→新しく項目を追加するか、修正するかを検討し、次のアンケートより反映させる。

・質問しやすいという意見が出るのは御校の良いところ。

→今後も、維持できるように各科で努力し、問題が発生したら全体で情報を共有することを改めて確認をした。

・就職率も重要。そのためには学生のモチベーションを高める教育が大事である。

→モチベーションを高めるだけでなく、各科で維持できるような環境づくりについて検討を行った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

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5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	団体
仲田 浩和	都築電機株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業
鬼塚 一樹	株式会社グローランプ	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業
楠瀬 修一	株式会社ソフテム	令和5年4月1日～令和6年3月31日(2年)	卒業生
富田 尚典	富田電機株式会社	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業

※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7年7月31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/>

公表時期: 令和7年7月31日

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 情報クリエイタ工学科 (CGエキスパート専攻))																
	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		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	
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	112	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	56	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	56	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	112	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	56	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	28	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	28	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	56	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	28	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	28	2		○		○			○	
12	○			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	○			○			○	
13	○			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、作品制作を行うための基礎知識を習得する。	1通	112	8	○			○			○	○
14	○			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	○			○		○		
15	○			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	○			○			○	
16			○	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	○			○			○	

17			○	造形学Ⅰ	人体やキャラクタ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	○			○			○	
18			○	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	○			○			○	
19	○			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	112	8		○		○			○	
20	○			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る状態にする。	2前	56	4		○		○			○	
21	○			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		○		○			○	
22	○			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		○		○			○	
23	○			就職作品制作	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	112	8		○		○			○	○
24	○			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		○		○			○	
25		○		M a y a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	112	8		○		○			○	
26		○		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	112	8		○		○			○	○
27		○		W e b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	112	8		○		○			○	
28		○		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	112	8		○		○			○	
29	○			C G概論Ⅱ	W e b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	○			○			○	○
30	○			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	○			○			○	
31	○			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	○			○			○	
32			○	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行い色彩センス向上を目指す。	2通	56	4	○			○			○	
33			○	造形学Ⅱ	人体やキャラクタ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	○			○			○	
34			○	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	○			○			○	
35	○			デッサンⅢ	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。	3通	112	8		○		○			○	

36	○		就職対策Ⅱ	デザイン技術のスキルアップを目標として、ソフトウェア（主にPhotoshop）の操作技術を身につける。	3 前	56	4		○		○			○	
37	○		就職対策	集大成となるイラストや3DCGを作成する。／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。	3 後	112	8		○		○			○	
38		○	ゲームキャラモデリング	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。	3 通	112	8		○		○			○	
39		○	ゲームエフェクト	ダイナミックス等のより高度なエフェクト表現を学び、その運営方法を学ぶ。	3 通	112	8		○		○			○	
40		○	3DアニメーションⅡ	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。	3 通	168	12		○		○			○	○
41		○	Maya実習Ⅱ	Maya, MudBoxを用いた高解像度なモデリング手法について学習する。	3 通	112	8		○		○			○	○
42		○	DTP実習Ⅱ	印刷のプロセス踏まえた紙媒体・印刷データの基礎知識を学び、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。	3 通	112	8		○		○			○	
43		○	WebプログラミングⅡ	JavaScriptの習得。JavaScriptを使ったWebページの制作実習。	3 通	112	8		○		○			○	
44		○	Webサイトデザイン	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。	3 通	168	12		○		○			○	
45		○	Webサイト制作	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。	3 通	112	8		○		○			○	
46			○ 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、実業務に携わる体験型の職業研修に参加する。	3 通	40	2		○			○			
47	○		キャリア対策	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。	3 通	56	4		○			○		○	
48	○		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。	3 通	16	1		○			○			○
49			○ 試験対策	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。色彩検定3級取得が目的	3 通	56	4		○			○			○
50			○ 造形学Ⅲ	人体やキャラクタ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。	3 通	112	8		○			○			○
51	○		デッサンⅣ	自分にとって苦手なジャンルに積極的に挑戦し、作品制作を行い、デッサン力の向上を目指す。	4 通	112	8		○			○			○
52	○		就職対策Ⅲ	ゲーム業界へ修飾する為の特別対策。ゲーム業界就職に向けたポートフォリオ作成に必要な作品作り。	4 前	112	8		○			○			○
53	○		ゲームキャラモデリングⅡ	作成した、ゲームキャラモデルについて、時代のニーズに合ったものに、改良、改善、ブラッシュアップを行う。	4 通	112	8		○			○			○
54	○		映像編集応用	チーム制作の実施。3Dアニメーションの可能性を探索したムービー制作。マッチムーブについて。イラストや実写を用いたカメラマップ。チーム制作における工程を作業を学ぶ。	4 通	112	8		○			○			○

55	○		3DアニメーションⅡ	時代のニーズに合った3Dショートムービーの作成。シーンに見合った効果的なライティングとエフェクト。カットごとシーンごとの狙いを考慮したカメラワーク。クオリティの最適化による出力時間の調整について。	4 通	112	8	○			○			○	○
56	○		卒業制作	作品発表会に向けて、4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。	4 後	112	8		○		○			○	
57	○		Maya実習Ⅲ	チーム制作の実施。3Dアニメーションの可能性を探求したムービー制作。マッチムーブについて。イラストや実写を用いたカメラマップ。チーム制作における工程を作業を学ぶ。	4 通	112	8	○			○			○	○
58	○		キャリア対策Ⅳ	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。	4 通	56	4		○		○		○		
59	○		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。	4 通	16	1	○			○			○	
60		○	造形学Ⅳ	教科書の参考図を模写し、服と動きあるポーズを写す。また、美術画を模写する	4 通	112	8	○			○			○	
合計				60 科目			352 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 所定の課程を修了し、必須科目の単位を取得		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 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		1 学期の授業期間	14 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。