

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																												
中央工科デザイン専門学校	平成10年3月20日	中島 利郎	〒371-0844 群馬県前橋市古市町1-48-1 (電話) 027-255-3544																												
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																												
学校法人有坂中央学園	昭和40年12月24日	中島 利郎	〒371-0844 群馬県前橋市古市町1-49-4 (電話) 027-256-7000																												
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																											
工業	工業専門課程	CG学科	平成28年文部科学省告示第18号																												
学科の目的	コンピュータの知識を持ったクリエイターをめざす。希望によりコンピュータグラフィックス、手書きのマンガ技術、プログラミングやサウンドなどについても身につける。また、デザインの基本能力でもあるデッサン技術やビジネスソフト(文書作成・表計算)・ビジネスマナーなどの幅広い実践能力を身につける人材を育成する。																														
認定年月日	平成29年2月28日(告示第22号)																														
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	1860時間	270時間	390時間	1950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(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																										
120人	24人	1人	2人	6人	8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 受講態度及び定期試験、提出物等を総合的に判断し評価する。																											
長期休み	■学年始め: 4月 1日 ■夏 季: 8月 9日~9月7日 ■冬 季: 12月17日~1月9日 ■学年末 : 3月31日		卒業・進級条件	所定の修業年限以上在学し、課程を修了した者																											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 長期欠席者への指導については、随時連絡を取り、面談指導を行う		課外活動	■課外活動の種類 (例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 部活動、ボランティア活動、各実行委員(学園祭、スポーツ大会、卒業制作展、謝恩会、卒業アルバム) ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業者に関する平成30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(平成29年度卒業生) ゲーム制作・システム開発・3D-CG制作・アニメ制作等 ■就職指導内容 担任と就職指導センター職員による、面接指導や履歴書の書き方指導を実施。就職相談、カウンセリングなどの個別相談にも対応している。 ■卒業者数 24人 ■就職希望者数 18人 ■就職者数 18人 ■就職率 100% ■卒業者に占める就職者の割合 75% ■その他 ・進学者数: 1人 ・就職を希望しない学生5名は、クリエイター活動のため、アルバイトや自営。 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日 時点の情報)		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>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGクリエイター検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>23</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング能力認定試験3級</td> <td>③</td> <td>7</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Photoshop能力認定試験スタンダード</td> <td>③</td> <td>23</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Illustrator能力認定試験スタンダード</td> <td>③</td> <td>23</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Illustrator能力認定試験エキスパート</td> <td>③</td> <td>19</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table> ※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が記載する。 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 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 ・2017ぐんまマンガアニメフェスタ アニメ部門奨励賞 ・2016デジタルマンガキャンパスマッチ キャラクター部門奨励賞 産学連携実績 ・モバイルアプリ「トレジャーハンター」コンテンツ制作 ・柏木の会「蚕影様物語」マンガ制作 ・第2回ぐんまプログラミングアワード イベント内映像制作				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定 ベーシック	③	23	21	C言語プログラミング能力認定試験3級	③	7	6	Photoshop能力認定試験スタンダード	③	23	19	Illustrator能力認定試験スタンダード	③	23	23	Illustrator能力認定試験エキスパート	③	19	11
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																												
CGクリエイター検定 ベーシック	③	23	21																												
C言語プログラミング能力認定試験3級	③	7	6																												
Photoshop能力認定試験スタンダード	③	23	19																												
Illustrator能力認定試験スタンダード	③	23	23																												
Illustrator能力認定試験エキスパート	③	19	11																												
中途退学の現状	■中途退学者 3名 ■中退率 5.8% 平成29年4月 1日時点において、在学者 5 1名(平成29年4月 1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者 4 8名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 (例) 学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 進路変更のため ■中退防止・中退者支援のための取組 (例) カウンセリング・再入学・転科の実施等 個人面談、クラスアンケートにより学生とコミュニケーションを取り、随時対応している。																														
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 有坂奨学金制度: 社会人入試で受験した学生を対象に、資格取得や専門知識・技術を習得し、新たな目標の実現を考えている者に対して、学園が年間10万円の奨学金を支給する制度 ■専門実践教育訓練給付: 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 昨年度、給付実績なし																														
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	http://www.chuo.ac.jp/cit/dd.html																														

(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

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

本学科は職業実践の推進を図ることを目的に、中央工科デザイン専門学校と企業等が有する知識・技術・技能を統合し、産学の連携を推進する事により、人材の専門性を向上させ、地域の産業振興や社会貢献を図り、実務実践能力の育成に資することを目的とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

委員会は学校長の統括のもとに、カリキュラム委員会の下部に属し、本校の教育体制及び教育制度の改善・整備に関する実現方策等の検討を行い、取りまとめると共に、次に掲げる事項について審議及び連絡調整を行う。また、委員会で出された意見は、カリキュラム委員会において検討し、教育課程へ反映される。

- (1)授業科目の開設に関する事項
- (2)授業内容に関する事項
- (3)授業方法の改善・工夫に関する事項
- (4)教員の実務研修に関する事項
- (5)学校関係者評価に関する事項
- (6)その他学科及び専門学校の教育に関する事項

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
山口 聡	PREVIS SOCIETY ASIA 代表理事	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日	①
若井 美優紀	株式会社 武右エ門		③
中島 利郎	中央工科デザイン専門学校 校長		
五十部 昌克	中央工科デザイン専門学校 副校長		
齋藤 義之	中央工科デザイン専門学校 CG学科長		
岡本 麻衣	中央工科デザイン専門学校 CG学科		
マッテオ・フィオラモンティ	中央工科デザイン専門学校 CG学科		
柴田 智宏	中央工科デザイン専門学校 教務事務		
笠原 文男	中央カレッジグループ 教育本部副本部長		
金田 行正	中央カレッジグループ 就職指導センター所長		
篠原 賢二	中央カレッジグループ 広報管理部 部長		

※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2回(原則 7月または8月・1月または2月)

(開催日時)

平成29年度 第1回 平成29年8月 3日 18:00～19:00開催

平成29年度 第2回 平成30年2月20日 18:00～19:00開催

平成30年度 第1回 平成30年7月19日 18:00～19:00開催

平成30年度 第2回 平成31年1月31日 18:00～19:00開催予定

(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。(平成30年7月19日 編成委員会の意見含む)

- ・学生の勉強に対するモチベーションを高く維持させるために、学校が取り組むべきことについて確認  
→教員がやる気や熱意を持ち指導にあたる。興味を持てるプロの作品を見る。  
実際に作品を制作し作品制作の面白さを知る。作った作品に対してしっかりと評価をする。  
これらの課題をいかに取り組んでいこうかがこれからの課題。
- ・作品制作ワークショップの内容を、カリキュラムに取り入れた。  
→与えられた課題に沿った3DCGムービーを完成させる。この授業を通して作品制作の面白さを知り、作品を制作するというハードルを下げるようにしたい。
- ・編成委員の若井様による特別講義を実施。  
→エンターテインメント業界への就職を希望する学生や業界への興味を持っている学生に対して、就職活動方法やポートフォリオの作り方、企業選定についてなど、業界就職へ向けた講義を実施した。
- ・課外活動として、編成委員の山口様が関係する劇場用映画の編集作業を学生が担当することになった。  
→実際に劇場公開する作品に携わる経験を積むことで、学生に達成感や自信をつけてもらいたいという意図。

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

専修学校の教育を施すにふさわしい授業科目を開設し、学生の指導や学修成果の評価等に関する連携体制を確保して、最新の業務を的確に反映した教育を行なう。企業等が学習活動に関わり、学習者と企業等が相互理解を深められる学習機会とする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

企業と協定を結び、シラバス（講義概要 目的・指導方法・評価方法）に学習内容を掲載し、指導内容を明確にして授業を行う。学生の理解度を把握するために、随時アンケート・テストを実施する。

(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	科目概要	連携企業等
3DCG応用実習Ⅰ・Ⅱ	3DCGの基礎をReallusion iCloneやAutodesk Mayaを使用し、実践的に学ぶ。企画、シナリオ作成、絵コンテ作成、工程計画などの制作技法を学び、オリジナル作品を作り上げることで、CGや映像業界で通用する知識・技術を習得することを目的とする。	ACW—DEEP

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

研修規定を定め、実務に関する知識・技術・技能の向上と指導力の向上を目指した研修を実施する。また、階層別研修やOJTによる組織的な人材育成の取組を支援するとともに、教員の学ぶ意欲や向上心を喚起する魅力ある研修を実施し、職員の自己啓発意欲を高める。

(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

・平成29年12月1日「映像業界について」 対象：CG学科教員1名

(株)メディア22世紀から担当者を招き、映像業界の職種別の仕事内容について説明を頂く。映像業界へ進むために必要なスキル、知識、メンタルについて職種別に聞き、映像業界の現状を知る研修を受けた。

② 指導力の修得・向上のための研修等

・平成29年8月10日「インストラクショナルデザイン入門 eラーニング」 対象：CG学科教員1名

全国専門学校教育研究会主催のeラーニングを受講。最適な教育効果を上げる方法の設計を行う考え方である、インストラクショナルデザインを使い、コマシラバス作成時の課題を考える研修を受講。

・平成29年12月22日「年末発表会」 対象：職員全体

グループ各校から今年度の実践事例を聞き、学生指導の参考にする研修を受けた。

・平成30年3月22日「人工知能で変わる社会・ビジネス」 対象：職員全体

事業創造大学院大学から講師（副学長 黒田達也 氏）を招き、AIが今後社会にもたらす変革について、これからどのような人材が社会から求められるかを聞き、学生指導の参考にする研修を受けた。

・平成30年3月22日「進学環境の変化を踏まえた、学生募集・教育を考える」 対象：職員全体

(株)進研アドから講師（専門学校事業部長 深堀雅樹 氏）を招き、18歳人口が減少するこれからにおいて、専門学校が行うべき教育について考える研修を受けた。

(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

・平成30年8月 「ICT活用による教育力向上のための研修」 CG学科教員1名  
国内外の教育現場におけるICTの活用事例について触れ、様々な教育課題に対してICTを活用して、どのように解決しているかを学ぶ。さらに、「Webアプリ制作」の授業を学生目線で体験し、自身の担当授業に活かす気付きを発見して、今後の指導に繋げる。

② 指導力の修得・向上のための研修等

・平成30年8月21日 「障害を持つ学生への対応について」 対象:職員全体  
講師:群馬県発達障害者支援センター 木暮 敦美氏  
障害を持つ学生に対する対応について、障害者手帳について認識や就職活動など、担任業務として必要なことを学ぶ研修。

・平成30年12月「年末発表会」 対象:職員全体  
グループ各校から今年度の実践事例を聞き、学生指導の参考にする研修。

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

自己評価を行い、その結果の公表・説明を保護者や業界関係者等の学校関係者に行うことで、適切に説明責任を果たす。保護者や地域住民等から理解と参画を得て、学校・家庭・地域の連携協力による学校づくりを進めること。学校評価の結果に応じて、学校に対する支援や条件整備等の改善措置を講じることにより、一定水準の教育の質を保証し、その向上を図ること。

(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	専門分野の特性、学校の理念、目的、育成人材像、将来構想
(2) 学校運営	目的に沿った運営方針、事業計画、規定、コンプライアンス、情報公開
(3) 教育活動	教育課程の編成・実施方針、工夫、開発、外部評価、判定基準
(4) 学修成果	進学率、就職率、資格取得率向上、退学率低減
(5) 学生支援	経済支援体制、健康管理、生活環境支援、卒業生支援、職業教育取組
(6) 教育環境	施設設備の整備、教育体制の整備、防災体制の整備
(7) 学生の受入れ募集	募集活動、教育成果の伝達
(8) 財務	財政基盤、予算収支計画、会計監査、財務情報公開
(9) 法令等の遵守	設置基準の遵守、適正な運営、問題点の改善、自己評価公開
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献活動、ボランティア活動、公開講座、教育訓練
(11) 国際交流	留学生の受入・派遣、国内外での評価

※(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(平成30年8月8日 評価委員会での意見含む)

- ・社会のニーズを踏まえた、新たな知識・技術を提供する機会を拡充すると共に、学生個々の能力に応じた個別指導や効率的な補習などを実施していく。
- ・学生作品を見たいとの声があり、図書室やネット上で閲覧ができるようにした。今後は作品数を継続して増やしていく。
- ・卒業生への就業状況アンケートの実施。より多く返信してもらえらるための手法の検討を行い、得られた情報はカリキュラム等に反映していけるよう進めている。
- ・学園祭、卒業作品展などでより多くの学生作品の展示を行うため、卒業生や1年生の作品なども展示できるよう展示スペースの検討を行う。多くの人に作品を見てもらうことで、学生の作品制作へのモチベーションや質の向上に繋げたい。
- ・著作権や肖像権など、作品制作において気を付けなければならない権利関係の学習について、カリキュラムに反映できるよう検討する。
- ・異業種でもデザインの知識・技術を必要としている。デザイン系以外の学科でも授業を取り入れられるよう、選択科目でデザインを取り入れている。

## (4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
松本 州史	東京理器株式会社 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日	企業等委員
森井 勝利	群馬漫画連盟 会長		企業等委員
宮野 知代	デザインスタジオ絵組 代表		企業等委員
矢嵩 達也	クシダ工業株式会社		企業等委員
石川 直哉	中央工科デザイン専門学校 卒業生		卒業生
中野 京子	中央工科デザイン専門学校 保護者会 副会長		保護者

※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.chuo.ac.jp/cit/syokugyoujissen.html>

公表時期: 学校関係者評価委員会実施後の1か月以内を目途に公表する。

## 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

本学は、情報公開等の推進を進め、国民や社会に対する説明責任を重視した、社会に開かれた専門学校を目指しています。そのため、教育・研究、組織・運営、人事、財務など本学の諸活動全般に関する情報を、社会に対し積極的に提供します。情報の提供は、本学ホームページへの掲載及びその他冊子などの発行、閲覧の申し出により行います。

## (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	学校の教育・人材育成の目標、指導計画、経営方針
(2) 各学科等の教育	入学者数、収容定員、在学生数、カリキュラム、進級・卒業要件
(3) 教職員	教職員数、組織、教員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組、実習実技等の取組、就職支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	中途退学、心身の健康、留学生支援、障害者支援
(7) 学生納付金・修学支援	金額、納入時期、経済的支援措置、
(8) 学校の財務	事業報告、貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価、改善方策
(10) 国際連携の状況	留学生の受入、外国の学校との交流
(11) その他	厚生施設の案内

※(10)及び(11)については任意記載。

## (3) 情報提供方法

URL: <http://www.chuo.ac.jp/cit/syokugyoujissen.html>

↑ ホームページ内ページ最下部「情報提供方法一覧」にて、ガイドラインの各項目別に情報提供方法を記載している。

## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			Webデザイン	Webコンテンツ作成に必要なHTML/CSSの知識を学び、基礎的なHTML/CSSのコーディング技術の習得および資格取得を目的とする。	1前	30	1			○	○		○		
○			パソコン実習	Win版 Office 2016 (Excel、Word、PowerPoint、Outlook) の基本操作になれる。	1前	30	1			○	○		○		
○			ビジネス実務	一般常識や心構え、ビジネスマナーなどの知識を得ることを目的とする。	2前	30	1	○			○		○		
○			社会常識基礎	大人として必要な常識や心構え、ビジネスマナー、人間関係を築くための意思伝達スキルの習得を目的とする。	1前	30	1	○			○		○		
○			3DCG実習 I	iCloneやMayaを使用し、企画・シナリオ・絵コンテなどのプリプロダクションから始め、映像制作の基礎の習得を目指す。	1前	30	1			○	○			○	
○			3DCG実習 II	3DCG実習 I を発展させ、学習した映像制作技法を利用した、オリジナル作品を作り上げる。	1後	60	2			○	○			○	
○			AfterEffects実習	動画作品の制作に必要とされる能力を養う。アニメやCM、映画などの現場で使われている制作手法の習得を目的とする。	1後	30	1			○	○		○		
○			CG概論	CGクリエイター検定ベーシックの受験に向けて、CG制作に関する普遍的な知識を学習する。	1後	30	1	○			○		○		
合計					8科目		270単位時間 ( 9 単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	1学期の授業期間	15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。

## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			CG学科卒業制作・研究	テーマ設定から作品の発表・展示までを行い、制作過程を通じて問題解決能力を養うことを目的とする。	2後	150	5			○	○		○		
○			CGゼミⅠ	デザイン・CG技術のより高度な内容等を学び、各種検定の合格を目指す。	1前	60	2		○		○		○		
○			CGゼミⅡ	デザイン・CG技術のより高度な内容等を学び、各種検定の合格を目指す。	1後	60	2		○		○		○		
○			CGゼミⅢ	就職活動に向けた準備として、各種ビジネスマナーや履歴書作成を視野に入れた指導等も行う。	2前	60	2		○		○		○		
○			CGゼミⅣ	就職活動に向けた準備として、各種ビジネスマナーや履歴書作成を視野に入れた指導等も行う。	2後	60	2		○		○		○		
○			DTP基礎	IllustratorやPhotoshopを使用し、印刷物制作における基礎知識や技術を学び、デジタルパブリッシングを身につける。	1後	30	1			○	○		○		
○			Illustrator実習(Win)Ⅰ	イラストレーターの基本的なオペレーションを中心に2Dデザインの基本を習得する。	1前	60	2			○	○		○		
○			Photoshop実習(Win)Ⅰ	Photoshopの基本操作を学習し、色調補正やペイント系ツールの使い方、画像合成技術など、幅広い知識・技術を習得する。	1前	30	1			○	○		○		
合計					8科目	510単位時間 (			17	単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。



## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			Photoshop実習(Win)Ⅱ	Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの受験に向けた学習を行うと共に、画像処理の作業技術を向上させる。	1後	30	1			○	○		○		
○			シナリオ基礎	漫画、小説、アニメ、ゲームにはそれぞれシナリオ構造上の違いがある。これらの違いを作品制作を通して理解することをめざす。	1前	30	1		○		○		○		
○			色彩基礎	色の基本的な体系理論をテキストや配色カードを使って理解し、色彩の実用価値や効果を色彩検定3級をめざし学習する。	1前	60	2	○			○		○		
	○		3DCG応用実習Ⅰ	モデリング・編集・合成などの作業を繰り返し学習する。課題制作のためのリサーチ力を高め、主体的な知識の獲得をめざす。	2前	60	2			○	○			○	○
	○		3DCG応用実習Ⅱ	モデリング・編集・合成などの作業を繰り返し学習する。課題制作のためのリサーチ力を高め、主体的な知識の獲得をめざす。	2後	30	1			○	○			○	○
	○		3DCG入門	3DCG技術の表現の変化を映像研究で追い、より深くCG制作の基本フローを学習する。	1前	60	2			○	○		○		
	○		キャラクター3DデザインⅠ	バランスを確認しながらオリジナルキャラクターの造形をめざす。	2前	30	1			○	○		○		
	○		キャラクター3DデザインⅡ	キャラクターに個性を持たせ、見た目からストーリーを感じさせる表現をめざす。	2後	30	1			○	○		○		
合計					8科目	330単位時間 (			11	単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。

## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			Android実習 I	アプリケーションの作成方法に加え、Javaのコーディング、APIとの連携を学ぶ。	2前	30	1			○	○		○		
○			Android実習 II	アプリケーションの開発・改良・発表を行い、オリジナルアプリ開発ができるようになることを目的とする。	2後	30	1			○	○		○		
○			CGアニメ概論	デジタルコンテンツの制作現場は、似た機材と制作工程で成り立っている。アニメ業界を例に、業界のしくみやスタッフの役割について学ぶ。	1前	30	1	○			○			○	
○			DTP演習 I	求められるデータ提出処理方法を理解した上での作品制作ができるようになることを目的とする。	2前	30	1		○		○		○		
○			DTP演習 II	デザインの知識を応用し、見る側の立場に立ったデザインとなるポートフォリオの制作をめざす。	2後	30	1		○		○		○		
○			Illustrator実習(Win) II	イラストレーターの応用的なオペレーションを中心にデザイナーとしての実践的なスキルを身につける事を目的とする。	1後	60	2			○	○		○		
○			PG I (C言語)	C言語の基本的なプログラミングと、処理の流れについて学ぶ。	1後	60	2	○			○		○		
○			PG II (Android基礎)	アプリケーションの作成方法に加え、Javaの基礎を学ぶ。企画・開発・成果物の発表までのサイクルを通して、開発の基礎を習得する。	1後	60	2			○	○		○		
合計					8科目	330単位時間 (			11		単位)				

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。

## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			PG応用 (C# VisualC)	アプリケーションの作成方法に加え、C#の基礎を学ぶ。企画・開発・成果物の発表までのサイクルを通して、開発の基礎を習得する。	1後	60	2			○	○		○		
	○		アニメーション制作Ⅰ	実際の制作現場を想定した短編アニメーション制作を行う。制作体制において必要なチームプレイの感覚を得る。	1前	30	1			○	○			○	
	○		アニメーション制作Ⅱ	実際の制作現場を想定した短編アニメーション制作を行う。自分の役割を理解し、協力する姿勢と主体性を持ち作品を完成させることを目的とする。	1後	30	1			○	○			○	
	○		アニメーション技法Ⅰ	アニメーション制作をグループワークで取り組む。柔軟な発想を支える知識を身につける。	2前	60	2			○	○		○		
	○		アニメーション技法Ⅱ	コマ撮りを用いたアナログ手法のアニメーション制作を通して、アニメーションの原理を学ぶ。	2後	60	2			○	○		○		
	○		イラストレーションⅠ	イラストレーションの描画技術、知識、アイデア発想について学ぶ。アナログ・デジタルそれぞれの特性を知り、応じた扱い方法を自ら考え研究する。	2前	60	2			○	○			○	
	○		イラストレーションⅡ	作品制作と発表を行う。作品の用途や、見てもらう対象を想定し、裏付けされた作品制作ができることをめざす。	2後	60	2			○	○			○	
	○		映像編集 (AfterEffects) Ⅰ	映像編集・合成ソフトAfterEffectsを使い、モーショングラフィックス・VFXの基礎を学ぶ。	2前	60	2			○	○			○	
合計				8科目	420単位時間 (				14	単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。

## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			映像編集 (AfterEffects) II	PV等のオリジナル映像制作を行い、表現手法や視覚表現力の向上をめざす。	2後	60	2			○	○			○	
○			ゲームクリエイティブI	HSP等の簡易言語を用いて、グラフィック・サウンド・プログラムを連携しゲームやアプリケーションの開発工程を学習する。	1前	60	2			○	○			○	
○			ゲームクリエイティブII	統合開発エンジンUnityを使用して、様々なサンプルゲームを制作しながらゲーム開発力を養う。	1後	60	2			○	○			○	
○			ゲーム制作実習I	PCやモバイル端末、VR等の体感型システムなど、プラットフォームを限定しない、ゲーム開発を行う。	2前	30	1			○	○			○	
○			ゲーム制作実習II	過去に開発したゲームのブラッシュアップやマルチプラットフォームを意識したゲーム開発手法を習得する。	2後	30	1			○	○			○	
○			サウンド制作実習	楽典の基礎知識を身につけながら既存の楽譜をMIDIデータ化し、オーディオデータとして書き出すまでの知識・技術の習得を目的とする。	1前	30	1			○	○			○	
○			デザインデッサン実習	デザインや造形の基礎となるデッサンの基本を学び、細やかな表現力と構図のとり方を身に付けることを目的とする。	1前	60	2			○	○			○	
○			ファームウェア実習	マイコンボードを使ったモーター制御を学び、LED制御やロボット制御について学習する。	2前	30	1			○	○			○	
合計			8科目		360単位時間 (			12		単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。

## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			フィギュアデザイン実習	フィギュア制作の基礎実習と講義を通して、人体の基本構造と骨格について理解する。	1前	60	2			○	○		○		
○			ペイントソフト実習	Adobe Photoshopを利用した基本的なCG着色技法について学習する。	1後	30	1			○	○		○		
○			マンガ概論基礎講義	マンガやイラスト、キャラクターを使用した企業PRマンガなどの公共デザインを学ぶ。	1前	30	1	○			○			○	
○			マンガ実習Ⅰ	漫画の定義、商業用漫画原稿作成上の約束事、および基本的な技法についての知識を身につける。	1前	30	1				○	○		○	
○			マンガ実習Ⅱ	物語各所でのマンガとしてのシーンの盛り上げ方を理解し、視線誘導などに留意した16ページの短編マンガ制作を目標とする。	1後	30	1				○	○		○	
○			モバイルプログラミング実習	マイコンボードを使い、簡単なLED点灯回路からモーター制御を通して基礎を学び、更にロボットの制御についても学ぶ。	2前	30	1				○	○		○	
○			映像制作・編集実習Ⅰ	映像の歴史や理論を学び、映像を制作する上での考え方や決まり事などを学ぶ。映像制作の手法（撮影・編集・仕上）についても学習する。	1後	60	2				○	○		○	
○			映像制作・編集実習Ⅱ	映像製作を学び、実作的訓練を行う。特に編集技術に関しては複数のソフトの特徴を理解し、クオリティの高い作品制作を学ぶ。	2前	60	2				○	○		○	
合計				8科目	330単位時間 (			11		単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。

## 授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成30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	
○			色彩応用	実践的な色彩配色を学び、色彩検定2級取得を目的とする。	1後	30	1	○			○		○		
○			背景・静物描画技法	空間や立体についての作画知識技法を学習し、背景描画の技法を身に付ける。	1前	30	1	○			○		○		
合計				2科目				60単位時間 (			2	単位)			

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
成績評価は、受講態度及び演習課題、出席率、定期考査を総合的に判断する。尚、卒業基準は①年間換算欠席日数が20日以下の者。②卒業基準の鑑定試験に合格した者。③全必修科目評定合格者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。