

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		
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。						
分野	課程名	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	-		
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	270	390	1950	0	0
生徒総定員		生徒実員	専任教員数		兼任教員数	総教員数	
120人 の内数		50人 の内数	3人 の内数		6人 の内数	9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 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8日 ■冬季:12月16日～1月8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、課程を修了したもの		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 随時連絡を取り、面談指導		課外活動		■課外活動の種類 部活動・ボランティア活動 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ゲーム制作・システム開発 3D-CG制作・アニメ制作等 ■就職率 ^{※1} : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 80 % ■その他 未就職者は業界就職をめざすため (平成28年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報)		主な資格・検定等		・色彩検定(1級～3級) ・Illustratorクリエイター能力認定(スタンダード・エキスパート) ・Photoshopクリエイター能力認定(スタンダード・エキスパート) ・CGクリエイター検定(ベーシック・エキスパート)		
中途退学の現状	■中途退学者 1名 平成28年4月1日時点において 在学者 55名 平成29年3月31日時点において 在学者 54名 ■中途退学の主な理由 進路変更のため ■中退防止のための取組 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。		中退率 1.8 %		(平成28年4月1日入学者を含む) (平成29年3月31日卒業者を含む)		
ホームページ	URL: http://www.chuo.ac.jp/cit/						

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。

- (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29年8月23日現在

名前	所属	任期	種別
山口 聡	PREVIS SOCIETY ASIA 代表理事	2017年4月1日～ 2018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2回

(開催日時)

平成29年度 第1回 平成29年8月 3日 18:00～19:00開催済み
平成29年度 第2回 平成30年2月22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

・教育課程編成委員会で議論された内容、提案された事項(作品鑑賞の授業、カリキュラム構成の変更など)を本校カリキュラム委員会にて検討し、実行可能なものは、随時反映していく。
・学生の興味関心を高めるための意識づけをどのように行っていくのか検討すると共に、委員会の方を通じて講師派遣をお願いしたり、特別講義・視察も実施する。

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

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

科目名	科目概要	連携企業等
3DCG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。	株式会社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

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

- ・2016年8月教育者、企業、学生向けの3DCGソフトAutodesk Mayaの研修を受講。Mayaの新機能の習得の他、CG制作をする上での問題点を解決。研修によりCGの作業効率向上方法を身につけることができた。
- ・2016年8月教育者向けの情報処理、ゲーム制作の研修を受講。8つのテーマに絞って、情報・ゲームに関する様々な事例を聞く。学生指導において学んだ内容をどう活かすかが重要であることを学んだ。

② 指導力の修得・向上のための研修等

- ・2016年8月各テーマ(危機管理、学級経営、留学生対応)の発表を聞いて、学生指導に反映させる研修を受講。
- ・2016年12月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講。
- ・2017年3月ハラスメント等の規定について、グループの顧問弁護士を招き、防止策や発生の際の対処方法について研修。

(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

- ・3DCGソフト「Maya」の追加機能の使用方法和、使用例について研修
- ・情報処理、ゲーム制作についての研修

② 指導力の修得・向上のための研修等

- ・2017年8月教育者向けの教育コーチング研修
- ・コマシラバス作成の基礎知識を学ぶインストラクショナルデザイン研修

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

各学校が、保護者や学校関係者による自己評価を行い、その結果の公表・説明を行うことで、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。各学校の設置者等が、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、育人人材像、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

- ・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。
- ・生徒の基礎学力向上の取り組みを図っていく。
- ・図書室にポートフォリオやDVDなどの学生作品を置くようにした。今後随時作品数を増やしていく予定。
- ・卒業生へ就業状況のアンケートを実施し、得られた情報をカリキュラム等に反映していく。
- ・学園祭、卒業作品展の作品数を増やし、地域や企業の方にもっと見てもらえるよう企画を検討する。たくさんの方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。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年8月23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	2017年4月1日～ 2018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
矢島 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
大島 陽子	中央工科デザイン専門学校 保護者会 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、校長等

(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())

ホームページにて公開(URL: <http://www.chuo.ac.jp/cit/syokugyoujissen.html>)

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、在學生数、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

ホームページ・広報誌等の刊行物・その他()

授業科目等の概要

(工業専門課程CG学科) 平成29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)

- 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29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)

- 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29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29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29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29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			○	○				
		○	デザインデザイン実習	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29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29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。