

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				
専門学校中央情報大学校		平成3年12月9日		中島慎太郎		〒 3700841 (住所) 群馬県高崎市栄町13-1 (電話) 0273248511				
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		平成3年12月9日		理事長 中島慎太郎		〒 3700841 (住所) 群馬県高崎市栄町13-1 (電話) 0273248511				
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	工業専門課程	ポップカルチャー学科		令和1(2019)年度	-	令和2(2020)年度				
学科の目的	映像、Web、CG、ゲームなどクリエイティブ系分野で幅広く活躍できる人材を育成する。様々なデジタルデバイスに対応したデザイン技術や映像処理ができる技術を身につけ、実学を通して実践能力を身につける。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	映像、Web、CG、ゲームなど、実社会で必要となるスキルを身につけ、即戦力となるクリエイターを育成します。IllustratorやPhotoshop検定、色彩検定、CGクリエイター検定を1年次に挑戦。中退率は1年次を5%、2年次を1%を目標としている。									
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	※単位数時間、単位いずれかに記入	1,860 単位数時間	1,280 単位数時間	240 単位数時間	1,780 単位数時間	90 単位数時間	0 単位数時間		
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)						
60人	51人	0人		0%						
就職等の状況	■卒業生数(C)		31人							
	■就職希望者数(D)		21人							
	■就職者数(E)		21人							
	■地元就職者数(F)		17人							
	■就職率(E/D)		100%							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		81%							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		68%							
	■進学者数		1人							
	■その他									
	就職未希望者のうち4名はアルバイト志望、1名は自営業志望、4名が家									
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		無						
当該学科のホームページURL		<a href="https://www.chuo.ac.jp/cid/">https://www.chuo.ac.jp/cid/</a>								
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: 単位数による算定)									
	総授業時数		1,860 単位数時間							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		60 単位数時間								
うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位数時間								
うち必修授業時数		600 単位数時間								
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		60 単位数時間								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位数時間								
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位数時間								
		(B: 単位数による算定)								
総授業時数		単位								
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位								
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位								
うち必修授業時数		単位								
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位								
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位								
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位								
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合算して6年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		0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				0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

本学科は職業実践の推進を図ることを目的に、専門学校中央情報大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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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

令和6年5月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	①
埜田 浩一	株式会社 武右エ門	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	③
山口 聡	株式会社ACW-DEEP	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	③
中島 慎太郎	中央情報大学校		③
村椿 仁	中央情報大学校		—
柴田 智宏	中央情報大学校		—
内池 雄	中央情報大学校		—

※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)

年2回(9月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年度 令和 6年9月 4日 13:30～15:30 開催予定

第2回 令和6年度 令和 7年3月20日 13:30～15:30 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。

※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。(R5/3 意見含む)

・テレワークが進み自宅で仕事をする流れが増えてきているが、新入社員が先輩から業務を教えてもらえる機会が減ってきているので、自分で勉強をしていく習慣が必要になってきている →学校でもオンライン授業を行っており、オンラインで学習する環境に慣れることや、自分でサイト検索をしながら学習を進めることを指導している。

・オンラインで仕事をする機会が増えているので、ITに関する必要最低限の知識が必要になってきている。  
→2年間しか無いなかで深いITの知識は必要ないので、デジタル作画、動画編集、特殊効果、オンラインツールなどの業務で使用するであろうソフトウェアは使えるように指導している。

・ネタ帳のようなスクラップブックを各自で持って、日々の気づきを記録していくと、知らずのうちにアイデアが溜まっているようになる。発想をカタチにする分野なので、ふと思ったことをメモすることはとても大切  
→何が好きで何をやりたいのか、提案の元ネタのもとに、続けるクセをつけるために。クリエイターとして継続していくためには必要なことなので、是非とも学生に伝えたい。

## 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

卒業後に業務に対し速やかに対応できるビジネス能力を身につけるために、一般企業と協定を締結し、実施するものである。

### (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

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たうえで授業を行う。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
業界研究Ⅰ・Ⅱ	アニメーション業界からアニメ制作に携わる、プロデューサーや監督をお招きし、業界の現状や会社情報、ポートフォリオに必要な作品などを聞き、就職活動に向けた準備をする。	株式会社データサイエンス研究所

## 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

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

研修名:	自分の進む道は?～3DCGアニメーション制作会社の違いを知る～	連携企業等:	CG-ARTS
期間:	令和5年8月2日(水)	対象:	ポップカルチャー学科職員
内容:	特性が異なる3社の制作体制や就活に関するアドバイス等の情報収集を行い、学生指導に活用する		

#### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	コストマネジメント力向上研修	連携企業等:	株式会社CRI中央総研
期間:	令和5年8月21日	対象:	職員全体
内容:	自部門のコスト構造を把握し、数字から問題解決を図るための方法を習得し、利益創出につながる判断基準を養成することを目的とする。		

研修名:	CCGアワード2023	連携企業等:	なし
期間:	令和6年3月19日	対象:	職員全体

内容 各校各部署において業務改善や質向上で「実績を上げた好事例」の発表により、有用な知見やノウハウの情報共有および水平展開することを目的とする。

(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: 未定 連携企業等: 未定  
 期間: 未定 対象: 未定  
 内容 関連分野のショー見学、出展、セミナーへの参加を計画

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 未定 連携企業等: 未定  
 期間: 未定 対象: 未定  
 内容 新入職員フォローアップ研修、模擬授業、職員研修を計画

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、職業教育支援
(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

- ・社会のニーズとして捉え、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の実施に活用している
- ・学園祭や卒業制作展において作品を展示するだけでなく、それを作るまでの課程や意図など見る人に伝えることが必要  
 →今年の学園祭から、作品+課程がわかるような展示を検討したい。
- ・就職活動においてインターンシップを活用すると、就職後のアンマッチを防げるので利用した方がいい。  
 →1年生は夏休みにオンラインの1DAYなどに参加するよう学生に指導したい。

(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
新井 照秋	日本パソコム株式会社	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	企業等委員
猪俣 猛	株式会社CRI中央総研	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	企業等委員
日本パソコム株式会社	中央キャリアネット株式会社	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	企業等委員
松本 州史	東京理器株式会社	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	企業等委員
池田 裕樹	中央情報大学校 卒業生	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	卒業生
富田 友子	中央情報大学校 保護者	令和 6年4月1日～ 令和 7年3月31日	PTA

※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/cid/>

公表時期: 学校関係者評価委員会実施後、1ヵ月以内を目途にホームページにて公開

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

(ホームページ) 広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <http://www.chuo.ac.jp/cid/>

公表時期: 毎年5月1日頃

## 授業科目等の概要

(工業専門課程 ポップカルチャー学科)															
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													
		○	華道茶道	華道・茶道の実習を通して日本の文化に触れ、心にゆとりのある学生生活を送っていただくための講座である	1・2	30	1	△	○	○			○		
		○	英会話	この科目では、さまざまな状況を想定した場面で、英会話によるコミュニケーションが取れるよう、応用の利く英語表現を身に付けます。	1・2	30	1	○		○			○		
		○	就職対策講座	「就職活動」のスキルを身に着け実践できるようにします。	1・2	30	1	△	○	○			○		
		○	MOS Word	MOS試験のWord365&2019の内容を学習し、ビジネスパーソンとして必要なWord運用スキルを習得することを目標とする。	1・2	30	1	△	○	○			○		
		○	MOS Excel	MOS Excel365&2019（一般レベル）の内容を中心に学習し、ビジネスパーソンとして必要なExcel運用スキルを習得することを目標とする。	1・2	30	1	△	○	○			○		
		○	社会人ビジネスマナー	社会人としてのビジネス常識を習得することを目的とする。	1・2	30	1	△	○	○			○		
		○	セキュリティ実習	企業、組織でのサイバーセキュリティ対策ができる人材になるため、必要とされる技能を実習を通して学ぶ。	1・2	60	2	△	○	○			○		
		○	プログラミング実習	JAVAの基本文法およびオブジェクト指向に関する知識を身につける。	1・2	60	2	△	○	○			○		
		○	人体構造	人物を描く上で大切な骨（骨格）や筋肉の仕組みを理解することで、人体の立体を理論立てて学びます。	1・2	30	1	△	○	○			○		
		○	デッサン	ものづくりの基礎となる、デッサンの基本から応用を学び、豊かな表現力と構図のとり方を身につけることを目的とする。	1・2	30	1	△	○	○			○		
		○	絵画技法	アナログ、デジタル問わずそれぞれの画材の特性を知り、それに応じた扱いの基礎を学ぶ。	1・2	30	1	△	○	○			○		

(工業専門課程 ポップカルチャー学科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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	
			○	フィギュアデザイン	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・2	60	2	△		○	○		○		
			○	ものづくり総合	「環境」「安全衛生」「材料」「工作法」の知識と実技を学習する。	1・2	30	1	△		○	○		○		
			○	グラフィックデザイン実習	産学連携やコンテストに参加し、実学実践を学ぶ。	1・2	30	1	△		○	○		○		
			○	フォトグラフ	デジタル写真を撮影しながらカメラの特性や構図などを学習し、様々なシーンに対応できる写真技術の習得を目的とする。	1・2	30	1	△		○	○		○		
			○	Unity開発技術	統合開発エンジンとして世界シェアNo.1の「Unity」を使用して、ゲーム開発技術の習得・向上を目指す。	1・2	60	2	△		○	○		○		
			○	3DCG実習	3DCGソフト（Autodesk MayaまたはBlender）を使用し、モデリング・マテリアル・アニメーションなどの技術習得を目指す。	1・2	60	2	△		○	○		○		
			○	シナリオ	本講座ではシナリオの作り方を通して作品制作の骨格を作る方法を学ぶ。	1・2	60	2	△		○	○		○		
			○	作劇論	シナリオ、演出論を学んだうえで、実践的に物語を作るのが本講座の目的となる。	1・2	30	1	△		○	○		○		
			○	VR研究	近年注目度が増すVR関連技術の最新情報やハードウェアについて基礎知識を学ぶ。	1・2	30	1	△		○	○		○		
			○	造形実習	布やシリコン、樹脂等の様々な素材を使用し、素材の特性を知る。	1・2	30	1	△		○	○		○		
			○	Live2D	Live2Dを使い、2Dイラストにモーションやアニメーションをつけられるようになることを目標とする。	1・2	30	1	△		○	○		○		
			○	ペイントソフト	メディバンペイントを使ってデジタルイラストの描き方を理解する。線画から塗り、陰影表現まで様々なタッチでの表現方法を学ぶことを目的とする。	1・2	30	1	△		○	○		○		

(工業専門課程 ポップカルチャー学科)															
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													
	○		演出論	様々な作品の伝え方を分析し、それらの知識を自分の作品にも反映させる。	1・2	60	2	△	○	○	○				
	○		色彩学	配色の実用価値や効果を知ることで色を有効に用いることを目的とする。	1	60	2	△	○	○	○				
		○	I l l u s t r a t o r 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	60	2	△	○	○	○				
	○		P h o t o s h o p I	Adobe Photoshopを使用し、写真画像の編集方法を実践的に学ぶ。	1	60	2	△	○	○	○				
		○	P h o t o s h o p I I	サーティファイ主催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。	1	60	2	△	○	○	○				
		○	ゲームクリエイティブ	ゲーム開発ツールUnityを使用し、サンプルゲームの制作を通して2Dや3Dゲームの制作工程をを学習する。	2	60	2	△	○	○	○				
	○		CG概論	2DCG、3DCGの基礎知識・基礎理論を学ぶことで実際の制作に活用・応用できるようになることを目的とする。	1	60	2	△	○	○	○				
		○	ポートフォリオ制作	必要な知識や技術を貪欲に学びながらポートフォリオを充実させていく。	1	60	2	△	○	○	○				
		○	映像編集 I	映像編集ソフトAdobe AfterEffects・Premiere等を使用し、映像作品の制作に必要なとされる基本技術や能力を養う。	1	60	2	△	○	○			○		
		○	映像編集 II	映像編集ソフトAdobe AfterEffects・Premiere等を使用し、映像作品の制作に必要なとされる基本技術や能力を養う。	1	60	2	△	○	○			○		
		○	映像編集応用 I	映像編集・合成ソフトAfterEffectsを使い、映像・モーショングラフィックス・VFXの高度なテクニックを学ぶ。	2	60	2	△	○	○			○		
		○	映像編集応用 II	制約のある映像、自由度の高い映像の両方を制作し、実際の映像制作現場におけるノウハウを学ぶことを目的とする。	2	60	2	△	○	○			○		



(工業専門課程 ポップカルチャー学科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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	
		○		ゲームエンジンⅠ	ゲーム開発ツールUnityを使用し、サンプルゲームの制作を通して2Dや3Dゲームの制作工程をを学習する。	1	60	2	△		○	○	○			
		○		ゲームエンジンⅡ	ゲーム開発ツールUnityを使用し、サンプルゲームの制作を通して2Dや3Dゲームの制作工程をを学習する。	1	60	2	△		○	○	○			
		○		ゲームエンジンⅢ	ゲーム開発ツールUnityを使用し、サンプルゲームの制作を通して2Dや3Dゲームの制作工程をを学習する。	2	60	2	△		○	○	○			
		○		ゲームエンジンⅣ	ゲーム開発ツールUnityを使用し、サンプルゲームの制作を通して2Dや3Dゲームの制作工程をを学習する。	2	60	2	△		○	○	○			
		○		3DCGⅠ	「Autodesk Maya」を使用し、モデリング・マテリアル・レンダリングなどの基本技術習得を目指す。	1	60	2	△		○	○	○			
		○		3DCGⅡ	「Autodesk Maya」を使用し、モデリング・マテリアル・レンダリングなどの基本技術習得を目指す。	1	60	2	△		○	○	○			
		○		3DCGⅢ	「Autodesk Maya」を使用し、モデリング・マテリアル・レンダリングなどの基本技術習得を目指す。	2	60	2	△		○	○	○			
		○		3DCGⅣ	「Autodesk Maya」を使用し、モデリング・マテリアル・レンダリングなどの基本技術習得を目指す。	2	60	2	△		○	○	○			
		○		アニメーションⅠ	アニメーション業界に留まらず、共同作業によって文化事業的コンテンツを作る。	1	60	2	△		○	○	○			
		○		アニメーションⅡ	アニメーション業界に留まらず、共同作業によって文化事業的コンテンツを作る。	1	60	2	△		○	○	○			
		○		アニメーションⅢ	アニメーション業界に留まらず、共同作業によって文化事業的コンテンツを作る。	2	60	2	△		○	○	○			
		○		アニメーションⅣ	アニメーション業界に留まらず、共同作業によって文化事業的コンテンツを作る。	2	60	2	△		○	○	○			

## (工業専門課程 ポップカルチャー学科)

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
	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	
48	○			絵本制作	様々な絵本を読みながら、本づくりの基礎、画材選び、ストーリー、絵コンテの制作など学ぶ。	1・2	60	2	△	○	○	○			
49	○			イラストⅠ	ポートフォリオ制作を意識して、イラストを制作する。	1	60	2	△	○	○	○			
50	○			イラストⅡ	ポートフォリオ制作を意識して、イラストを制作する。	1	60	2	△	○	○	○			
51	○			イラストⅢ	ポートフォリオ制作を意識して、イラストを制作する。	2	60	2	△	○	○	○			
52	○			イラストⅣ	ポートフォリオ制作を意識して、イラストを制作する。	2	60	2	△	○	○	○			
53	○			マンガ実習Ⅰ	漫画を作成する上で必要な、ストーリーの組み立て方や、基本的な技法についての知識を身に着ける。	1	60	2	△	○	○	○			
54	○			マンガ実習Ⅱ	漫画を作成する上で必要な、ストーリーの組み立て方や、基本的な技法についての知識を身に着ける。	1	60	2	△	○	○	○			
55	○			マンガ実習Ⅲ	漫画を作成する上で必要な、ストーリーの組み立て方や、基本的な技法についての知識を身に着ける。	2	60	2	△	○	○	○			
56	○			マンガ実習Ⅳ	漫画を作成する上で必要な、ストーリーの組み立て方や、基本的な技法についての知識を身に着ける。	2	60	2	△	○	○	○			
57	○			専門科目ゼミⅠ	ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。	1	60	2	△	○	○	○			
58	○			専門科目ゼミⅡ	ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。	1	60	2	△	○	○	○			
59	○			専門科目ゼミⅢ	ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。	2	60	2	△	○	○	○			

(工業専門課程 ポップカルチャー学科)																	
分類	必修	選択必修	自由選択	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		
60	○			専門科目ゼミⅣ	ホームルームとして学生生活・就職活動・学校行事等の全般について指導する。	2	60	2	△	○		○	○				
61	○			業界研究Ⅰ	各業界に関係する調査研究を行う。また、企業と連携した関連授業も行う。	1	30	1	△		○	○	○			○	
62	○			業界研究Ⅱ	各業界に関係する調査研究を行う。また、企業と連携した関連授業も行う。	2	30	1	△		○	○	○			○	
63		○		作品制作実習	各自でテーマを決め、作品を制作する	2	120	4			○	○	○				
64	○			卒業研究	学生自身が主体的に個々のテーマを決め、自分の力で調査・研究し、自分の力で論文や作品にまとめていく。	2	120	4			○	○	○				
65	○			特別課外授業	学校行事の出席時間数に応じて単位認定を行う。	1・2	-	1～3			○	○	○	○			
66																	
合計						62 科目			3390 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： 卒業基準は次の①～③を満たした者。①卒業基準単位数以上を取得した者。②必修科目の単位を全て取得した者。③卒業研究の単位を取得した者。	1 学年の学期区分	前後 期
履修方法： 履修にあたっての成績評価は、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。ただし、出席率が70%を下回る場合は不可となる。	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。