

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		
大原情報デザインアート専門学校		平成15年4月1日	中本 毎彦		〒556-0011 大阪府大阪市浪速区難波中1-6-2 (電話) 06-4397-2450		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人大原学園		昭和54年4月1日	安部 辰志		〒101-0065 東京都千代田区西神田1-2-10 (電話) 03-3291-7981		
目的	本校は、教育基本法及び学校教育法に基づき、情報工学及び情報技術並びにこれらのビジネスに関する教育を施し、人格の陶冶を行い、もって有為な産業人を育成することを目的とする。						
分野	課程名		学科名		専門士	高度専門士	
工業	工業専門課程		メディア情報学科		平成6年文部科学省告示第84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	1700	920	200	4080	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
80人		77人		4人	2人		6人
学期制度	■1学期:4月1日～8月31日 ■2学期:9月1日～12月31日 ■3学期:1月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 優、良、可、不可の4種 定期試験		
長期休み	■学年始:4月上旬 ■夏季:7月下旬～8月下旬 ■冬季:12月上旬～1月上旬 ■学年末:3月下旬			卒業・進級条件	所定の授業時間数以上履修し、かつ、その該当する授業科目について合格に達して卒業資格を得た者		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 卒業・進級条件及び欠席となっている事情を考慮して、個別指導等を行っている。			課外活動	■課外活動の種類 出版社講習会の参加、各種コンテストへの参加、各種クラブ活動の参加、電卓大会への参加 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 IT、ゲーム、CG、クリエイター、声優業界 ポノス株式会社、株式会社ジーン、株式会社デジタルワークスエンターテインメント等 ■就職率 ^{※1} : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 100% ■その他 特になし (平成27年度卒業者に関する平成28年5月1日時点の情報)			主な資格・検定等	色彩検定 声優検定 漢字検定		
中途退学の現状	■中途退学者 6名 ■中退率 7.2% 平成27年4月1日時点において 在学者 83名 (平成27年4月1日入学者を含む) 平成28年3月31日時点において 在学者 77名 (平成28年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、家庭の事情、金銭的理由等 ■中退防止のための取組 中途退学の兆しとして、欠席・遅刻・早退の増加、授業への集中力の欠如及び検定試験への受験意欲の低下などに現れる。よって、以下の内容を防止策として取り組んでいる。 (1)欠席等の防止 一定の欠席累計到達者に対する面談による改善指導など。 (2)学習に対する意欲低下 長中期目標(就職内定、資格取得)を学生、教員が共有し同じベクトル上で目標の達成を目指す。初期、中期ガイダンスにて目標を周知し、理解度や成績に応じて随時、面談等を実施、個々の目標を明確にし意欲を持続させる。 (3)その他 学校行事などの運営(運動会・球技大会・研修旅行(海外・国内))						
ホームページ	http://www.o-hara.ac.jp/osaka/senmon/school/nanba/						

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

- ①クリエイター育成に尽力している企業等と連携して教育課程の編成を行うことにより、専門的かつ実践的な知識・技術を修得した即戦力となる人材を育成する。
- ②クリエイター業界での作品発表において表現技術やマルチメディア等の教育内容に関して、教育課程編成委員会を通じて常に業界の最新の情報を反映させる。
- ③上記①、②により編成された授業科目、内容が実践習得されているかどうか、教育課程編成委員による実務的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにする事で、教育の質確保ならびに更なる教育の質向上に活用する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

①位置付けについて

教務部(課)の上位に教育課程編成委員会を設置し、企業等からの提言を参考にして本校の教育課程編成について協議策定するための機関として位置づける。また、委員会での協議結果は大原学園教育本部に提出し、大原学園全校の教育課程編成にも活用していく。

②意思決定の過程について

- (ア)学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にした上で、教育課程編成委員会に提言を求める。
- (イ)委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善案を策定する。
- (ウ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全校の教育課程編成にも活用していく。
- (エ)教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、副校長、就職本部、教務責任者等が参加することで、企業等の委員から提示された課題、改善提案を速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、内容、手法)の編成に反映させることができる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成28年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
高畑 一郎	大原学園 大原簿記学校	-	
堤 敦	大原学園 大原簿記学校	-	
中野 信男	大原学園 大原情報ビジネス専門学校	-	
羽深 義輝	大原学園 大原簿記学校	-	
児玉 紀裕	大原学園 大原法律専門学校	-	
村田 美保	大原学園 大原医療秘書福祉保育専門学校	-	
山本 浩之	大原学園 大原医療秘書福祉保育専門学校	-	
児玉 紀裕	大原学園 大原法律専門学校	-	
若井 浩美	大原学園 医療大宮校	-	
杉山 雅信	大原学園 大原情報ビジネス専門学校	-	
青柳 六郎太	一般財団法人 ICT経営パートナーズ協会	H27.4.1~H29.3.31	①
小林 寛三	一般財団法人 ICT経営パートナーズ協会	H27.4.1~H29.3.31	①
松村 剛	一般財団法人 日本フィットネス産業協会	H27.4.1~H29.3.31	①
水口 錠二	一般財団法人 日本医療報酬調査会	H27.4.1~H29.3.31	①
嶋田 芳男	東京家政学院大学	H27.4.1~H29.3.31	①
大塚 良一	東京成徳短期大学	H27.4.1~H29.3.31	①
岡本 正義	岡本正義税理士事務所	H27.4.1~H29.3.31	③
加藤 善孝	優成監査法人	H27.4.1~H29.3.31	③
田口 操	田口パートナーズ会計	H27.4.1~H29.3.31	③
畑中 達之助	株式会社 さくらケーシーエス	H27.4.1~H29.3.31	③
今野 隆一	ジャパンシステム 株式会社	H27.4.1~H29.3.31	③
細田 昌幸	イオンリテール 株式会社	H27.4.1~H29.3.31	③
高橋 良	株式会社 ルネサンス	H27.4.1~H29.3.31	③
南方 慎治	株式会社 ルネサンス	H27.4.1~H29.3.31	③
千葉 真一	社会福祉法人 三井記念病院	H27.4.1~H29.3.31	③
後藤 康成	社会福祉法人 煌徳会	H27.4.1~H29.3.31	③
宍倉 一麻	社会福祉法人 八千代美香会 朋松苑	H27.4.1~H29.3.31	③
坂本 京子	社会福祉法人 幸友会 新鶴見にこにこ保育	H27.4.1~H29.3.31	③
藤田 美樹	株式会社 こどもの森 まなびの森保育園勝ど	H27.4.1~H29.3.31	③
櫻本 正樹	東洋大学	H28.4.1~H30.3.31	②
鎌田 修広	株式会社 タフジャパン	H28.4.1~H30.3.31	③
西山 賢太郎	株式会社 コナカ	H27.4.1~H29.3.31	③
中本 毎彦	大原学園 大原情報デザインアート専門学校 校	-	
山本 省二	大原学園 関西圏就職本部 課長	-	
藤川 宏明	大原学園 大原情報デザインアート専門学校 部	-	
宮路 信美	大原情報デザインアート専門学校 副校長	-	
川畑 増知	大原情報デザインアート専門学校 教務部 課長	-	
仁科 幸久	大原簿記法律専門学校難波校 教務部 部長	-	

一角 健	大原簿記法律専門学校難波校 教務部 課長補	-	
及川 亜貴	日本学芸振興會	H28..4.1~H28.5.31	①
清水 郁郎	日本学芸振興會	H28..6.1~H30.3.31	①
八尾 一廣	株式会社MC企画	H28..4.1~H30.3.31	③
山本 利彦	株式会社ディープラス	H28..4.1~H30.3.31	③
西端 一晃	株式会社プロモ	H29..4.1~H30.3.31	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

第1回:5月「前年度の教育成果の振り返りと今後の取り組み」

第2回:7月「今年度の取り組みに関する報告・課題整理、次年度以降の教育内容に関する見直し」

(開催日時)

第1回 平成28年5月13日 15:30~17:00 (地方委員会)

平成28年5月21日 13:30~15:00 (本部委員会)

第2回 平成28年7月15日 15:30~17:00 (地方委員会)

平成28年7月23日 13:00~12:00 (本部委員会)

(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

委員会(欠席者は代理人が出席)にて、「作品の発表に当たり従来方式に加え、デジタルデバイス普及に伴いデジタル原稿が増えてきおり、SNS等も含め安価に発表する機会も増えている。クリエイタースキルに加えてデジタルのスキルアップが求められる。」とのご意見を頂き、コンテストの見直し、応募促進、カリキュラムや指導マニュアルの改訂、セミナー実施を行った。

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

- ①実習・演習は、教育社会福祉分野、スポーツ系分野等とは異なり、企業等との連携の下、学内で行なわれる学習科目が多いことを考慮して、組み立てを行なう。
- ②企業等との連携による実習・演習を通じて学生のより実践的な知識・思考・技術の修得と、社会人としての意識改革を実現する。
- ③企業等から実習・演習の授業内容、手法に関して具体的な助言を仰ぎ、学生の知識・技術の修得状況に対して実践で活かせるレベルか否かを企業等の実務の視点から評価を仰ぐ。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

各種職業実践演習科目の授業運営に関して企業等と協定書を締結、打合せを行い、下記の4点について講義内容の質向上のために連携している。

- ① 実習授業内容構築へのサポート
- ② 当該実習授業における評価ポイントの確認
- ③ 授業方法に関する教員への指導
- ④ 学生の学習習熟状況の評価

(3)具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
マルチメディア演習	マルチメディアを駆使し、活用することを目的とする。それぞれの専門分野にて用いられている技術や利用方法を学ぶ。学んだ知識を活かして作品制作を行い、最適にメディアを活用表現し発表を行う。	日本学芸振興會

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

専門的かつ実践的な知識・技能を有し即戦力となる人材を育成するためには、教員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識を持ち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記のとおり教員研修の環境を整える。

- ①教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を派遣した実践的な知識・指導スキル研修
- ②大学教授等専門分野に特化した講師として招いた研修会の実施
- ③学内に設置される附帯教育講座を利用した自己啓発

(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

MC企画【クリエイター系教員】

コンテンツ産業の現状と今後の発展について。特にゲーム・マンガ・アニメ・声優に関連する分野での現状、将来性について。具体的には、今後上記の各分野において、必要となる業界の最新の動向について理解を深め、各分野で活躍するためのスキルを理解した。・・・平成28年3月29日

②指導力の修得・向上のための研修等

MC企画【クリエイター系教員及び指導担当教員】

面接における自己PRや発表会等、プレゼンテーション能力を向上させるためのアプローチ方法を学び、学生への指導力の向上を図った。具体的には、いかに自身をPRさせるかの指導手法を修得し、ロールプレイングを実施しスキルアップを図った。・・・平成28年3月29日

大阪府主催セミナー【クリエイター系教員及び指導担当教員】

「多様な人材の活躍と企業の経営戦略～ダイバーシティ経営の先駆者による事例紹介～」

国際ビジネスに関わる企業等の皆様を対象に行うセミナーにおいて、企業活動における人権問題の啓発のため、企業人権研修会から学ぶ。留学生への指導、グローバル社会への対応、留学生への日本での就職についての知識や指導に役立てる。・・・平成28年2月20日

(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

学芸振興會【クリエイター教員】

コンテンツ産業の現状と今後の発展について。特にゲーム・マンガ・アニメ・声優に関連する分野の今後の見通しについて。具体的には、今後上記の各分野を指導するにあたり、必要となる業界の最新の動向、今後の発展及び将来性についての知識の修得を図る。・・・平成29年3月17日

②指導力の修得・向上のための研修等

株式会社MC企画【クリエイター系教員及び指導担当教員】

プレゼンテーション時における表現力や発声、聴衆を魅了する振る舞いを向上させる。具体的には、プレゼンテーション時に、より高い好感度を与えるための、立ち居振る舞い、表情の作り方を習得し、発声練習等のトレーニング方法を理解し、自己表現力の高め方について知識向上を図る。・・・平成29年3月17日

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

当学園の教育理念は、学生に対して資格取得教育、実務教育を施し、人格の陶冶を行いもって有為な産業人を育成することである。この教育理念に基づき実践的な教育が実現出来ているか、また、その教育を実現するために必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員を設置して下記に示す評価項目から評価する。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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理念・目的・育成人物像は定められているか。 ②学校の特徴はなにか。 ③学校の将来構想を抱いているか。
(2) 学校運営	①運営方針は定められているか。 ②事業計画は定められているか。 ③運営組織や意思決定機能は効率的なものになっているか。 ④人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか。 ⑤意思決定システムは確立されているか。 ⑥情報システム化等による業務の効率化が図られているか。
(3) 教育活動	①各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向づけられているか。 ②修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか。 ③カリキュラムは体系的に編成されているか。 ④学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置づけをされているか。 ⑤キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか。 ⑥授業評価の実施・評価体制はあるか。 ⑦育成目標に向け授業を行なう事ができる要件を整えた教員を確保しているか。 ⑧成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。 ⑨資格取得の指導体制はあるか。

(4) 学修成果	①就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか。 ②資格取得率の向上が図られているか。 ③退学率の低減が図られているか。 ④卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか。
(5) 学生支援	①就職に対する体制は整備されているか。 ②学生相談に関する体制は整備されているか。 ③学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。 ④学生の健康管理を担う組織体制はあるか。 ⑤課外活動に対する支援体制は整備されているか。 ⑥学生寮等、学生の生活環境への支援は行なわれているか。 ⑦保護者と適切に連携しているか。 ⑧卒業生への支援体制はあるか。
(6) 教育環境	①施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるように整備されているか。 ②学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか。 ③防災に対する体制は整備されているか。
(7) 学生の受入れ募集	①学生募集活動は、適正に行なわれているか。 ②学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。 ③入学選考は適正かつ公平な基準に基づき行なわれているか。 ④学納金は妥当なものとなっているか。
(8) 財務	①中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 ②予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 ③財務について会計監査が適正に行なわれているか。 ④財務情報公開の体制整備はできているか。
(9) 法令等の遵守	①法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 ②個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。 ③自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。 ④自己点検・自己評価結果の公開はしているか。
(10) 社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行なっているか。 ②学生のボランティア活動を奨励、支援しているか。
(11) 国際交流	—

※(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

今年度の学校関係者評価委員会にあたり、卒業生の社会適応能力について多くの意見を頂いたため、コミュニケーション能力、組織への適応について、日々の学生指導においてこれまで以上に強く意識していくことを確認した。クラスでの担任の指導はもちろんのこと、全員参加の各種学校行事やクラブ活動を通じて、社会適応能力を高める環境を積極的に提供していく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成28年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
八尾 一廣	株式会社MC企画	H28.4.1~H30.3.31	企業委員
山本 利彦	株式会社ディープラス	H28.4.1~H30.3.31	企業委員
西端 一晃	株式会社プロモ	H29.4.1~H30.3.31	企業委員
中本 每彦	大原学園 大原情報デザインアート専門学校 校	-	校長
山本 省二	大原学園 関西圏就職本部 課長	-	事務局員
藤川 宏明	大原学園 大原情報デザインアート専門学校 部	-	事務局員
仁科 幸久	大原簿記法律専門学校難波校 教務部 部長	-	事務局員
一角 健	大原簿記法律専門学校難波校 教務部 課長補	-	事務局員
川畑 増知	大原情報デザインアート専門学校 教務部 課長	-	事務局員

※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() ()

URL:<http://www.o-hara.ac.jp/about/jissen/>

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

- ①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資すること。そのために、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題など学校全体に関する情報を分かりやすく示すこと。
 ②また、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼に繋げていくこと。
 ③情報の公表を通じて教育の質の確保と向上を図ることを目的とする。

(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	①学校の概要 ②目標・方針・特色 ③所在地、連絡先 ④学校の沿革
(2)各学科等の教育	①カリキュラム、時間割、目指す資格 ②検定、資格取得・検定試験合格実績 ③卒業生の進路
(3)教職員	各学科の担当教員紹介
(4)キャリア教育・実践的職業教育	各学科の実習紹介
(5)様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②クラブ活動
(6)学生の生活支援	学習や学校生活に対する不安解消(先輩の声)
(7)学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、学費減免等の紹介
(8)学校の財務	学園の財務状況公開
(9)学校評価	学校関係者評価結果
(10)国際連携の状況	留学生の募集
(11)その他	-

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL:<http://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

授業科目等の概要

(工業専門課程メディア情報学科) 平成28年度														
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 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	
○			漢字	日常的に利用する漢字能力を身に付けることを目的とする。 ビジネスで一般に使用される熟語は勿論のこと四字熟語、慣用句なども学ぶ。	1・2通	80		○			○			
○			ビジネス実務	基本的なビジネスマナーを身に付けることを目的とする。 企業人として、最低限身に付けていなければならない立ち振舞いなどの実践的なトレーニングを行う。	1・2通	160		○		△	○		○	
○			一般常識	日常的に利用する文章能力、一般常識知識力の向上を身に付けることを目的とする。 ビジネス文章の書き方、時事用語面接で問われる一般常識問題を演習を通して習得する。	1・2通	120		○	△		○		○	
○			ビジュアルコミュニケーション	図解表現の意義について学び、効果を確認表現できることを目的とする。 図や表のもたらす効果、対比、配置等を演習を通して習得していく。	1通	80		○		△	○		○	
○			コンピュータ基礎知識	コンピュータを操作して目的を達成する能力習得を目的とする。 コンピュータ関連の基礎用語、利用方法について学ぶ。	1通	80		○			○		○	
○			インターネット概論	インターネットの仕組みに関する基礎的な知識習得を目的とする。 活用事例や、活用方法も含めて統括的に学ぶ。	1通	80		○			○		○	
○			○A実習	コンピュータの基本操作、Officeソフトの基本操作を身に付けることを目的とする。 Windows特有の操作方法、Word、Excelの基本操作方法を学ぶ。	1通	80			△	○	○		○	
○			芸術概論(基礎)	芸術を幅広く理解することで創作活動に反映させることを目的とする。 文学、音楽、造形美術、演劇、舞踊、映画など多岐にわたる分野について実例より学ぶ。	1通	40		○			○		○	
○			芸術概論(応用)	芸術を幅広く理解することで創作活動に反映させることを目的とする。 現代における活動事例から創作アイデアをケーススタディで学び習得する。	2通	80		△		○	○			○
○			デザイン・表現演習	コンピュータを用いた表現演習、基本操作を身に付けることを目的とする。 PowerPointを用いて説得力のある表現、訴求力のある見せ方を実践しながら習得する。	1・2通	120		△		○	○		○	
○			マルチメディア概論	マルチメディアの理解を高め、活用方法についても学んで行くことを目的とする。 文字、画像、動画、音声など、様々な種類・形式の情報理解、複合的に扱うことができる知識の習得。	1通	40		○			○		○	

○		マルチメディア演習	マルチメディアを駆使し、活用することを目的とする。 それぞれのケースに合わせて、制作発表を行い、最適に駆使表現し発表を行う。	2通	80				○	○				○	○
○		プランニング基礎	与えられたタスクに対して、企画提案できる方法を学ぶ事を目的とする。 5W1Hをベースにタスク分析、情報整理、企画提案の手法を学んでいく。	2通	40			○	△	○				○	
○		プレゼンテーション概論	プレゼンテーションを基本から学び、練習を踏まえて実践できるようになる事を目的とする。 5W1Hをベースに準備し、組み立てる方法を学び、用途に応じたプレゼンテーションの違い等を学んでいく。	1通	40			○	△	○				○	
○		プレゼンテーション技法	より効果的な説得力のあるプレゼンテーションを身に付けていくことを目的とする。 プレゼン資料、演出、振る舞い等トータルに指導し、実践、評価を通してスキルアップしていく。	2通	80			△		○	○			○	
○		ゲームシナリオ演習	ゲーム制作において必要となるC言語の知識の習得を目的とする。 演習問題を解き、アルゴリズムの考え方を身につける。	1・2通	80			△		○	○				○
○		ゲームプログラミング概論	ゲーム制作において必要となるC++言語の知識の習得を目的とする。 オブジェクト指向の考え方を理解し、実践的なプログラミングまで行える知識を身につける。	1・2通	240			△		○	○				○
○		ゲームプログラミング実習	ゲーム制作に必要な技術の習得を目的とする。 C言語を用い2Dゲームの制作方法を学ぶ。	1通	200					○	○				○
○		ゲーム制作実習	ゲーム制作に必要な技術の習得を目的とする。 C++を用い3Dゲームの制作方法を学ぶ。	2通	200					○	○				○
○		ゲーム企画論	過去にヒットしたゲームのヒット要因について分析を行い、アイデアの出し方について学ぶ。 そのアイデアをいかに企画書にまとめるか、他人に伝わりやすい企画書の制作法を習得する。	1・2通	80			△		○	○				○
○		カラーコーディネート演習	カラーコーディネートに関する基礎的な知識習得を目的とする。 色の性質や効果、表現方法について学ぶ。	1・2通	80			○			○				○
○		デッサン	基本的な物の見方と基礎画力向上を目的とする。 単純形状のモチーフや異なる質感を持ったモチーフの表現手法を学ぶ。	1・2通	80			△		○	○				○
○		イラスト演習	目的に応じたキャラクターのデザイン能力の習得を目標とする。 効果的なデザイン画の制作方法を学ぶ。	1・2通	320			△		○	○				○
○		マンガ演習	マンガの描き方の習得を目標とする。 ペンの使い方からストーリーまで、マンガに必要なテクニックを学ぶ。	1・2通	320			△		○	○				○
○		CG実習	3DCGの制作技術の習得、作品制作を目標とする。 Soft Imageや3dsMAXの使用方法を学び、業界のニーズに合わせた作品制作を行っていく。	1・2通	400			△		○	○				○

○	キャラクターデザイン実習	2Dキャラクタ、3DCGの制作技術の習得、作品制作を目標とする。 2D表現、3Dキャラクタは2頭身から8頭身キャラクタ、ボーンを入れて可動するまで制作する。	1・2通	240	△	○	○	○										
○	映像編集基礎	映像編集の基礎技術の習得を目的とする。 Adobe AfterEffectsの基本操作を学ぶ。フライングロゴ、テロップ、2Dアニメ、特殊効果等を学ぶ。	1・2通	80	△	○	○	○										
○	アニメーション演習	アニメーションに関する基礎的な知識、技能習得を目的とする。 シナリオ、絵コンテ、コマ割り、シーン構成を実習を通じて学ぶ。	1・2通	80	△	○	○	○										
○	グラフィックデザイン応用	グラフィックデザイン制作での技術習得、訴求効果のある作品制作技術習得を目的とする。 Adobe Illustratorを用いてグラフィックデザインを制作。各種紙媒体の広告を学びながら制作する。	1・2通	320	△	○	○	○										
○	WEBデザイン応用	Webページ制作の技術、表現技術の習得を目的とする。 Adobe DreamWeaverを用いてWebサイトを制作。動きのあるサイト、マルチデバイス対応作品を制作する。	1・2通	320	△	○	○	○										
○	エディトリアルデザイン実習	エディトリアルデザインを基礎から学び、制作技術習得を目的とする。 Adobe InDesignを用いてパンフレット、雑誌の特集ページ等の作品制作を通して学んでいく。	1・2通	80	△	○	○	○										
○	デザインマーケティング	デザインマーケティングについての知識を得て作品制作における企画づくりに役立つ事を目的とする。 社会におけるデザインがもたらす効果と学び、広告やHP等の効果を経営的な観点から学ぶ。	1・2通	80	○	○	○	○										
○	日本語総合	日常的に利用する日本語能力を身に付け、音声会話上、必要な国語能力を習得する。	1・2通	80	○	○	○	○										
○	言語理論	言葉の成り立ちや意味を把握することにより、本質的部分を理解する。	1・2通	120		○	○	○										
○	発音概論	発音を通じて、母音・子音・アクセント等のメカニズムを身に付ける。	1・2通	200			○	○										
○	音声表現	発声の抑揚・喜怒哀楽を身に付けるとともに、自己表現力を磨く。	1・2通	240			○	○										
○	演技表現	演技・アフレコ等を通じて、身体・音声表現を習得する。	1・2通	160			○	○										
合計				37 科目	2,000単位時間(単位)													

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	3期
<p>(試験)</p> <p>1. 学業成績は、授業科目ごとに行う試験によって、これを定める。ただし、授業科目によってはその他の方法で査定することができる。</p> <p>2. 試験には定期試験、追試験および再試験等がある。追試験はやむを得ない事故等により定期試験を受けなかった者に対して行い、再試験は受験の結果、不合格となった者のためにこれを行う。</p> <p>3. 追試験および再試験は、本校において必要と認めたとときに限り、これを行う。</p> <p>(学業成績)</p> <p>学業成績の判定は優、良、可、不可の4種をもってこれを表し、優は80点以上、良は60点以上、可は50点以上、不可は49点以下とし、優、良、可を合格、不可は不合格とする。</p> <p>(卒業)</p> <p>本校に在学し、1,700時間の授業時間数以上履修し、かつ、その該当する所定の授業科目について各学年末における試験に合格して卒業資格を得た者には、卒業証書を授与する。</p>	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。