

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																																																	
東京情報クリエイター 工学院専門学校		平成31年2月19日		徳田 文秀		〒 101-0051 (住所) 東京都千代田区神田神保町一丁目50番地 (電話) 03-6261-3093																																																	
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		中川 和久		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田一丁目2番10号 (電話) 03-3292-6266																																																	
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		クリエイター学科(Web・グラフィックデザインコース)		令和2年文部科学省 認定		-																																															
学科の目的		クリエイター学科は、ゲーム制作、CG映像制作、Web制作に関する知識・技能の習得を通して、クリエイター業界で活躍できる人材を育成することを目的とする。ゲーム、CG、Webの制作に必要な知識・技能もさることなら、前段階の企画、プレゼンテーションまで総合的な学習を行っていく。さらに、社会人として自立するためのビジネスとして共通するスキルの習得を施す。																																																					
認定年月日		令和4年3月25日																																																					
修業年限		昼夜		講義		演習		実習		実験	実技																																												
2年		昼間		1700		120		90		1830	0	0																																											
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)		専任教員数		兼任教員数		総教員数																																													
80人の内数		20人		0人		4人の内数		3人の内数		7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 評価基準: 秀、優、良、可、不可の5種し、秀は90点以上、優は80点以上、良は70点以上、可は60点以上、不可は60点未満とする。授業科目の成績は、5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP(Grade-Point)を与える。 評価方法: 定期試験や授業科目により中間試験、効果測定、課題の提出による。																																																	
長期休み		■学年始: 4月1日 ■夏季 ■冬季 ■学年末: 3月31日		卒業・進級条件		卒業要件: 定める授業科目の成績評価に基づいて、卒業審査により課程修了の認定を行う。校長は本校所定の課程を修了したと認められた者には、卒業証書を授与する。 進級要件: 各学年において定める授業時間の履修及び単位の修得を行い、かつ出席状況等の学習姿勢も考慮の上、進級判定委員会にて審査を行う。																																																	
学修支援等		■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学生の個別面談、電話・メール等による指導 保護者と電話連絡等による連携		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 ・スポーツ大会実行委員 ・ロボットプログラミングクラブ ■サークル活動: 無 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4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(令和3年度卒業生) (株)あつまる、(シードット株)、(株)シン・コーポレーション、(株)デジタルワークスエンタテインメント、(株)ペルーナ、(株)ワールドインテック など ■就職指導内容 クラス担任を中心に、基本的な指導から面接練習、企業紹介などを行っており、学園のキャリアセンターは業界求人への獲得、合同企業説明会の案内等を行い、教務と連携を取りながら組織的な体制で取り組んでいる。 ■卒業生数 8 人 ■就職希望者数 8 人 ■就職者数 8 人 ■就職率 100 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 100 % ■その他  (令和 3 年度卒業生に関する令和4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>AFT色彩能力検定</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※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か記載する。 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)</p> <p>■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 第15回ハイジア 巨大クリスマスバナーデザインコンテスト 優秀賞、奨励賞、海と日本PROJECT「うみぼす」海のPRコンテスト2021 特別賞</p>						資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	AFT色彩能力検定	③	8人	8人																																				
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																				
AFT色彩能力検定	③	8人	8人																																																				
中途退学の現状		■中途退学者 1 名 令和3年4月1日時点において、在学者16名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者15名(令和4年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 学校生活不適應 ■中退防止・中退者支援のための取組 管理者および担任による学生相談、出席管理による指導、成績把握による指導、保護者連携による指導		■中退率 6 %																																																			

<b>経済的支援制度</b>	<b>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：</b> 有 ※有の場合、制度内容を記入 ①試験による特別奨学生制度 大原独自の特別奨学生試験の結果に応じて入学金・授業料の全額または一部を免除するもの。 ②資格・クラブ活動による特別奨学生制度 大原学園入学までに取得した資格や成績を一定のランクに認定し、そのランクに応じて入学金・授業料の全額または一部を免除するもの。  <b>■専門実践教育訓練給付：</b> 非給付対象 ※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
<b>第三者による学校評価</b>	<b>■民間の評価機関等から第三者評価：</b> 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： 評価結果を掲載したホームページURL
<b>当該学科のホームページURL</b>	<a href="https://www/o-hara.ac.jp/it-creator/">https://www/o-hara.ac.jp/it-creator/</a>

(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」などを希望する者は含みません。

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、賃金、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等について記載します。

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

教育課程編成委員会は、専攻分野に関する企業、関係団体等からの意見を十分に活かしつつ、より実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するにあたり、次の方針をもとに取り組む。

- ①業界の実務に関する知識、技能を十分に把握するとともに、最新の技術動向についても変化に対応できるよう情報収集を図る。
- ②開発した教育プログラムについて、授業内容・方法・授業回数等、実務家・有識者の視点からの意見等を収集する。
- ③教員向けの研修について、知識・技術習得に向けた方法等、意見を収集する。
- ④学生の成績評価結果を踏まえ、教育プログラムの改善に向けて意見収集を行い、教育の質の向上を図る。

(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

①位置づけについて

教務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。

②意思決定の過程について

- (ア)教育課程編成委員会の開催前、学科の目的に基づき、学科教員が現状の課題等を明確にしたうえで改善案を作成する。
- (イ)教育課程編成委員会ではその改善案について、委員より専門的な意見を収集する。
- (ウ)教育課程編成委員会の開催後、委員会での意見を踏まえ教務責任者、学科教員により改善案を修正、校長が最終的な改善案を決定する。
- (エ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全体の教育課程編成に共有する。
- (オ)次回の教育課程編成委員会にて、最終的な改善案を委員に報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年4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(CG-ARTS) 課長	令和2年4月1日～令和5年3月31日(3年)	①
一居 茂郎	株式会社コアーズ 取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
小川 美隆	株式会社養鶏場 代表取締役社長	令和2年4月1日～令和5年3月31日(3年)	③
藤川 宏明	東京情報クリエイター工学院専門学校 副校長	—	—
杉山 雅信	東京情報クリエイター工学院専門学校 課長	—	—

※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(8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年8月4日 16:00～17:30

第2回 令和4年2月22日 16:00～17:30

(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。

①令和3年8月4日 教育課程編成委員会

(ア)ゲーム分野におけるプログラミングの効果的な習熟度向上の方法

(イ)CG・映像分野の教育科目の効果的なトレーニング方法

(ウ)Web・グラフィックデザインにおけるメディアの多様化

以上、主に3点について意見をいただいた。

(ア)に関して

試遊をしながら、実装方法を想像・議論するプログラミングのディスカッションを行うようにする。

(イ)に関して

CGアニメーションの課題を取り入れる。一度作成した作品をリメイクして力をつける。

(ウ)に関して

各メディアにおける広告・デザインの講義であるクロスメディア概論を導入する。

②令和4年2月22日 教育課程編成委員会

(ア)ゲーム分野においては、試遊ディスカッションの効果的な実施の仕方

(イ)CG・映像分野はCGアニメーションのスキルアップ方法

(ウ)Web・グラフィックデザイン分野は、Webや印刷物以外のメディアの広告について

以上、主に3点について意見をいただいた。

(ア)ディスカッション範囲をゲーム全体にすると議論が曖昧になるため、具体的なアクションやシーンに絞ってテーマを与えることになった。

(イ)モデリングとアニメーション授業の並行実施のスケジュールの確認とアニメーション課題を提示頂いた。

(ウ)Webとグラフィックのクロスメディア展開に加え、動画コンテンツの制作について今後、カリキュラムへの導入を検討する。

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

多様化するクリエイター業界に対応できる実践力のある人材を育成するため、ゲーム制作、CG映像制作、Web・グラフィックデザインのそれぞれの分野・職種で、経験豊富な企業と連携し必要な知識・技術を習得することを基本方針とする。

(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

ゲーム制作、CG映像制作、Web・グラフィックデザインのそれぞれの分野の授業科目に関して、企業等と協定書を締結、打合せを行い、下記について授業内容の質向上のために連携している。

① 実習授業内容のアドバイス

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 学生の学修習熟状況の評価

(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
制作実習Ⅲ	オリジナルの作品制作を行う (Webサイトとグラフィックデザインの総合制作実習)	株式会社コアーズ
制作実習Ⅳ	オリジナルの作品制作を行う (Webサイトとグラフィックデザインの総合制作実習)	株式会社コアーズ
制作実習Ⅴ	オリジナルの作品制作を行う (Webサイトとグラフィックデザインの総合制作実習)	株式会社コアーズ

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

専門的かつ実践的な知識・技術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その時必要な実務に関する知識を持ち、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。なお、これらは「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めており、教職員が専攻分野に関する知識・技能・企画力・判断力を高めるため環境を整備し、所属長の指示または本人の意思により公平に研修などを受講する機会を与えるものとし、計画的、組織的、継続的に取り組んでいくこととする。校内、校外において企画する研修は下記の通り。

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・指導スキル等

②関連業界の実務家講師を招いた研修会の実施および、外部研修会の参加

③教育本部による知識技能及び指導力の修得・向上のための研修

(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:	SNSガイドライン解説	連携企業等: 株式会社ガイアックス
期間:	令和3年9月3日	対象: 1名
内容	プロの視点でルール整備をしたSNSの運用効果とは。ソーシャルメディアポリシー、コミュニティガイドライン、ソーシャルメディアガイドラインの理解をすることで、発信力・拡散力ある運営の知識習得。	
研修名:	ビジュアルスクリプティング	連携企業等: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社
期間:	令和3年12月16日	対象: 1名
内容	Unityによるビジュアルスクリプティングの使い方。キャラクターモデルに動きやアニメーション、追従カメラを追加する方法を学ぶ。	
研修名:	現役UE4エンジニアが教えるデザイナー・プランナーのための入門講座	連携企業等: 株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和4年1月20日	対象: 1名
内容	FBX形式のモデルのインポートとUE4の特徴であるBlueprintでの活用法、VFXシステム、サンプルレベルでのレベルデザイン(シーン配置)などデザイナーやプランナーを対象としたUE4の講座。	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	人権教育研修	連携企業等: 東京都生活文化局
期間:	令和3年9月8日	対象: 2名
内容	人権問題に関する理解のため、東京都生活文化局私学部私学行政課から講師を招き学願書や面接・作文など入学者選抜に関する事項および採用選考・学生指導において、人権尊重という視点で理解を深める。	
(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:	クリエイターと技術の共進化	連携企業等: 株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和5年3月予定	対象: 2名
内容	ゲームコンテンツを開発するうえでどんなAIを活用することができるのか、AIにはマネができないクリエイターの魅力とは。技術を取り入れることでの課題への向き合い方など、これまでのAIとこれからのAI、クリエイターの共進化についての講演。	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	発達障害に対する理解と援助	連携企業等: 東京都私学財団
期間:	令和4年11月予定	対象: 2名
内容	発達障害を抱える子どもたちの行動や意味を理解し、適切に支援することで、子どもたちの成長につなげていく。	
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揃っているかについて、学校関係者評価委員会を設置して下記に示す評価項目から評価する。課題の残る評価結果については、課長職以上の管理職より改善計画を策定し、次年度以降の学校運営に反映させ改善を図る。		

## (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学校の特色はなにか。 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(卒業生就職率・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では、教育の客観的な効果測定である卒業生の社会的評価や、卒業生や企業と学校の関係についてご意見を頂いた。また、インターンシップの意義についてもご意見を頂いた。  
 委員との情報交換やご意見によりこれまでの方法や指導だけでなく、色々なアプローチを模索するよう教員間で情報共有している。

(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
富田 伸一郎	一般社団法人ソフトウェア協会 人材育成研究会 主査	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	業界団体
前川 秀志	株式会社NSD 取締役専務執行役員	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	企業等委員
長谷川 長一	株式会社ラック 産学官連携事業室 室長・主席研究員	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	企業等委員
筑紫 歩	ヤフー株式会社 部長	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	企業等委員
芝原 賢司	株式会社サイド・シー 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	卒業生
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS) 課長	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	業界団体
一居 茂郎	株式会社コアーズ 取締役	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
小川 美隆	株式会社養鶏場 代表取締役社長	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	企業等委員
羽富 剛	株式会社セザックスクリエイティブ 課長	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	企業等委員
藤田 一鷹	フリーデザイナー	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日(3年)	卒業生

※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://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>  
 公表時期: 令和4年9月30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  
 実践的な教育における成果を広く周知することにより、企業等に教育活動、学校運営状況に関する理解を促し、企業等の連携の協力推進を図る。これにより、教育活動及び学校運営における改善を活発に行い、社会全体の信頼に繋げていく。情報の公表を通じて、学校教育の質の確保と向上を図るために、積極的に情報を提供する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	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

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他( ) )

URL: <https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/pdf/information/11.pdf>

公表時期: 令和4年9月13日

授業科目等の概要

(工業専門課程クリエイター学科 (Web・グラフィックデザインコース))															
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													
1	○		デジタル表現 I	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。	1前	30	1			○	○		○		
2	○		課題制作 I	専攻に応じた課題制作を行う。	1後	60	2			○	○			○ ○	
3	○		検定対策	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。	1後	30	1		○		○		○		
4	○		キャリアデザイン	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。	1後	30	1	○			○		○		
5		○	コンピュータ概論	デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。	1前	30	1	○			○		○		
6		○	ゲーム概論	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。	1前	30	1	○			○		○		
7		○	ゲームCG I	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリングする技術を習得する。	1後	60	2			○	○			○	
8		○	ゲーム企画 I	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。	1後	30	1		○		○			○ ○	
9		○	プログラミング I	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。	1前	90	3			○	○		○		
10		○	プログラミング II	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。	1前	90	3			○	○		○		
11		○	プログラミング III	C++の文法、プログラミングを学ぶ。	1後	60	2			○	○		○		
12		○	ゲームプログラミング I	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。	1前	60	2			○	○		○		

13	○	ゲームプログラミングⅡ	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。	1前	90	3			○	○	○			
14	○	ゲームプログラミングⅢ	DirectX (DXライブラリ) を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。	1前	##	4			○	○		○		
15	○	ゲーム数学Ⅰ	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクターの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。	1前	30	1	○			○		○		
16	○	ゲーム数学Ⅱ	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。	1前	30	1	○			○		○		
17	○	ゲーム数学Ⅲ	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクターを動かすための座標変換行列を学ぶ。	1後	60	2	○			○		○		
18	○	ゲーム制作	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。	1後	90	3			○	○		○		
19	○	基礎デザインⅠ	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。	1前	90	3			○	○		○		
20	○	基礎デザインⅡ	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。	1後	90	3			○	○		○		
21	○	プレゼンテーションⅠ	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ。	1前	30	1	○			○		○		
22	○	プレゼンテーションⅡ	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ。	1後	30	1	○			○		○		
23	○	映像概論Ⅰ	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。	1前	60	2	○			○		○	○	
24	○	映像概論Ⅱ	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。	1後	30	1	○			○		○		
25	○	モデリングⅠ	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。	1前	##	5			○	○		○		
26	○	モデリングⅡ	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。	1後	##	4			○	○		○		
27	○	モーションⅠ	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。	1前	##	4			○	○		○		

28	○	モーショ II	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショ技術の向上を狙いとした実習を行う。	1後	90	3			○	○			○
29	○	エフェクト I	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習。	1後	60	2			○	○			○
30	○	デジタル表現 II	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの応用の習得を行う。	1前	30	1			○	○			○
31	○	Webデザイン I	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。	1前	##	4			○	○			○
32	○	Webデザイン II	JavaScript、jQueryを学ぶ。	1後	90	3			○	○			○
33	○	グラフィックデザイン I	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う。	1前	##	5			○	○			○
34	○	グラフィックデザイン II	グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。	1後	##	4			○	○			○
35	○	広告・デザイン概論	グラフィックデザインの専門領域の特性とその変貌。またビジュアル表現基礎を学ぶ。	1前	30	1	○			○			○
36	○	ポートフォリオ	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	1後	30	1			○	○			○
37	○	サイト制作	Webデザインで学んだことを活かし、実際にWebサイトを制作する。	1後	60	2			○	○			○
38	○	課題制作 II	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。	2前	##	4			○	○			○
39	○	制作実習 I	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○			○
40	○	制作実習 II	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○			○
41	○	キャリアデザイン II	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。	2前	30	1	○			○			○
42	○	キャリアデザイン III	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。	2後	30	1	○			○			○

43	○	プログラミングⅣ	C#の基本仕様からプログラミング技術まで学ぶ。	2前	90	3			○	○	○		
44	○	モバイルプログラミング	Android OSのアプリ開発手法を学ぶ。	2後	##	4			○	○		○	
45	○	AIプログラミング	ゲームAIの考え方について理解する。	2後	60	2			○	○		○	
46	○	ゲーム企画Ⅱ	ゲームの企画立案のメソッドをレクチャー、企画書を作成する。	2前	30	1		○		○		○	
47	○	ゲームCGⅡ	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。	2前	60	2			○	○		○	
48	○	ゲームエンジンⅠ	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	2前	90	3			○	○		○	
49	○	ゲームエンジンⅡ	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。	2後	90	3			○	○		○	
50	○	ゲームプログラミング応用Ⅰ	3Dプログラミングにおける基礎的なシェーダープログラミングを学ぶ。	2前	60	2			○	○		○	
51	○	ゲームプログラミング応用Ⅱ	3Dプログラミングにおける応用的なシェーダープログラミングを学ぶ。	2後	60	2			○	○		○	
52	○	映像概論Ⅲ	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。	2前	30	1		○		○		○	○
53	○	映像制作	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う。	2前	60	2			○	○		○	
54	○	基礎デザインⅢ	人物デッサンの基本を学ぶ。	2前	60	2			○	○		○	
55	○	基礎デザインⅣ	人物デッサンの応用を学ぶ。	2後	60	2			○	○		○	
56	○	WebデザインⅢ	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。	2前	90	3			○	○		○	
57	○	グラフィックデザインⅢ	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。	2前	##	5			○	○		○	

58	○	グラフィックデザインⅣ	CI、VIの展開方法についてショップアイテム等の制作を通して学ぶ。	2後	60	2			○	○	○		
59	○	制作実習Ⅲ	オリジナル作品の制作を行う。	2後	30	1			○	○	○		
60	○	制作実習Ⅴ	オリジナル作品の制作を行う。	2後	##	4			○	○		○	○
合計				69 科目			4860 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：	<p>(卒業の認定)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業科目の成績評価に基づいて、卒業審査により課程修了の認定を行う。</li> <li>・校長は本校所定の課程を修了したと認めた者には、卒業証書を授与する。</li> </ul> <p>クリエイター学科 1700時間 (62単位)</p>	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	<p>(試験等)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学業成績は、授業科目ごとに行う定期試験のほか、授業科目により中間試験や授業内に行う効果測定、課題の提出等により評価する。</li> <li>・本校に置いて必要と認めた場合に限り、追試験または再試験を行うことがある。追試験は事故等やむを得ない理由により試験を受験しなかった者に行う。再試験は試験等受験の結果、不合格となった者に対して実施する。</li> </ul> <p>(学業成績)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、秀は90点以上、優は80点以上、良は70点以上、可は60点以上、不可は60点未満とする。</li> <li>・授業科目の成績は、前項の5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP (Grade-Point) を与える。</li> </ul> <p>(単位の授与)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各科目の成績で、秀、優、良、可を取得した学生には所定の単位を与える。</li> </ul>	1 学期の授業期間	18 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。