

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																							
大阪情報ITクリエイター専門学校		平成15年4月1日		宮路 信美		〒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7日		中川 和久		〒101-0065 東京都千代田区西神田1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	メディア情報学科				平成22年文部科学省認定	-																						
学科の目的	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。																												
認定年月日	平成27年2月17日																												
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	2130	1350	7590	-	-																						
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		81	7	4	1	5																							
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 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。																							
長期休み	■学年始: 4月1日 ■夏季: 校長が別に定める ■冬季: 校長が別に定める ■春季: 校長が別に定める ■学年末: 3月31日			卒業・進級条件		卒業の認定は、修業年限以上在学し、1700時間以上を履修し、かつ定められた授業科目及び単位数(62単位)を修得し、卒業審査に合格した者について、校長が行う。 進級の認定は、各学科の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うえ、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 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 各種クラブ活動の大会参加 ■サークル活動: 有																							
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) IT、ゲーム、CG、クリエイター、声優・俳優業界 株式会社アルヴィオン、イトレックジャパン株式会社、株式会社アスパーク、株式会社パスカル、株式会社Studio Khronos、株式会社リズ、株式会社UNIT、東洋紙業株式会社、株式会社大阪美装、小松印刷株式会社、古賀印刷株式会社、株式会社宝映テレビプロダクション、株式会社EARLY WING等			主な学修成果(資格・検定等)※3		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)																							
	■就職指導内容 全体指導によるレクチャー、個別指導による面接トレーニングなど					<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数																
	資格・検定名	種	受験者数			合格者数																							
■卒業生数 45 人 ■就職希望者数 39 人 ■就職者数 39 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 87 %			※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)																										
■その他 ・進学者数: 4人 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)			■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																										
中途退学の現状	■中途退学者 0名 令和2年4月1日時点において、在学者85名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者85名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 対象なし ■中退防止・中退者支援のための取組 1. 学生面談の実施等により、学生のシグナルを担当が見逃さずにキャッチし、その都度対応している。また、節目ごとに全員と個別面接を行い、今後の進路、目標確認、悩みなどを聞きだし対応している。その結果を指導記録にまとめ、上司に報告も行うなどの細やかな指導を実践している。 2. 近年、経済的理由、精神疾患等で退学を余儀なくされる学生が増加している。退学可能性がある学生の早期発見のために、教員の学生指導力(コミュニケーション能力)の向上、事例に基づく指導方法の確認、担当者間の情報共有を実施している。			■中退率 0%																									

経済的支援制度	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有</p> <p>※有の場合、制度内容を記入</p> <p>①試験による特別奨学生制度：がんばる人を支援するために「試験による特別奨学生制度」を実施しています。この制度は、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です。</p> <p>②資格・クラブ活動による特別奨学生制度：がんばる人を支援するために「資格・クラブ活動による特別奨学生制度」を実施しています。この制度は、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です。</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 給付対象</p> <p>※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</p>
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 無</p> <p>※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)</p>
当該学科のホームページURL	<p>https://www.o-hara.ac.jp/osaka/gakkou/joho/creator</p>

(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者の「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、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

- 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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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付ける。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、就職本部長、教務部長が参加することで、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

令和〇年〇月〇日現在

名前	所属	任期	種別
宮路 信美	大原学園 大阪情報ITクリエイター専門学校	-	
藤川 宏明	大原学園 大阪情報ITクリエイター専門学校	-	
川畑 増知	大原学園 大阪情報ITクリエイター専門学校	-	
富山 悠生	大原学園 大阪情報ITクリエイター専門学校	-	
田村 裕一	大原学園 大阪情報ITクリエイター専門学校	-	
黒川 誠	大原学園 大原簿記法律専門学校難波校	-	
上熊須 展	大原学園 大原簿記法律専門学校難波校	-	
山本 省二	大原学園 関西圏就職本部	-	
八尾 一廣	株式会社MC企画	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
山本 利彦	株式会社ディープラス	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
西端 一晃	株式会社プロモ	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③

※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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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回開催。(8月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年8月5日 16:20～17:20

(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。

①3年制過程カリキュラム作成

ゲーム・CG系分野において3年制を軸に専門職を育成するカリキュラムの構築を行った。

②有識者による教員向け研修

コンテンツ産業の現状を学びカリキュラムへの落とし込みを行った。

③イベント・コンテストへの参加促進

地域イベント参加・イラスト大会参加を継続し発表の場を提携に行えるようにした。

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工業分野における実習・演習は、企業等との連携の下、学内で行なう学習科目が多いことを考慮して、実習・演習の組立を行なう。

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

(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

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
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

※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。「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めるとおり、教職員が専攻分野に関する知識・技能・企画力・判断力等を高めるための環境を整備し、所属長の指示または本人の意志により、公平に研修等を受講する機会を与えるものとする。校内、校外において学園が企画する研修は下記のとおり。

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

研修名「職業クリエイターの動き方とSNS活用ガイドライン」(連携企業等:株式会社MC企画)

期間:令和3年3月23日(火) 対象:メディア情報学科職員

内容:声優・俳優、CG、アニメ 最新業界動向を学ぶ。

活用:最新業界動向を理解し、作品制作、方向性について取り組みを検討した。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「これでいいのか 新しい学びのかたち～オンライン授業～」(連携企業等:一般社団法人大阪専修学校各種連合会)

期間:令和2年10月2日(金) 対象:大阪府下の教職員

内容:オンライン授業下で学びのスタイルがどのように変わるのか、取り残される生徒がどの程度いるのか、配慮しなければならないことは何なのかを実体験や専門家の意見を交えてのレクチャー及びグループ討議

(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「コンテンツ産業の現状と方向性」(連携企業等:株式会社MC企画)

期間:令和4年3月22日(火) 対象:メディア情報学科職員

内容:声優・俳優、CG、アニメ 最新業界動向を学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「人権教育分野別セミナー」(連携企業等:一般社団法人大阪専修学校各種連合会)

期間:令和3年7月28日(水) 対象:大阪府下の教職員

内容:いまこそ「しんどい子どもを中心に据えた集団づくり」人権課題の基礎知識を理解し、教員が人権視点を備えることを目的とした講義ならびに参加校教職員が抱える問題点の共有解決案の検討

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

①就職率の向上

コロナ禍での就職として希望する企業等への内定にのみならず、地域への貢献、将来のビジョンを考慮し就職指導を行っている。リモート面接の指導もおこなっている。

②留学生に対する相談体制の整備

日本語能力に合わせて、希望コースに応じたビジネスマナーの指導をカリキュラムに取り入れている。日本語学院との連携も図り、ベトナム人スタッフの配置により必要に応じて母国語で対応できる環境を整えている。

③作品及び技術等の発表における成果を把握

連携企業数を増加させ、最新の技術や市場動向を把握し指導に反映。有識者の講演実施及び評価を受けている。コンテストやイベントに関してはコロナ禍を見据えて地域に貢献できるように参画している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
長谷川 徹	株式会社 オーティエス	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
八尾 一廣	株式会社MC企画	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業等委員
山本 利彦	株式会社ディープラス	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業等委員
西端 一晃	株式会社プロモ	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業等委員

※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

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

公表時期: 令和3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

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学校の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	①教職員数 ②教職員の専門性
(4)キャリア教育・実践的職業教育	①キャリア教育 ②実習・実技等 ③就職支援等
(5)様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②課外活動
(6)学生の生活支援	①完全担任制 ②就職教育
(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
(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	各学科の担当教員紹介

※(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

URL: <https://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科) 令和3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	
1	○			キャリアデザインⅠ	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する	1後	30	1	○			○		○		
2	○			検定試験対策	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通	30	1		○		○		○		
3	○			一般教養Ⅰ	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得	1前	30	1		○		○		○		
4	○			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	○			○		○		
5	○			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	○	△		○		○		
6	○			ビジネスマナー	新入社員に求められる電話対応スキルなどを学ぶ	2前	30	1	△	○		○		○		
7	○			マルチメディア	多様なメディアを利用して外部向けの制作を行い発表する	2通	120	4			○	○			○	○
8			○	制作実習Ⅰ	授業で習得した技術や演習を行い反復練習する	1通	60	2			○	○			○	
9			○	デジタル表現Ⅰ	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う	1前	30	1			○	○			○	
10			○	課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う	1後	60	2	△		○	○			○	
11			○	デッサン基礎Ⅰ	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	1前	120	4	△		○	○			○	
12			○	デッサン応用Ⅰ	パースを意識したデッサンを学習する	1後	120	4	△		○	○			○	

58			○ 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	120	4					○	○					○
59			○ モーション II	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 後	90	3					○	○					○
60			○ 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					○	○					○
61			○ DTP制作 I	DTP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	90	3	△				○	○					○
62			○ DTP制作 II	ケーススタディでコンセプトから制作まで実習して行く	1 後	90	3	△				○	○					○
63			○ Webデザイン I	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ	1 通	120	4	○				△	○					○
64			○ 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	1 後	30	1	△				○	○					○
65			○ デジタル表現 II	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの応用の習得を行う	1 前	30	1	△				○	○					○
66			○ 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	○	△			○						○
67			○ 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	150	5	△				○	○					○
68			○ 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	120	4	△				○	○					○
69			○ Webデザイン II	JavaScript、jQueryを学ぶ	1 後	90	3	○				△	○					○
70			○ 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					○	○					○
71			○ 広告制作	オリジナル作品を制作する	1 後	60	2					○	○					○
72			○ 広告デザイン I	オリジナル作品を制作する	1 後	90	3	△				○	○					○

88			○ 演技表現Ⅴ	演技基礎実技について学ぶ	1 後	30	1				○	○					○
89			○ 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	60	2				○	○					○
90			○ 制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する	2 後	90	3				○	○					○
91			○ 卒業制作Ⅴ	2年間の集大成としての作品を制作する	2 後	90	3				○	○					○
92			○ 卒業制作Ⅵ	2年間の集大成としての作品を制作する	2 後	90	3				○	○					○
93			○ 卒業制作Ⅶ	2年間の集大成としての作品を制作する	2 後	60	2				○	○					○
94			○ 日本語総合Ⅳ	業界用語及び日本語の常識について学ぶ	2 前	60	2	○	△		○						○
95			○ 日本語総合Ⅴ	業界用語及び日本語の常識について学ぶ	2 前	60	2	○		△	○						○
96			○ 日本語総合Ⅵ	業界用語及び日本語の常識について学ぶ	2 後	60	2	○		△	○						○
97			○ 言語理論Ⅳ	言語理論の応用について学ぶ	2 前	60	2	○	△		○						○
98			○ 言語理論Ⅴ	言語理論の応用について学ぶ	2 後	60	2	○		△	○						○
99			○ 言語理論Ⅵ	言語理論の応用について学ぶ	2 後	60	2	○		△	○						○
100			○ 発音概論Ⅳ	発音応用実技について学ぶ	2 前	60	2		○		○						○
101			○ 発音概論Ⅴ	発音応用実技について学ぶ	2 後	60	2				○	○					○
102			○ 発音概論Ⅵ	発音応用実技について学ぶ	2 後	60	2				○	○					○

103			○ 卒業制作Ⅰ	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作	2前	60	2				○	○				○
104			○ 卒業制作Ⅱ	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作	2前	60	2				○	○				○
105			○ 卒業制作Ⅲ	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作	2後	60	2				○	○				○
106			○ 卒業制作Ⅳ	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作	2後	60	2				○		○			○
107			○ 卒業制作実習Ⅰ	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する	2通	90	3				○	○				○
108			○ 卒業制作実習Ⅱ	各専攻で学んだ知識・技術や新たな技術・知識を加味して集大成の作品を作成する	2後	90	3				○	○				○
109			○ デジタルマンガⅡ	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ	2前	30	1	△			○	○				○
110			○ マンガ企画Ⅰ	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う	2前	90	3	△			○	○				○
111			○ マンガ企画Ⅱ	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	2前	90	3	△			○	○				○
112			○ マンガデッサン	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ	2通	60	2	△			○	○				○
113			○ 作品制作Ⅰ	オリジナル作品の制作	2前	90	3				○	○				○
114			○ 作品制作Ⅱ	持ち込み、投稿に向けての原稿作成	2後	90	3				○	○				○
115			○ マンガ制作Ⅰ	オリジナル作品の制作	2通	90	3				○	○				○
116			○ マンガ制作Ⅱ	オリジナル作品の制作	2後	90	3				○	○				○
117			○ デジタルマンガ制作Ⅰ	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	2通	90	3				○	○				○

118		○	デジタルマンガ制作Ⅱ	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	2後	90	3				○	○					○
119		○	イラスト制作Ⅰ	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	2通	120	4				○	○					○
120		○	イラスト制作Ⅱ	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う	2前	90	3				○	○					○
121		○	ポートフォリオ制作Ⅰ	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	2通	90	3	△			○	○					○
122		○	ポートフォリオ制作Ⅱ	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	2後	90	3	△			○	○					○
123		○	プレゼンテーション	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する	2通	90	3	△			○	○					○
124		○	イラスト構成Ⅰ	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	2前	90	3	△			○	○					○
125		○	イラスト構成Ⅱ	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ	2前	60	2				○	○					○
126		○	キャラクターデザイン演習Ⅰ	ClipStudio,Photoshopによるゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成	2前	90	3	△			○	○					○
127		○	キャラクターデザイン演習Ⅱ	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ	2前	60	2				○	○					○
128		○	イラスト表現Ⅰ	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	2前	90	3	△			○	○					○
129		○	イラスト表現Ⅱ	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する	2前	60	2	△			○	○					○
130		○	音声表現Ⅵ	発声応用実技について学ぶ	2前	30	1			○	○						○
131		○	音声表現Ⅶ	発声応用実技について学ぶ	2後	30	1				○	○					○
132		○	音声表現Ⅷ	発声応用実技について学ぶ	2後	30	1				○	○					○

133		○	演技表現Ⅵ	演技応用実技について学ぶ	2 前	30	1		○		○							
134		○	演技表現Ⅶ	演技応用実技について学ぶ	2 後	30	1			○	○							○
135		○	演技表現Ⅷ	演技応用実技について学ぶ	2 後	30	1			○	○							○
136		○	モバイルゲームプログラミング	Androidにおけるアプリ開発手法を学ぶ	2 後	120	4	○		△	○							○
137		○	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	○		△	○							○
138		○	ゲーム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	△		○	○							○
139		○	ゲーム企画Ⅱ	ゲームの企画立案、作成の実習を行う	2 前	30	1	△	○		○							○
140		○	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	○		△	○							○
141		○	ゲームエンジンⅠ	Unityの基本的な使用方法を学ぶ	2 前	90	3	△		○	○							○
142		○	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	△		○	○							○
143		○	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	△		○	○							○
144		○	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	△		○	○							○
145		○	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	△	○		○							○
146		○	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			○	○							○
147		○	基礎デザインⅢ	人物デッサンの基本を学ぶ	2 前	60	2	△	○		○							○

148			○ 基礎デザインⅣ	人物デッサンの応用を学ぶ	2後	60	2	△			○	○					○
149			○ モーションⅢ	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う	2前	60	2				○	○					○
150			○ エフェクトⅡ	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習	2前	60	2				○	○					○
151			○ エフェクトⅢ	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う	2後	60	2				○	○					○
152			○ CG造形	スカルプトソフトの基本技能を習得を狙いとした実習を行う	2前	60	2	○	△			○					○
153			○ ポートフォリオ制作	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	2後	30	1				○	○					○
154			○ 課題制作Ⅲ	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う	2後	150	5				○	○					○
155			○ プレゼンテーションⅢ	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する	2後	30	1			○		○					○
156			○ 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	150	5	△			○	○					○
157			○ 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	90	3				○	○					○
158			○ ポートフォリオ制作	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	2後	30	1				○	○					○
159			○ 課題制作Ⅳ	オリジナル作品の制作を行う	2通	90	3				○	○					○
160			○ 制作実習Ⅲ	オリジナル作品の制作を行う	2後	30	1				○	○					○
161			○ 制作実習Ⅳ	オリジナル作品の制作を行う	2後	90	3				○	○					○
162			○ 制作実習Ⅴ	オリジナル作品の制作を行う	2後	90	3				○	○					○

163		○	エディトリアルデザイン	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ	2前	90	3	△		○	○			○
164		○	WebデザインⅢ	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ	2前	90	3	△		○	○			○
合計				164科目	11,070単位時間（369単位）									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<p>(試験等)</p> <p>1. 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、課題の提出により評価する。なお、本校において必要と認められた場合に限り、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対して行う。再試験は試験等受験の結果、不合格になった者に対して実施する。</p> <p>2. 各授業科目の成績評価方法については別に定める。</p> <p>(学業成績)</p> <p>1. 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59点以下とする。（秀、優、良、可を合格、不可は不合格とする。）</p> <p>2. 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G P（Grade-Point）を与える。</p> <p>(単位の授与)</p> <p>授業科目を履修し、各科目の成績を判定のうえ、秀、優、良、可を取得した学生には所定の単位を与える。</p> <p>(他の大学、専修学校等における授業科目の履修等)</p> <p>1. 教育上有益と認める時は、校長の認めるところにより、他の大学、専修学校における授業科目の履修を、本校における授業科目の履修により修得したものとみなすことができる。</p> <p>2. 本校専門課程における授業科目の履修とみなすことができる単位数は、転学等の場合を除き、本校専門課程の修了に必要な単位数の2分の1を超えないものとする。</p> <p>(卒業の認定)</p> <p>1. 卒業の認定は、修業年限以上在学し、1700時間以上を履修し、かつ定められた授業科目及び単位数（62単位）を修得し、卒業審査に合格した者について、校長が行う。</p>	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	22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。