（別紙様式4）

令和5年9月30日

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
岡山情報ITクリエイター専門学校	令和2年3月9日	内田　康則	〒　700-0904 （住所）　岡山県岡山市北区柳町2-5-21 （電話）　086-232-7000
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	中本　毎彦	〒　101-0065 （住所）　東京都千代田区西神田1-2-10 （電話）　03-3291-0151

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	クリエイター学科	令和 2(2020)年度	－	令和 4(2022)年度

学科の目的	教育基本法及び学校教育法に基づき、ゲーム制作、CG映像制作、Web制作に関する知識・技能の習得ならびにプレゼンテーション能力の向上を目指した教育を施し、人格の陶冶を行い、もって有意義な産業人を育成することを目的とする。
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	クリエイター分野で活躍できるCG・映像・ゲームクリエイターやグラフィックデザイナー等の育成を目的とし、専門知識と技能習得を行う。取得可能な資格については、日本ビジネス技能検定協会が主催する漢字検定。

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	※単位時間、単位いずれかに記入	1,700 単位時間	240 単位時間	330 単位時間	3,900 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	単位

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)
160 人	152 人	0 人	0 %

就職等の状況

■卒業者数 (C)	: 48	人
■就職希望者数 (D)	: 34	人
■就職者数 (E)	: 34	人
■地元就職者数 (F)	12	人
■就職率 (E/D)	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	35	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)	71	%
■進学者数	0	人

■その他

退学者6名

（令和　　4 年度卒業者に関する令和５年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和4年度卒業生）

民間企業（ゲーム関連会社、デザイン会社、CG及び映像制作会社）　等

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：　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

当該学科のホームページURL

https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/okayama_it/course/eizou/
https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/okayama_it/course/webdesign/
https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/okayama_it/course/game2/

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：単位時間による算定）

総授業時数	1,700 単位時間
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	90 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間
うち必修授業時数	660 単位時間
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	90 単位時間
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通算して六年以上となる者	（専修学校設置基準第41条第1項第1号）	1 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）	2 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		3 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	2 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

①卒業生の主な就職先である企業や業界で活躍されている方々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学習の中心となるITスキル等は勿論のこと、コミュニケーション技術や業界別の専門知識など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、内容が実践修得されているかどうか、教育課程編成委員による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにする事で、教育の質の確保並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。
また、委員会での協議結果は大原学園教育本部に提出し、大原学園前項の教育課程編成にも活用していく。
②意思決定の課程について
（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、学園前項の教育課程編成にも活用していく。
（エ）教育課程編成委員会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5年9月30日現在

名　前	所　　属	任期	種別
佐藤　豪人	公益社団法人　日本グラフィックデザイン協会 岡山地区　代表幹事	令和5年8月1日～ 令和7年3月31日（2年）	①
和泉　裕子	株式会社ENGI プロデューサー	令和5年8月1日～ 令和7年3月31日（2年）	③
内田　康則	大原学園　岡山情報ITクリエイター専門学校 校長	－	―
水上　貴博	大原学園　岡山情報ITクリエイター専門学校 教務2課　課長補佐	－	―
高原　圭家	大原学園　岡山情報ITクリエイター専門学校 教務2課	－	―
澤田　伸次	大原学園　岡山情報ITクリエイター専門学校 教務2課	－	―

※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、12月）
（開催日時（実績））
令和4年度　第1回　令和4年08月4日　16：30～17：30
令和4年度　第2回　令和4年12月2日　14：30～15：30
令和5年度　第1回　令和5年08月4日　16：30～17：30

（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4年度第1回目の委員会では、令和3年度の教育実績（コンテストおよび就職実績）等を報告した。今回では就職状況について業界の最新状況を教えて頂いた。その中で企業側が学生に求めているのはコロナ禍であっても変化はなく「人柄」であり、「勤勉さ」であり、それはポートフォリオなどの作品で見ることができるため、更なる作品制作指導を最重視した教育を行って欲しい旨の課題を提言され終了した。
②令和4年度第2回目の委員会では、前回から引き続きコミュニケーション能力は会話のキャッチボールが出来ない学生が多くその点の改善が最優先ではないかとの提言を頂いた。この点については課題として思案をしているが、限られた時間の中で有効的な教育手法が見いだせず今後の課題となった。
③令和5年度第1回目の委員会では、前回から引き続き学生の能力開発としてワーキンググループ内でのチームビルディングを提案して頂いた。この点についてはすぐにでも取り組める内容のため早速取り入れていく旨を確認して終了した。

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企業等との連携の下で学内にて行われる学習科目が多いことを考慮して、実習・演習の組立てを行う。
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・技術の習得と、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
※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
制作実習Ⅱ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Ⅱ	各自関心を持つテーマについて、ブランディング・企画等、具体的な内容を調査・考察し、テーマを決める。テーマ確定後は、実践的な開発手法をもちいて作品の制作を行い、発表を行う。	メディアインクルーズ株式会社
		株式会社ペンギンファクトリー

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、年度始めに専門教育の知識力については各教育部門、指導力については各校において研修方針・計画を策定し、教職員が専攻分野および指導に関する知識・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思により、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以下の通り。
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・指導スキル研修
②大学教授等専門分野に特価した講師として招いた研修会の実施
③自治体等が実施する指導者向けセミナーへの参加

（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：	Zbrush Masterコース　造形実践編	連携企業等：	コンセプトアーティスト　森田　悠揮
期間：	2023年3月30日～4月20日	対象：	クリエイター学科担当職員
内容	オリジナルデザインのキャラクターもしくはデジタルアートを4回の講義にわたり作成。同様のワークフローでスカルプトを作成し完成品の添削を行って頂き、技術・知識の習得する。学生の制作指導に活かしていく。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	就職指導における対学生との対話で心掛けること	連携企業等：	株式会社クラ・ゼミ
期間：	令和4年12月13日	対象：	専門課程担当職員
内容	発達障害を中心に年々学生の個々の差があり、それに応じた就職指導法について専門家より学ぶ。項目として①カウンセリングをすることで心掛けていること（アイスブレイクの手法なども含む）、②就労支援の実情について、③学校で出来ること、公的機関と連携して出来ること、の3点を中心に学ぶ。なお、連携企業は就労支援事業で普段から指導されているところである。		

（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：	CG Channel Week 2023	連携企業等：	ダイキン工業株式会社
期間：	2023年9月13日～9月20日	対象：	クリエイター学科担当職員
内容	ゲーム業界、3DCG制作業界、映像業界で活躍する企業にて、実例をもって技術の紹介・開発手法の紹介が行われる。周辺知識の習得を行い、学生のポートフォリオ制作の指導に活かす。		
研修名：	CEDEC+KYUSHU 2023	連携企業等：	CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会
期間：	2023年11月25日（土）	対象：	クリエイター学科担当職員
内容	ゲーム業界における最新技術（技術の紹介、映像技術含む）・開発環境・周辺プロダクトに関する知見を習得し、学生のポートフォリオ制作の指導に活かしていく。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	学生指導における人権について（仮）	連携企業等：	岡山地方法務局
期間：	令和6年2月下旬	対象：	専門課程担当職員
内容	学生指導における「人権」について、具体的事例および注意すべき項目を学ぶ。また、近年制定された制度についても理解を深めることで、学生指導における法令に則った知識を得る。		

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。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関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情報システムは確立されているか。
（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われているか。 ⑦保護者等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務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	①国際交流に取り組んでいるか。

※(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

学園の教育理念に基づいた運営方針が明確に定められており、その理念を達成するための事業計画の策定、研修制度の確立を通じて有為な人材育成が行われている点を報告した。その中で、①資格取得の指導体制とカリキュラムの構築、②就職等進路に関する支援組織体制の確立、③地域活動を通じた社会性の向上の3点について内容・手法の改善点をご教授頂いた。

この改善点の内、③地域活動に関して岡山市のエコボランティア活動の締結や「うらじゃ」の運営スタッフのボランティア等新型感染症コロナウイルスの状況も落ち着きを見せてたので積極的に活動を行った。

(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
成本　達哉	愛和税理士法人　岡山オフィス 所長(税理士)	令和5年8月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
守屋　禎	岡山西大寺病院　人事課　課長	令和5年8月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
中村　博明	自衛隊岡山地方協力本部　岡山募集案内所長	令和5年8月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
岡　了	株式会社　トスコ　総務部　副部長	令和5年8月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
和泉　裕子	株式会社ENGI プロデューサー	令和5年8月1日～ 令和7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 ・ 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5年10月20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事を目的とする。

(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
(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・学費免除等の紹介
(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/
公表時期:　令和5年10月20日

授業科目等の概要

	#REF!															
	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	○			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	30	1			○	○		○		
3		○		一般教養Ⅰ	問題演習を行い、漢字検定試験に合格するための知識を習得する。	1後	30	1		○		○		○		
4			○	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		○		○		○		
5	○			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	○			○		○		
6			○	コンピュータ概論	ディ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	○			○			○	
7			○	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前	30	1		○		○			○	
8			○	ゲーム概論	ゲーム業界に関する知識・教養を様々な観点から学ぶ。	1後	30	1	○			○			○	
9			○	ゲームエンジンⅠ	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	1前	90	3			○	○			○	
10			○	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。	1後	##	4			○	○			○	
11		○		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	30	1			○	○		○		
12		○		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	30	1			○	○		○		

13		○		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			○	○		○		
14			○	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	30	1			○	○			○	
15			○	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	60	2			○	○			○	
16			○	ゲームプログラミングⅢ	DirectX（DXライブラリ）を用いて、2Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。	1前	90	3			○	○			○	
17			○	ゲームプログラミングⅣ	DirectX（DXライブラリ）を用いて、3Dゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。	1後	90	3			○	○			○	
18		○		ゲーム制作	C++とDirectX、UNITYを用いたゲーム制作の実習を行う。	1後	##	4			○	○		○	○	
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	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後	30	1		○		○		○		
22		○		デジタル表現Ⅱ	デザイン表現の基礎 とIllustratoの基礎オペレーションの習得。	1前	30	1			○	○		○	○	
23			○	CG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	30	1		○		○			○	
24			○	CG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			○	ビジュアルデザイン基礎	デザイン表現の基礎と応用を習得しデザインの制作やポートフォリオ制作に活かす。	1前	30	1			○	○		○		
26			○	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	90	3			○	○		○	○	
27			○	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	90	3			○	○		○	○	

28			○	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	60	2			○	○		○	○	
29			○	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			○	○		○	○	
30			○	映像編集Ⅰ	PremiereとAfterEffectsの基本操作の習得と映像作品の制作。	1前	60	2			○	○			○	
31			○	映像編集Ⅱ	AfterEffectsを用いたエフェクト制作の基礎 と VFX、合成の基礎を学習する。	1後	90	3			○	○			○	
32			○	デザイン概論Ⅰ	ビジュアルコミュニケーションの基礎として造形力を習得する。	1前	30	1	○			○		○	○	
33			○	デザイン概論Ⅱ	デザインの基礎知識を習得し、知識をベースとした構成力、表現力を身に着ける。	1後	30	1	○			○		○	○	
34			○	ビジュアル表現技法	デザイン史の学習と写真と画像をテーマに作品を研究し、知見を拡げる。	1後	30	1	○			○		○	○	
35			○	ＷｅｂデザインⅠ	HTML・CSS基礎の習得 と Webデザインの基礎の習得。	1前	90	3			○	○			○	
36			○	ＷｅｂデザインⅡ	JavaScript、jQueryの基礎の習得とHTML・CSSの応用技術を習得する。	1後	##	4			○	○			○	
37			○	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	##	4			○	○		○		
38			○	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	90	3			○	○		○		
39			○	DTPデザイン	タイポグラフィ（文字組）基礎知識の習得と印刷知識の習得。	1前	30	1			○	○		○		
40			○	ポートフォリオ Ⅰ	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			○	○		○	○	
41	○			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	90	3			○	○		○	○	
42	○			制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○		○	○	

43	○			制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○		○	○	○
44	○			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	○			○		○		
45	○			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	○			○		○		
46			○	ゲーム開発Ⅰ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ。	2前	##	4			○	○		○	○	
47			○	ゲーム開発Ⅱ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ。	2前	##	4			○	○		○	○	
48			○	ゲーム開発Ⅲ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ。	2後	60	2			○	○		○	○	
49			○	ゲーム開発Ⅳ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ。	2後	60	2			○	○		○	○	
50			○	ゲームAI概論	ゲームAIの考え方について基礎を学ぶ。	2後	30	1		○		○			○	
51			○	ゲーム企画Ⅱ	ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）を学ぶ。	2前	30	1		○		○			○	
52			○	ゲームエンジンⅢ	Unityを使用してスマートフォン向けのゲームを制作する。	2前	##	4			○	○		○	○	
53			○	ゲームエンジンⅣ	Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法を学ぶ。	2後	60	2			○	○		○	○	
54			○	CG映像概論Ⅲ	コンセプトの立案と、映像作品を制作する為のプロットや絵コンテの作成手法を学ぶ。	2前	30	1		○		○			○	
55			○	基礎デザインⅢ	人物デッサンの基本を学ぶ。	2前	60	2			○	○			○	
56			○	基礎デザインⅣ	人物デッサンの応用を学ぶ。	2後	30	1			○	○			○	
57			○	モデリングⅢ	質感表現の追求とスカルプトソフトの基本技能を学ぶ。	2前	60	2			○	○		○		

58			○	モーションⅢ	オリジナルモデルに効果的なモーションを設定する。	2前	60	2			○	○			○	
59			○	映像編集Ⅲ	AfterEffects実践と応用を学び映像作品を制作する。	2前	60	2			○	○			○	
60			○	ポートフォリオ制作	就職活動のPRツールであるポートフォリオの制作をする。	2後	30	1			○	○		○	○	
合計					73　科目			(4,470) 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：	規定する修業年限以上在学し、下記に定める授業時間以上履修し、かつその該当する所定の授業科目及び単位数を修得し、卒業判定委員会の行う審査に合格した者について校長が認定を行う。 クリエイター学科（2年制）は、1,700時間（62単位）	１学年の学期区分	2 期
履修方法：	1. 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。なお、本校において必要と認めた場合に限り、追試験又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等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、不合格となった者に対して実施する。 2. 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点未満とし、秀、優、良、可を合格、不可は不合格とする。 3. 選択科目は各学年で850時間以上かつ31単位以上になるように履修する（修業時間に必修科目も含める）。	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。