

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																																										
岡山情報ITクリエイター専門学校		令和2年3月9日		田中 雅子		〒 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		中川 和久		〒 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	高度専門士																																											
工業	工業専門課程	クリエイター学科		令和2年度 文部科学大臣認定	-																																											
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。																																															
認定年月日	令和2年3月9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	1700	180	480	4170	0	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																																										
	160人	135人	0人	7人	0人	7人																																										
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 評価の基準:																																											
長期休み	■学年始: 4月1日 ■夏季: 7月下旬～8月下旬 ■冬季: 12月下旬～1月上旬 ■学年末: 3月中旬～3月下旬 教育上必要があり、かつ、やむを得ない事情があるときは、休業日に授業を行うことがある。			卒業・進級条件	卒業要件:																																											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 「担任制」を採用しており、担任より個々の学生本人・保護者へ面談を定期的に行い、問題を解決しながら、通学しやすい環境づくりもしくは配慮を行っている。			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 ボランティア活動(おかやま桃太郎まつり、地域清掃 等)																																											
就職等の状況※2	担任を中心に本人・保護者へヒアリングを行い、問題をひとつ(株)サンジゲン、(株)白獅子、天狗、(株)傳來工房、(株)OHKエンタープライズ、(株)ルクス、スタイルクリエイティブ(株)、(株)スイッチ、(株)ソニックパワード 等			主な学修成果(資格・検定等)※3	■サークル活動: 無 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業者に係る令和4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 学内企業説明会 個別面接トレーニング など				<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> </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> <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> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																				
	資格・検定名	種別	受験者数		合格者数																																											
■卒業者数 40 人 ■就職希望者数 33 人 ■就職者数 33 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 %			※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 ・実習養成所: 4名 ・アルバイト: 3名  (令和 3 年度卒業者に関する令和4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 ①チロルチョコ 個包装デザインコンテスト 3名採用 ②宮下酒造 赤シソカクテルラベルコンペ 2名採用 ③岡山市企業誘致活動用グッズデザイン パンフレット、トートバック、ノートデザイン 採用																																													
中途退学の現状	■中途退学者 11 名 令和3年4月1日時点において、在学者102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91名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、成績不振、家庭の事情			■中退率 11 %	■中退防止・中退者支援のための取組 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: 目指す職業に就くためへのカリキュラム(検定試験含む)の必要性を説明するガイダンスなどを定期的実施する。																																											
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ①試験による特待生制度、②取得資格による特待生制度、③クラブ特待生制度 など			■専門実践教育訓練給付: 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 0																																												
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: 0 受審年月: 0 評価結果を掲載したホームページURL: 0			0																																												
当該学科のホームページURL	https://www.o-hara.ac.jp/osaka/gakkou/joho_okayama/																																															

(留意事項)

- 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
- 就職等の状況(※2)
- 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4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3年7月 5日～ 令和5年3月31日(2年)	①
和泉 裕子	株式会社ENGI 倉敷スタジオ 所長	令和3年7月 1日～ 令和5年3月31日(2年)	③
田中 雅子	大原学園 岡山情報ITクリエイター専門学校 校長	-	-
内田 康則	大原学園 大原ビジネス公務員専門学校岡山校 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3年度 第1回 令和3年 8月5日 16:30～17:30

令和3年度 第2回 令和3年12月2日 16:30～17:30

令和4年度 第1回 令和4年 8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3年度第1回目の委員会では、令和2年度の教育実績(コンテスト実績)等を報告した。カリキュラム策定の現状、インターンシップの導入計画について概要を伝えるとともに、学生育成の面で「継続力」「論理的イメージの言語化」の2点についての重要性を提言され、今後の検討課題となった。

②令和3年度第2回目の委員会では現場で活躍できる人材を育成するためのご助言を賜った。専門性の観点からは資格よりも人柄や自発的に行動できる人材を求めているが、それはポートフォリオなどの作品集で垣間見ることが出来る。よって、ポートフォリオの指導が最重要であることを再確認した。

③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出来るため、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. 「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

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

(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:	コンピュータエンターテイメントデベロッパークンファレンス 2021	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテイメント協会
期間:	令和3年8月24日(火)～26日(木)	対象:	クリエイター学科担当職員
内容	業界で最大手の協会が主催となり、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していく。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	令和3年度障害者虐待防止・権利擁護研修	連携企業等:	公益社団法人岡山県社会福祉会
期間:	令和4年1月29日(土)	対象:	専門課程担当職員
内容	障害者虐待防止法の趣旨と基本的な法制度、そして障害当事者の理解・権利擁護の理解を深めるとともに、岡山県下での状況を把握し、教育現場(クラス指導等)での教職員の心構え等を学ぶ。		

(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:	クリエイターのための、フリーランスになる前に知っておきたいビジネススキルの話	連携企業等:	しろし法律事務所
期間:	2022年6月23日(木) 18:30~20:00	対象:	クリエイター学科担当職員
内容:	個人事業主として活動することが多い業界において、クリエイターとして創作にビジネスを取り入れる際に知っておきたい「著作権」「法律」「契約」「トラブル対応」などのつまづきやすいポイントを、事例を交えながら学ぶ。この学んだ知識をキャリアデザイン系の授業の指導で活かしていく。		
研修名:	CG Channel Week 2022	連携企業等:	ダイキン工業株式会社
期間:	2022年7月27日(水)~2022年8月2日(火)	対象:	クリエイター学科担当教員
内容:	業界で流行しているMaya、ShotGrid、Python APIなどの最新言語を駆使した作品紹介やその手法、そしてメタバースの活用方法など、業界の第一線で活躍されている方々が一同に会して行われる講演会を通して最新の知識を得ることで、ポートフォリオ制作やその他作品指導へと活かしていく。		
研修名:	コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2022(GEDEC2022)	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間:	2022年8月23日(火)~2022年8月25日(木)	対象:	クリエイター学科担当職員
内容:	業界で最大手の協会が主催となり、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識の習得を行う。また、今年度はゲームプログラムの観点からの数学について触れ、「ゲーム数学」の指導へと繋げていく。		

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:	44908	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。		

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・手法の改善点を教授頂いた。

この改善点の内、就職指導に関しては「目標を見出させ個々の学生に対して傾聴を行う」点について、学校内での企業説明会の開催や担任による個別面談の継続的な実施を行った。

(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3年6月25日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
妹尾 浩弥	三宅院グループ 事務長	令和3年7月 1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
石井 隆晶	自衛隊岡山地方協力本部 岡山募集案内所長	令和3年7月 5日～ 令和5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3年8月 5日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
和泉 裕子	株式会社ENGI 倉敷スタジオ 所長	令和3年7月 1日～ 令和5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/pdf/evaluation/67.pdf>  
公表時期: 2022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/pdf/information/67.pdf>

公表時期: 2022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)																
	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	○			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	△	○		○		○		
3	○			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	△	○		○		○		
4	○			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	△		○	○				○
5	○			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		○		○		○		
6	○			課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う。	1後	60	2	△		○	○		○	○	
7	○			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	120	4	△		○	○		○	○	
8	○			制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○		○	○	
9	○			制作実習Ⅱ	オリジナル作品の企画、制作、プレゼンテーションを行う。	2後	90	3			○	○		○	○	○
10			○	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	○	△		○				○
11			○	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	○			○				○
12			○	ゲームCGⅠ	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	△		○	○				○
13			○	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	△	○		○				○

14		○	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	△		○	○	○						
15		○	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	△		○	○	○						
16		○	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	△		○	○	○						
17		○	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	△		○	○	○						
18		○	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	△		○	○	○						
19		○	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後	120	4	△		○	○	○						
20		○	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	○	△		○	○						
21		○	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	○	△		○	○						
22		○	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	○	△		○	○						
23		○	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	△		○	○	○						
24		○	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	△		○	○	○						
25		○	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	120	4	△	○		○							○
26		○	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	△		○	○	○						
27		○	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	△	○		○							○
28		○	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	△		○	○	○						
29		○	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	△		○	○	○						
30		○	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	△		○	○	○						



31		○	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	△	○	○	○							
32		○	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	△	○	○	○							
33		○	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	△	○	○	○							
34		○	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	△	○	○	○							
35		○	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	△	○	○	○							
36		○	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	△	○	○	○							
37		○	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	△	○	○	○							
38		○	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	△	○	○	○							
39		○	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	150	5	△	○	○	○							
40		○	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	120	4	△	○	○	○							
41		○	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	△	○	○	○							
42		○	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	△	○	○	○							
43		○	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	△	○	○	○							
44		○	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	△	○	○	○							
45		○	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	△	○	○	○							
46		○	基礎デザイン III	人物デッサンの基本を学ぶ。	2前	60	2	△	○	○	○							
47		○	基礎デザイン IV	人物デッサンの応用を学ぶ。	2後	60	2	△	○	○	○							

48		○ 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	△		○	○	○							
49		○ 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	△		○	○								○
50		○ 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	△		○	○								○
51		○ 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	△		○	○								○
52		○ 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	△		○	○								○
53		○ 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	△		○	○								○
54		○ 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		○		○								○
55		○ 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	△		○	○								○
56		○ WebデザインⅠ	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。	1前	120	4	△		○	○								○
57		○ WebデザインⅡ	JavaScript、jQueryを学ぶ。	1後	90	3	△		○	○								○
58		○ 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	△		○	○								○
59		○ 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	△		○	○								○
60		○ 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	○	△		○								○
61		○ 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	△		○	○								○
62		○ 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			○	○								○
63		○ 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	△	○		○								○
64		○ WebデザインⅢ	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。	2前	90	3	△		○	○								○

65		○	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			○	○	○		
66		○	グラフィックデザインⅣ	GI、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	△		○	○	○		
67		○	制作実習Ⅲ	オリジナル作品の制作を行う。	2後	30	1			○	○	○		
68		○	制作実習Ⅳ	オリジナル作品の制作を行う。	2後	120	4			○	○	○		
69		○	制作実習Ⅴ	オリジナル作品の制作を行う。	2後	120	4			○	○	○		
合計					69	科目		162(4,860) 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られた場合に限り、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。