

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		
福井情報ITクリエイター専門学校		平成5年12月6日	金子 秀安		〒 910-0005 (住所) 福井県福井市大手2丁目9-1 (電話) 0776-21-0001		
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丁目2番10号 (電話) 03-3295-6266		
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	工業関係専門課程	システム工学科 クリエイターコース	平成23(2011)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	教育基本法および学校教育法に基づき、情報処理及びクリエイター並びにこれらビジネスに関する教育を施し、人格の陶冶を行い、有為な産業人の育成を目的とする。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	3DCGをモデリングからアニメーションまで作品制作および映像作品制作の実践スキルを身につける。						
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
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,550 単位時間 単位	60 単位時間 単位	180 単位時間 単位	2,640 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率			
80人	3人	0人	0%	0%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		1人				
	■就職希望者数(D)		0人				
	■就職者数(E)		0人				
	■地元就職者数(F)		0人				
	■就職率(E/D)		0%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		0%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		0%				
	■進学者数		0人				
	■その他						
	アルバイト(作品制作活動)						
(令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等		(令和5年度卒業生)					
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無				
当該学科のホームページURL	https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/fukui_it/						
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		2,550 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		0 単位時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		60 単位時間					
うち必修授業時数		60 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		0 単位時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		60 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)							
総単位数		単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位					
うち企業等と連携した演習の単位数		単位					
うち必修単位数		単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位					
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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相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合算して6年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		0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)		1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		1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		1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卒業生の主な就業先である広告会社、デザイン会社、Web制作会社等(クリエイター職)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商業実務分野における学修の中心となるデザイン力、表現力、パソコンスキルは勿論のこと、より実践的なクリエイターになるための発想力、情報収集力、コミュニケーション力を修得するため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、教育の質の確保ならびに更なる教育の質向上に活用する。
- ④当学園の教育課程の編成は一部の学科を除き学園本部が統括している。そのため教育課程編成委員会も各分野ごとに各校共通の組織を設置する。

(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)教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、教務部長、教務課長補佐が参加することで、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。

(エ)学園全体で共通する内容は学園教育事業部へ報告し、教育事業部で協議の上、教育課程編成に反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年9月1日現在

名前	所属	任期	種別
濱 義弘	一般社団法人 福井県情報システム工業会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	①
影山 直恵	福井県デザイナー協会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	①
菅安 啓二	株式会社 ビジュアルソフト	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	③
三田村 崇之	株式会社 ビジュアルソフト	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	③
竹島 隆之助	株式会社 アートテクノロジー	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	③
関根 智彦	株式会社 スプラウドール	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	③
金子 秀安	福井情報ITクリエイター専門学校 校長		—
由井 正之	福井情報ITクリエイター専門学校 教務部長		—
齋藤 大	福井情報ITクリエイター専門学校 課長補佐		—
木村 晃造	福井情報ITクリエイター専門学校 教務1課		—
牧野 悟	福井情報ITクリエイター専門学校 教務1課		—
多田 慶一郎	福井情報ITクリエイター専門学校 教務1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))

第1回 令和5年8月3日 14:00~15:30

第2回 令和5年12月8日 14:00~15:20

令和6年予定:8月9日、12月6日

(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。

実践力を身に付けるための取り組みについて

2. 3年間という短い期間の中で、いかに実践力を身に付けるかが大事である。最近の学生はすぐ諦める傾向にあるのでプログラミングのアルバイトなど実際に企業と関わることで、ものごとに責任をもって取り組むという姿勢が必要である。1年生の夏からインターンシップに参加させて企業との接点をもたせると良い。

ソフトウェア政策実習において実際に運用までできるようなものを制作し、企業にアピールするとよい。学生が主体となって制作となると、リアリティがない。学校で学ぶプログラムと企業実務のプログラムは異なるため、学生がとまどう。戸惑いをなくするためには企業の実務のプログラムに早くから触れた方がよい。そのために早期のインターンシップ(報酬型)に参加させても良い。報酬型のインターンシップに早期に参加させることで学生のモチベーションが上がると思う。

現場は人材不足である。オールマイティな人が欲しいがそれは無理なのでせめてすべてのジャンルの8割ができる人が欲しい。大原でECサイトを構築してみてもどうか。そのような企画・イベントを学校側で設けられないか。それによって学生のモチベーションを上がり、自主性が生まれる。学校の中で対企業の案件があるとよい。ボランティアは企業の利益を追求する活動の反対になるので就活時の面接では重視しない。

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学内で行なわれる学習科目が多いことを考慮して、企業等との連携の下、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

実習、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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
マルチメディアタイトル実習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を実践するに当たり必要なマーケティングの知識と技能、及び形を具体化するためのグラフィックデザインの知識と技能の習得を目的とし、実習において企業等から提供された課題に取り組みターゲットやニーズを意識したコンテンツを制作を行う。	ミーツ・コミュニケーション・デザイン

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

実務に関する研修、指導力の修得・向上のための研修について、さらに効果的な研修にするため、研修回数の増加や日程変更などの見直しを実施している。

(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:	ChatGPTビジネス活用勉強会	連携企業等:	ふくいDXオープンラボ
期間:	令和5年5月30日(火)	対象:	情報系教員
内容:	ChatGPTビジネス現場での活用事例、生成系のAIによる著作権の問題、情報漏洩の問題等説明があった。外部に公開する記事や文書の確認(語彙、誤字脱字、漢字ひらがなの揺らぎ等チェック)や、オンラインミーティング時の議事録作成などの事例を紹介があり、県内企業でも利用が進んでいる様子であった。		
研修名:	AWSクラウド技術研修	連携企業等:	AWSジャパン合同会社
期間:	令和5年12月14日(木)	対象:	情報系教員
内容:	クラウドプラクティショナーの試験内容変更について、学生がAWS Academy Cloud Foundations学習後、Cloud Practitioner合格にむけた学習方法など		
研修名:	コンテンツ産業の現状と今後について	連携企業等:	株式会社MC企画
期間:	令和6年3月19日(火)	対象:	クリエイター系教員
内容:	エンターテイメントにおける生成AI活用事例の紹介と生成AI活用における様々な問題点について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	特性を持つ学生 個別事例検討会	連携企業等:	坂井高等学校
期間:	令和5年12月15日(金)	対象:	全教職員
内容:	具体的な学生に対する指導方法の助言アドバイスをいただきグループでディスカッションを行う。		
研修名:	アカデミックハラスメントを考える	連携企業等:	藤木新生法律事務所
期間:	令和6年3月26日(火)	対象:	全教職員
内容:	「アカハラとはどういうものか。アカハラと適切な指導の境界はどこか。アカハラをしてしまったらどうなるか。」を具体的な事例を用いて説明と対策を学び、学生指導に生かしていく。		

(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:	実習科目担当者研修	連携企業等:	大原学園
期間:	令和6年4月24日～令和7年3月19日	対象:	情報系教員
内容:	システム開発分野「卒業制作」の科目指導レベルを向上させるため、実際にシステムの設計・開発をおこなう予定		
研修名:	コンテンツ産業の現状と今後について	連携企業等:	株式会社MC企画
期間:	令和7年3月中旬	対象:	クリエイター系教員
内容:	エンターテイメントにおける最新技術動向とその活用状況を学ぶ		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	特性を持つ学生 個別事例検討会	連携企業等:	坂井高等学校
期間:	令和6年12月上旬	対象:	全教職員
内容:	昨年度に引き続き、特性を持つ学生にたいする指導力向上を目指した研修を予定		

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おいても、昨年に引き続き、学生の社会適応能力の低下について多くの意見を頂いた。学生が社会人へと自立していくために現在実施している実学教育と人格形成教育の内容をさらに充実させる必要性をあらためて確認した。また、欠席超過、就職支援等、特別な配慮が必要な学生が多くなっていることについては、教職員の対応スキルを高めていくことが必要で、そのために専門家による研修等を実施していく。なお、実際の対応については他の教員や保護者との情報共有を密に行い、連携して複数で行っていく。

(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
菅安 啓二	株式会社 ビジュアルソフト	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	企業等委員
三田村 崇之	株式会社 ビジュアルソフト	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	企業等委員
竹島 隆之助	株式会社 アートテクノロジー	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3年)	企業等委員
関根 智彦	株式会社 スプラウドール	令和6年4月1日～令和8年3月31日(3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6年10月4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
(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/>

公表時期: 令和6年10月4日

授業科目等の概要

#REF!																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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	
		○		キャリアデザインⅠ	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ。	2後	30	1	○			○	○			
		○		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		○		○	○			
		○		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後	30	1		○		○	○			
		○		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。	3前	30	1	○			○	○			
		○		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。	3前	30	1	△	○		○	○			
		○		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			○	○	○			
		○		課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う。	1前	60	2	△		○	○	○			
		○		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	△		○	○	○	△		
		○		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	△		○	○	○	△		
		○		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	△		○	○	○			
		○		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	△		○	○	○			
		○		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	△		○	○		○		
		○		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	△		○	○		○		
		○		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			○	○		○		

15	○	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				○	○				○	
16	○	モーショⅠ	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 前	120	4				○	○				○	
17	○	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 前	90	3				○	○				○	
18	○	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 前	60	2				○	○				○	
19	○	マルチメディアタイトル実習	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う	2 前	60	2	△	○		○					○	○
20	○	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				○	○				○	
21	○	制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する。	2 前	90	3				○	○				○	
22	○	制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する。	2 後	90	3				○	○				○	
23	○	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 後	30	1	△			○	○				○	
24	○	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 後	60	2	△			○	○				○	
25	○	基礎デザインⅢ	人物デッサンの基本を学ぶ。	2 前	60	2	△			○	○				○	
26	○	基礎デザインⅣ	人物デッサンの応用を学ぶ。	2 後	60	2	△			○	○				○	
27	○	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 後	60	2	△			○	○				○	
28	○	モーショⅢ	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーショの実習を行う。	2 前	60	2				○	○				○	
29	○	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				○	○				○	
30	○	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 前	60	2				○	○				○	
31	○	ポートフォリオ制作	就職活動にの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				○	○			△	○	
32	○	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				○	○			△	○	
33	○	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		○		○				△	○	



34	○	CG映像実践	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。	3前	90	3			○	○			○
35	○	CG制作総合Ⅰ	ゲームメニューなどに代表されるUI設計、Unityによるコンテンツ制作を実習形式で学ぶ	3通	150	5			○	○			○
36	○	CG制作総合Ⅱ	3DCGソフト上で使用するスクリプトを実習形式で学ぶ。	3後	90	3			○	○			○
37	○	プロジェクトワークⅠ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。	3前	90	3			○	○		△	○
38	○	プロジェクトワークⅡ	グループワークによるオリジナル作品の制作実習を行う。	3後	90	3			○	○		△	○
39	○	卒業制作Ⅰ	実社会で通用する作品を制作し、プレゼンテーションと展覧会を開催する	3後	90	3			○	○		○	△
40	○	卒業制作Ⅱ	実社会で通用する作品を制作し、プレゼンテーションと展覧会を開催する	3後	90	3			○	○		○	△
41	○	卒業制作Ⅲ	実社会で通用する作品を制作し、プレゼンテーションと展覧会を開催する	3後	60	2			○	○		○	△
合計					41	科目		96 (2,880)	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:	卒業の認定は、修業年限以上在学して、以下に定める授業時数以上を履修しかつ以下に定める単位数以上を修得し、卒業審査に合格した者について、校長が行う。 システム工学科 (3年制) 2,550時間 (93単位)	1学年の学期区分	2期
履修方法:	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。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。 また、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。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。	1学期の授業期間	22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。