

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			
広島情報ITクリエイター専門学校		令和3年3月26日	内田 康則		〒 730-0025 (住所) 広島県広島市中区東平塚町3-30 (電話) 082-249-8000			
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 每彦		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田1丁目2番10号 (電話) 03-3292-6266			
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	工業専門課程	クリエイター学科	令和3(2021)年度	-	令和5(2023)年度			
学科の目的	教育基本法及び学校教育法にもとづき、ゲーム制作、CG映像制作、Web制作に関する知識技術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、もって有為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。 【中退率】3.1%(令和5年度)							
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	4,020 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
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)	中退率			
160人	118人	0人		0%	3%			
就職等の状況	■卒業生数(C)		69人					
	■就職希望者数(D)		47人					
	■就職者数(E)		47人					
	■地元就職者数(F)		22人					
	■就職率(E/D)		100%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		47%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		68%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	フリーランス、アルバイト							
(令和5年度卒業生に関する令和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)								
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/hiroshima_it/course/creator/							
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		420 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)		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)		2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将来、学生の主な就職先であるクリエイティブな業界に関連した民間企業や有識者である団体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学習の中心となる表現力、企画力、制作力などの技術等は勿論のこと、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。

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、教務課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6年9月1日現在

名前	所属	任期	種別
山本 俊治	公益社団法人日本グラフィックデザイン協会	令和6年7月1日～令和8年3月31日(2年)	①
黒川 雅臣	株式会社コトブキソリューション 常務取締役	令和6年7月1日～令和8年3月31日(2年)	③
内田 康則	広島情報ITクリエイター専門学校 校長	—	—
小倉 豪円	広島情報ITクリエイター専門学校 副校長	—	—
田森 謙一	広島情報ITクリエイター専門学校 教務2課 課	—	—
勝部 弘之	広島情報ITクリエイター専門学校 教務2課	—	—
越水 友浩	広島情報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5年度 第1回 令和5年8月8日 14:45～16:15

令和5年度 第2回 令和5年12月14日 15:00～16:30

令和6年度 第1回 令和6年8月8日 15:00～16:30

(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5年度第1回教育課程編成委員会では、編成議題として「クリエイター業界における資格の必要性について」と「クリエイター業界における資格の必要性について」討議した。前述テーマでは、一定の基礎的知識を押さえる観点で、クリエイター分野に関連するマルチメディア検定、CG検定、色彩検定などを科目名「検定対策」検討していきたい。後述テーマでは、前回の継続討議事項として、科目名「課題制作Ⅰ・Ⅱ」を進めるにあたっての動機づけについて討議した。単に受賞目標として出展させるのではなく目的意識を持ち取り組ませる事の動機づけを強化していきたい。
- ②令和5年度第2回教育課程編成委員会では、討議項目として「業務ミスマッチを防ぐ動機付けの強化について」と「昨今の業界トレンドを踏まえた開発ツールの導入について」討議した。前述テーマでは学生がより実際の業務に近いイメージが持てるよう、卒業生や業界経験者からの話を聞く機会や交流の場を設ける等積極的に取り入れて行きたい。後述テーマでは、今後のトレンドでは生成AIについての知識や活用について指導する必要がある、そのための指導者の知識向上のための勉強会を検討していきたい。
- ③令和6年度第1回教育課程編成委員会では、「生成AIの知識や活用法の指導について」と「コンテスト受賞を目標とした実践スキルの向上について」を討議した。前述のテーマについては、学生が生成AIを使用するに伴い、著作権やモラルの部分をしっかりと指導し、本人が判断できるような勉強をさせる必要がある。そのためにディスカッションや業界経験者の話を聞く機会を設ける等積極的に取り入れていきたい。後述のテーマについては、各種コンテストに応募しただけではなく、振り返る機会を設け次回にフィードバックをして経験値を貯めていくことを教員間でも共有し、継続して指導していく。

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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
制作実習Ⅱ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	各自関心を持つテーマについてオリジナル作品を作成し、プレゼン発表を行う。	株式会社メディアインクルーズ NAYUG合同会社

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、教職員が専攻分野における実務に関する知識・技能・企画力・判断力等を高め、学生に対する指導知識や指導力の向上・修得を目的に環境を整備し、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となる。

- 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・指導スキル研修等
- ②専門分野に特化し業界全体の動向や知見を有した講師を招いての研修の実施
- ③各自治体・業界関係団体・企業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:	クリエイター業界の動向と新卒学生に求められる資質	連携企業等:	株式会社フェローズ
期間:	2023年12月13日(水)	対象:	クリエイター学科教員
内容:	クリエイター業界の動向を把握し、今後の新卒学生に求められる資質を理解する		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	アカデミック・ハラスメントを考える	連携企業等:	弁護士法人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:	アカデミック・ハラスメントを過去の事例を通して理解する。		

(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: CEDEC+KYUSHU 2024	連携企業等: 株式会社レベルファイブ 株式会社サイバーコネクトツー
期間: 2024年11月23日(土)	対象: クリエイター学科教員
内容: デジタルエンターテインメント技術についての講演・展示ブース・コンテンツ体験会	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 共生社会をめざして ～障がい者の人権を考える～	連携企業等: 広島法務局
期間: 令和6年7月23日(火)	対象: 全教職員
内容: 改正差別解消法の施行に伴い、障がいについての理解と合理的配慮についての正しい知識を学ぶ	
研修名: (仮)発達障害を持つ学生への対応	連携企業等: ウェルビー株式会社(予定)
期間: 令和6年12月中旬	対象: 全教職員
内容: 事例をもとに発達障害の理解と対応についての知識を深める	

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、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・育成人材像は、定められているか。 ② 育成人材像は専門分野に関連する業界等の人材ニーズに適合しているか。 ③ 理念等の達成に向け特色ある教育活動に取り組んでいるか。 ④ 社会のニーズ等を踏まえた将来構想を抱いているか。
(2) 学校運営	① 理念に沿った運営方針を定めているか。 ② 理念等を達成するための事業計画を定めているか。 ③ 設置法人は組織運営を適切に行っているか。 ④ 学校運営のための組織を整備しているか。 ⑤ 人事・給与に関する制度を整備しているか。 ⑥ 意思決定システムを整備しているか。 ⑦ 情報システム化に取り組み、業務の効率化を図っているか。
(3) 教育活動	① 理念等に沿った教育課程の編成方針、実施方針を定めているか。 ② 学科毎の修業年限に応じた教育到達レベルを明確にしているか。 ③ 教育目的・目標に沿った教育課程を編成しているか。 ④ 教育課程について、外部の意見を反映しているか。 ⑤ キャリア教育を実施しているか。 ⑥ 授業評価を実施しているか。 ⑦ 成績評価・修了認定基準を明確化し、適切に運用しているか。 ⑧ 作品及び技術等の発表における成果を把握しているか。 ⑨ 目標とする資格・免許は、教育課程上で、明確に位置づけているか。 ⑩ 資格・免許取得の指導体制はあるか。 ⑪ 資格・要件を備えた教員を確保しているか。 ⑫ 教員の資質向上への取り組みを行っているか。 ⑬ 教員の組織体制を整備しているか。
(4) 学修成果	① 就職率の向上が図られているか。 ② 資格・免許取得率の向上が図られているか。 ③ 卒業生の社会的評価を把握しているか。

(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ①就職等進路に関する支援組織体制を整備しているか。 ②退学率の低減が図られているか。 ③学生相談に関する体制を整備しているか。 ④留学生に対する相談体制を整備しているか。 ⑤学生の経済的側面に対する支援体制を整備しているか。 ⑥学生の健康管理を行う体制を整備しているか。 ⑦学生寮の設置などの生活環境支援体制を整備しているか。 ⑧課外活動に対する支援体制を整備しているか。 ⑨保護者との連携体制を構築しているか。 ⑩卒業生への支援体制を整備しているか。 ⑪産学連携による卒業後の再教育プログラムの開発・実施に取り組んでいるか。 ⑫社会人のニーズを踏まえた教育環境を整備しているか。
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ①教育上の必要性に十分対応した施設・設備・教育用具等を整備しているか。 ②学外実習、インターンシップ、海外研修等の実施体制を整備しているか。 ③防災に対する組織体制を整備し、適切に運用しているか。 ④学内における安全管理体制を整備し、適切に運用しているか。
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ①高等学校等接続する教育機関に対する情報提供に取り組んでいるか。 ②学生募集活動を適切かつ効果的に行っているか。 ③入学選考基準を明確化し、適切に運用しているか。 ④入学選考に関する実績を把握し、授業改善等に活用しているか。 ⑤経費内容に対応し、学納金を算定しているか。 ⑥入学辞退者に対し、授業料等について、適正な取扱を行っているか。
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ①学校及び法人運営の中長期的な財務基盤は安定しているか。 ②学校及び法人運営にかかる主要な財務数値に関する財務分析を行っているか。 ③教育目標との整合性を図り、単年度予算、中期計画を策定しているか。 ④予算及び計画に基づき、適正に執行管理を行っているか。 ⑤私立学校法及び寄附行為に基づき、適切に監査を実施しているか。 ⑥私立学校法に基づく財務情報公開体制を整備し、適切に運用しているか。
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ①法令や専修学校設置基準等を遵守し、適正な学校運営を行っているか。 ②学校が保有する個人情報保護に関する対策を実施しているか。 ③自己評価の実施体制を整備し、評価を行っているか。 ④自己評価結果を公表しているか。 ⑤学校関係者評価の実施体制を整備し評価を行っているか。 ⑥学校関係者評価結果を公表しているか。 ⑦教育情報に関する情報公開を積極的に行っているか。
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ①学校の教育資源を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか。 ②国際交流に取り組んでいるか。 ③学生のボランティア活動を奨励し、具体的な活動支援を行っているか。
(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

令和5年度は①「地域との共存・共生について」②「防災・救命に対する備えと強化について」を重点項目として改善内容を討議し、意見を頂戴した。

①について…各委員の意見を参考に、学生、職員がボランティア活動や地域活動に可能な範囲で参加することができた。学生にとっては社会性を養う機会となり、学校としてはイメージ向上にもなり、一定の効果を得ることができた。

②について…教職員への救命救急講習の実施をはじめ防犯グッズの購入等により、徐々にではあるが安全意識の徹底、危機管理能力の向上につながっていると感じる。引き続き学生が安心して学習に取り組める環境づくりに努めていく。

(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
定井 裕二	東平塚町内会 会長	令和6年7月1日～令和8年3月31日(2年)	地域住民
横宮 信次	株式会社ネクストビジョン 取締役	令和6年7月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
藤井 主峰	株式会社TCC 代表取締役	令和6年7月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
黒川 雅臣	株式会社コトブキソリューション 常務取締役	令和6年7月1日～令和8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概要 ②教育方針 ③沿革
(2) 各学科等の教育	①入学定員 ②受入方針 ③カリキュラム ④進級、卒業要件等 ⑤専門士の称号付与 ⑥目標とする国家試験、検定試験等 ⑦主たる国家試験、検定試験等の合格実績 ⑧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	—
(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

(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後期	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前期	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後期	30	1	○			○		○		
4			○	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後期	30	1		○		○		○		
5	○			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前期	30	1			○	○		○		
6	○			課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う。	1後期	30	1			○	○			○	
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前期	90	3			○	○			○	
8	○			制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する。	2後期	90	3			○	○		○		
9	○			制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する。	2後期	90	3			○	○		○		○
10		○		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前期	30	1			○	○		○		
11		○		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前期	30	1			○	○		○		

12	○	プログラミングⅢ	C++の文法、プログラミングを学ぶ。	1 後期	60	2			○	○	○							
13	○	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 後期	120	4			○	○	○							
14	○	基礎デザインⅠ	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。	1 前期	90	3			○	○	○							
15	○	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 後期	90	3			○	○	○							
16	○	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 前期	30	1			○	○								○
17	○	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 後期	30	1		○		○								○
18	○	ITキャリアデザインⅠ	インターンシップへの参加	1 後期	30				○									
19	○	ITキャリアデザインⅡ	インターンシップへの参加	1 前期	30				○									
20	○	作品制作Ⅰ	オリジナル作品の制作を行う。	2 後期	30	1			○	○	○							
21	○	作品制作Ⅱ	オリジナル作品の制作を行う。	2 後期	30	1			○	○	○							
22	○	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 後期	30	1		○		○	○							
23	○	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 前期	30	1	○			○	○							
24	○	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 前期	30	1		○		○								○
25	○	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 後期	30	1	○			○								○
26	○	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 前期	30	1			○	○	○							

27			○	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 前期	60	2				○	○		○		
28			○	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 前期	90	3				○	○		○		
29			○	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 後期	90	3				○	○		○		
30			○	ゲームエンジンⅠ	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	1 前期	90	3				○	○		○		
31			○	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 後期	120	4				○	○		○		
32			○	ゲームエンジンⅢ	Unityを使ったスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。	2 前期	120	4				○	○		○		
33			○	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レクチャーしコンテンツ制作をする。	2 後期	60	2				○	○		○		
34			○	ゲーム開発Ⅰ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ	2 前期	120	4				○	○		○		
35			○	ゲーム開発Ⅱ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ	2 前期	120	4				○	○		○		
36			○	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 前期	30	1				○			○		
37			○	ゲーム開発Ⅲ	ゲーム実機向けのゲームを開発する	2 後期	60	2				○	○		○		
38			○	ゲーム開発Ⅳ	ゲーム実機向けのゲームを開発する	2 後期	60	2				○	○		○		
39			○	ゲームAI概論	ゲームAIの考え方について理解する。	2 後期	30	1				○			○		
40			○	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 前期	30	1				○			○		
41			○	ビジュアルデザイン基礎	デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作	1 前期	30	1				○	○				○

42			○ 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前期	90	3					○	○				○
43			○ 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後期	90	3					○	○				○
44			○ 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前期	60	2					○	○				○
45			○ 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後期	90	3					○	○				○
46			○ 映像編集 I	Premiere&AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習	1前期	60	2					○	○				○
47			○ 映像編集 II	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎	1後期	90	3					○	○				○
48			○ 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後期	30	1					○	○				○
49			○ CG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前期	30	1					○	○				○
50			○ 基礎デザイン III	人物デッサンの基本を学ぶ。	2前期	60	2					○	○				○
51			○ モデリング III	モデリングレベルUPの為の質感表現、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前期	60	2					○	○				○
52			○ 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前期	60	2					○	○				○
53			○ 映像編集 III	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習	2前期	60	2					○	○				○
54			○ 基礎デザイン IV	人物デッサンの応用を学ぶ。	2後期	30	1					○	○				○
55			○ 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後期	30	1					○	○				○
56			○ 3DCG実習 I	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2前期	120	4					○	○				○

57			○ 3DCG実習Ⅱ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2 後期	60	2				○	○						○
58			○ 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 後期	60	2				○	○						○
59			○ 課題制作Ⅳ	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 後期	30	1				○	○						○
60			○ DTPデザイン	タイポグラフィ（文字組）基礎知識の習得 + 印刷知識の習得	1 前期	30	1				○	○						○
61			○ ビジュアル表現技法	ビジュアルメッセージの視覚化として、ヒストリー&ムーブメント、写真、発想力	1 後期	30	1	○				○						○
62			○ 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の習得	1 前期	30	1	○				○						○
63			○ デザイン概論Ⅱ	デザイン概論Ⅰに引き続き、基礎知識の習得として構成力、表現力を修得	1 後期	30	1	○				○						○
64			○ 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 前期	120	4				○	○						○
65			○ 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 後期	90	3				○	○						○
66			○ 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 後期	30	1				○	○						○
67			○ WebデザインⅠ	HTML・CSS基礎の習得 + Webデザイン基礎の習得	1 前期	90	3				○	○						○
68			○ WebデザインⅡ	JavaScript、jQuery基礎の習得。 + Webデザイン（UI）応用の習得	1 後期	120	4				○	○						○
69			○ WebデザインⅢ	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。	2 前期	120	4				○	○						○
70			○ クロスメディア演習	動画を用いたシェアメディアの理解を行う。	2 前期	60	2		○			○						○
71			○ 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 前期	60	2				○	○						○

72		○	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前期	90	3				○	○				○
73		○	グラフィックデザインⅣ	マーケティングからブランディングまでのデザインプロセスを学ぶ。	2後期	90	3				○	○				○
74		○	ポートフォリオⅡ	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前期	60	2				○	○				○
75		○	ビジュアルデザイン実習	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2後期	60	2				○	○				○
76		○	制作実習Ⅲ	オリジナル作品の制作を行う。	2後期	30	1				○	○				○
77		○	制作実習Ⅳ	オリジナル作品の制作を行う。	2後期	30	1				○	○				○
合計					77	科目	4590 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、学科に規定する修業年限以上在学し、学科に定める授業時間数以上履修し、かつその該当する所定の授業科目及び単位数を修得し、最終学年の終わりに実施する卒業判定委員会において、卒業審査に合格した者について校長が行う。 クリエイター学科規定 修業年限：2年制 授業時間数：1,700時間	1学年の学期区分	2期
履修方法：	修業に必要な時間は、各学年において必修科目・選択必修科目・選択科目を合わせて850時間以上かつ31単位以上履修する。 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。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。	1学期の授業期間	20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。