

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			
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		〒 #REF! (住所) 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		メディア情報学科		平成22(2010)年度	-	平成28(2016)年度		
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。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)									
クリエイターを育成する学科である。ゲームプログラム、CG、グラフィックデザイン、Webデザイン、声優、俳優、ナレーター等の専門分野を基本から学び実務に即した人材を育成する。また、マンガ、イラスト分野は基礎から学びデビューを目指す。取得可能な資格:色彩検定、声優検定、 中退率:7.9%									
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	1,110 単位時間	1,260 単位時間	7,530 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	- 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)	中退率			
80 人	161 人		7 人		4%	8 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		71 人						
	■就職希望者数(D)		27 人						
	■就職者数(E)		23 人						
	■地元就職者数(F)		18 人						
	■就職率(E/D)		85 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		78 %						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		32 %						
	■進学者数		17 人						
	■その他								
	家事手伝い								
(令和 6 年度卒業生に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)									
■主な就職先、業界等									
(令和6年度卒業生)									
主な業界:ゲーム業界、IT業界、アニメ業界、映像業界、デザイン業界、Web・インターネット業界									
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		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/osaka/gakkou/joho/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		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		240 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		120 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		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		0 単位						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		0 単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		0 単位							
うち必修単位数		0 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		0 単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		0 単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		0 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)		0 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クリエイター分野における作品発表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

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、教務部長(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7年4月1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	-	-
田村 裕一	大原学園 大阪情報ITクリエイター専門学校	-	-
上熊須 展	大原学園 大阪情報ITクリエイター専門学校	-	-
山本 省二	大原学園 関西圏就職本部	-	-
村松 誠	日本学芸振興會	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
八尾 一廣	株式会社MC企画	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
西端 一晃	株式会社プロモ	令和6年4月1日～令和8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、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、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年08月01日 16:20～17:00

第2回 令和6年11月14日 16:40～17:20

第1回 令和7年08月07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年間課題に合わせて目標となる優秀作品を設定

②作品評価の機会を増やす。

③デジタルツール授業の充実。

④ICT教育(ipad)を取り入れた授業計画。

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、学内で学修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

職業実践の趣旨をご説明し、ご理解頂いたうえで協定書を締結し、授業の前に打合せを行い、授業方法や目標到達点、学生の習熟状況の評価など下記の4点について連携を行っている。

- 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
卒業制作実習Ⅰ・Ⅱ 制作実習Ⅰ・Ⅱ 課題制作Ⅱ 卒業制作Ⅰ～Ⅳ	5. その他※具体的な連携方法を科目概要欄に記述すること。	卒業制作としてテーマ設定・企画立案制作進行・発表の指導ポイントを教員と共有し制作指導を行う。	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定」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、所属長の指示又は本人の意思により、下記に示した研修を公平に研修等を受講する機会を与えるものとする。

- 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
- 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：	新たなクールジャパン戦略の現状と今後の展望	連携企業等：	株式会社MC企画
期間：	平成37年3月18日	対象：	クリエイター教員
内容	「クールジャパン」の進化と確率されたビジネスモデル、消費行動の変化から見る新たなクールジャパン戦略		

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講演会	連携企業等：	弁護士法人 藤木新生法律事務所
期間：	平成36年3月26日	対象：	教職員
内容	アカデミック・ハラスメントを考える。アカハラ定義、適切な指導の境界、対応について事例を通して学ぶ。		

(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：	オタク文化の世界戦略展望	連携企業等：	株式会社MC企画
期間：	平成38年3月19日	対象：	クリエイター教員
内容	オタク文化(マンガ、アニメ、ゲーム)コンテンツを世界に広めていくためのプラットフォームや戦略について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	人権教育研修会	連携企業等：	大阪府専修学校各種学校連合会
期間：	平成37年10月14日	対象：	大阪府下の教職員
内容	「人権侵害の現実」 ジェンダー差別とLGBTQ多様な生き方の理解		

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。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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付けられているか。 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ことができる要件を備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就職に関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が全体的に整備されているか。 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	—

※(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退学率の低減

ご家庭と連携した指導を実現できるように、退学の兆候が発見された段階で、保護者等との連絡を密にとるようにしている。また、早期の段階で管理者含め指導に入るなど退学者の減少に努めている。

②学生相談

学生のニーズが多様化し、教員の学生指導に求められるスキルが高まっていることから、学園共通の教員研修への参加に加え、学生指導力に特化した研修を実施している。更に、自部署以外の管理職・ベテラン教員による講義研修も実施を計画している。

③課外活動に対する支援体制を整備しているか

校内学習を教育の中心としてきたが、クリエイターやマンガ分野では外部コンテスト、産学官の連携が図れるようになってきた。今後は文科系のクラブの設置計画を検討している。

(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
長谷川 徹	株式会社 オーティエス	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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6年4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: 平成37年10月6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)・広報誌等の刊行物・その他()

URL: <https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>
公表時期: 平成37年10月6日

授業科目等の概要

(工業専門課程 メディア情報学科)																
	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	○			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		○		○		○		
2	○			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	○			○		○		
3	○			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	○			○		○		
4	○			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	○			○		○		
5		○		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		○		○		○		
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		○		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			○	○			○	
8		○		課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う	1前	30	1			○	○			○	
9		○		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	○			○			○	
10		○		ゲーム企画Ⅰ	ゲームの企画立案、作成に必要な知識を学ぶ	1後	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後	30	1	○			○			○	
12		○		ゲームエンジンⅠ	Unityの基本的な使用方法を学ぶ	1前	90	3			○	○			○	
13		○		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	120	4			○	○			○	

14		○	プログラミングⅠ	C言語プログラミングにおいて基本文法等を学ぶ	1前	30	1			○	○			○	
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スキルを学ぶ	1前	30	1			○	○			○	
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	30	1			○	○			○	
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	60	2			○	○			○	
19		○	ゲームプログラミングⅢ	DirectX (DXライブラリ) を通じて、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			○	○			○	
20		○	ゲームプログラミングⅣ	DirectX (DXライブラリ) を通じて、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			○	○			○	
21		○	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	120	4			○	○			○	
22		○	ゲーム分析	ゲームの分析を行いゲーム制作する	1通	60	2			○	○			○	
23		○	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	△	○		○			○	
24		○	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	△	○		○			○	
25		○	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	1通	30	1		○		○			○	
26		○	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			○	○			○	
27		○	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		○		○			○	
28		○	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		○		○			○	
29		○	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後	30	1		○		○			○	

30		○		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				○	○				○	
31		○		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				○	○				○	
32		○		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	60	2				○	○				○	
33		○		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 後	90	3				○	○				○	
34		○		映像編集Ⅰ	Premiere&AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習	1 後	60	2				○	○				○	
35		○		映像編集Ⅱ	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎	1 後	90	3				○	○				○	
36		○		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	30	1				○	○				○	
37		○		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	30	1				○	○				○	
38		○		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	30	1	○				○				○	
39		○		WebデザインⅠ	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ	1 前	90	3				○	○				○	
40		○		WebデザインⅡ	JavaScript、jQueryを学ぶ	1 後	120	4				○	○				○	
41		○		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	120	4				○	○				○	
42		○		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				○	○				○	
43		○		DTPデザイン	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	30	1				○	○				○	
44		○		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	1 後	30	1				○	○				○	
45		○		DTP実習	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 通	60	2				○	○				○	

46		○	Webデザイン 実習	Webデザイン作成	1 通	60	2			○	○			○	
47		○	マンガ基礎	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種 技法を用いて養う	1 通	90	3		○	△	○			○	
48		○	キャラクター デザイン基礎	キャラクターデザインに特化した学習	1 前	90	3		△	○	○			○	
49		○	イラスト基礎	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人 物に関する画力を養う	1 前	90	3		○	△	○			○	
50		○	色彩基礎	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習 する	1 前	30	1	○	△		○			○	
51		○	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	△		○	○			○	
52		○	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	△		○	○			○	
53		○	マンガ実習Ⅰ	マンガを描くための道具を効果的に使用す る技術を学ぶ	1 通	90	3		△	○	○			○	
54		○	イラスト実習 Ⅰ	基本的なCGソフト（Clipstudio、 Photoshop）の操作方法を学ぶ	1 通	90	3		△	○	○			○	
55		○	色彩応用	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習 する	1 後	30	1	○	△		○			○	
56		○	ネーム演習	4コママンガ、1コママンガを通じて、ス トーリー展開を学ぶ	1 後	60	2	○	△		○			○	
57		○	マンガ演習Ⅰ	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作 に取り組む	1 後	90	3	△		○	○			○	
58		○	デジタルマン ガⅠ	デジタルマンガが作成できるよう、 Clipsutudioにて原稿を作成する	1 後	30	1	△		○	○			○	
59		○	イラスト実習 Ⅱ	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景 等に使用するものの描画技術を向上	1 通	60	2	△		○	○			○	
60		○	イラスト実習 Ⅲ	Clipstudio、Photoshop等のCGツールを使 いこなし、オリジナル作品を制作する	1 後	90	3			○	○			○	
61		○	イラスト実習 Ⅳ	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	1 後	30	1	△		○	○			○	

62		○	キャラクター デザイン応用	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	1 後	30	1			○	○			○	
63		○	キャラクター デザイン実習	Clipstudio , Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する	1 後	90	3			○	○			○	
64		○	日本語総合Ⅰ	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ	1 通	60	2	○	△		○			○	
65		○	日本語総合Ⅱ	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ	1 通	60	2	○	△		○			○	
66		○	日本語総合Ⅲ	放送業界の歴史及び日本語の特徴について学ぶ	1 後	60	2	○		△	○			○	
67		○	言語理論Ⅰ	言語理論の基礎について学ぶ	1 通	60	2	○	△		○			○	
68		○	言語理論Ⅱ	言語理論の基礎について学ぶ	1 通	60	2	○	△		○			○	
69		○	言語理論Ⅲ	言語理論の基礎について学ぶ	1 後	60	2	○		△	○			○	
70		○	発音概論Ⅰ	発音基礎実技について学ぶ	1 前	60	2		○		○			○	
71		○	発音概論Ⅱ	発音基礎実技について学ぶ	1 通	60	2		○		○			○	
72		○	発音概論Ⅲ	発音基礎実技について学ぶ	1 後	60	2			○	○			○	
73		○	音声表現Ⅰ	発音基礎実技について学ぶ	1 前	60	2		○		○			○	
74		○	音声表現Ⅱ	発声基礎実技について学ぶ	1 通	60	2		○		○			○	
75		○	演技表現Ⅰ	演技基礎実技について学ぶ	1 前	60	2		○		○			○	
76		○	演技表現Ⅱ	演技基礎実技について学ぶ	1 通	60	2		○		○			○	
77		○	音声表現Ⅲ	発声基礎実技について学ぶ	1 通	60	2			○	○			○	

78		○	音声表現Ⅳ	発声基礎実技について学ぶ	1 後	60	2			○	○			○	
79		○	演技表現Ⅲ	演技基礎実技について学ぶ	1 通	60	2			○	○			○	
80		○	演技表現Ⅳ	演技基礎実技について学ぶ	1 後	60	2			○	○			○	
81		○	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			○	○			○	○
82		○	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	2 後	90	3			○	○			○	○
83		○	制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する	2 後	90	3			○	○			○	○
84		○	ゲーム開発Ⅰ	ゲーム実機向けのゲーム開発の基礎を学ぶ	2 前	120	4			○	○			○	
85		○	ゲーム開発Ⅱ	ゲーム開発Ⅰで学んだ知識を活かし具体的な企画やプロトタイプを作成する	2 前	120	4			○	○			○	
86		○	ゲーム開発Ⅲ	ゲーム開発Ⅱまでに学んだことを活かしオリジナルゲームを企画し、開発する	2 後	60	2			○	○			○	
87		○	ゲーム開発Ⅳ	ゲーム開発Ⅲをブラッシュアップしオリジナルゲームの完成度を向上する	2 後	60	2			○	○			○	
88		○	ゲームAI概論	ゲームAIの考え方について理解する	2 後	30	1			○	○			○	
89		○	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		○		○			○	
90		○	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	120	4		○		○			○	
91		○	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	60	2		○		○			○	
92		○	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	30	1		○		○			○	
93		○	基礎デザインⅢ	人物デッサンの基本を学ぶ	2 前	60	2			○	○			○	

94		○	基礎デザインⅣ	人物デッサンの応用を学ぶ	2後	30	1			○	○			○	
95		○	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学ぶ	2前	60	2			○	○			○	
96		○	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			○	○			○	
97		○	映像編集Ⅲ	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習	2前	60	2			○	○			○	
98		○	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準備をする	2後	30	1			○	○			○	
99		○	3DCG実習Ⅰ	希望職種に応じた作品制作を行う	2前	120	4			○	○			○	
100		○	3DCG実習Ⅱ	希望職種に応じた作品の数を増加させる	2後	60	2			○	○			○	
101		○	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	60	2			○	○			○	
102		○	課題制作Ⅳ	オリジナル作品の制作を行う	2後	30	1			○	○			○	
103		○	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	60	2			○	○			○	
104		○	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	60	2			○	○			○	
105		○	WebデザインⅢ	フレームワーク (Bootstrap) 、CMS (WordPress) を学ぶ	2前	120	4			○	○			○	
106		○	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	90	3			○	○			○	
107		○	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			○	○			○	
108		○	ポートフォリオⅡ	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	60	2			○	○			○	
109		○	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	60	2			○	○			○	

110		○	制作実習Ⅲ	オリジナル作品の制作を行う	2 後	30	1			○	○			○	
111		○	制作実習Ⅳ	オリジナル作品の制作を行う	2 後	30	1			○	○			○	
112		○	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 後	120	4			○	○			○	○
113		○	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	120	4			○	○			○	○
114		○	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	△		○	○			○	
115		○	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	△		○	○			○	
116		○	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	60	2	△		○	○			○	
117		○	作品制作Ⅰ	オリジナル作品の制作	2 前	90	3			○	○			○	
118		○	作品制作Ⅱ	持ち込み、投稿に向けての原稿作成	2 後	90	3			○	○			○	
119		○	マンガ制作Ⅰ	オリジナル作品の制作	2 前	120	4			○	○			○	
120		○	マンガ制作Ⅱ	オリジナル作品の制作	2 後	90	3			○	○			○	
121		○	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	120	4			○	○			○	
122		○	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			○	○			○	
123		○	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 前	90	3			○	○			○	
124		○	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			○	○			○	
125		○	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 前	90	3	△		○	○			○	

126		○	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	△		○	○			○	
127		○	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	2後	90	3	○	△		○			○	
128		○	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	△		○	○			○	
129		○	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	90	3			○	○			○	
130		○	キャラクターデザイン演習Ⅰ	ClipStudio, Photoshopによって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	△		○	○			○	
131		○	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	90	3			○	○			○	
132		○	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	△		○	○			○	
133		○	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	90	3	△		○	○			○	
134		○	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	○	△		○			○	
135		○	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通	60	2	○		△	○			○	
136		○	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	○		△	○			○	
137		○	言語理論Ⅳ	言語理論の応用について学ぶ	2前	60	2	○	△		○			○	
138		○	言語理論Ⅴ	言語理論の応用について学ぶ	2通	60	2	○		△	○			○	
139		○	言語理論Ⅵ	言語理論の応用について学ぶ	2後	60	2	○		△	○			○	
140		○	発音概論Ⅳ	発音応用実技について学ぶ	2前	60	2		○		○			○	
141		○	発音概論Ⅴ	発音応用実技について学ぶ	2通	60	2			○	○			○	

142	○	発音概論Ⅵ	発音応用実技について学ぶ	2 後	60	2			○	○			○	
143	○	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			○	○			○	○
144	○	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			○	○			○	○
145	○	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			○	○			○	○
146	○	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			○		○		○	○
147	○	音声表現Ⅴ	発声基礎実技について学ぶ	2 通	60	2			○	○			○	
148	○	演技表現Ⅴ	演技基礎実技について学ぶ	2 通	60	2			○	○			○	
合計				148	科目		330(9,900)	単位(単位時間)						

卒業要件及び履修方法				授業期間等	
(卒業の認定) 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。				1学年の学期区分	2期
(試験等) 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。 2. 各授業科目の成績評価方法については別に定める。 (学業成績) 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。) 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。 (単位の授与) 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。 (他の大学、専修学校等における授業科目の履修等) 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。 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。				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。