

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 毎彦		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田1丁目1番3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。						
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	150 単位時間	1,680 単位時間	2,610 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)		留学生生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
160 人	117 人		0 人		0 %	5 %		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 56 人							
	■就職希望者数(D) : 35 人							
	■就職者数(E) : 35 人							
	■地元就職者数(F) 23 人							
	■就職率(E/D) 100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 66 %							
	■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							
	フリーランス、家業継承、アルバイト等							
(令和 6 年度卒業者に関する令和 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)								
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				90 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				0 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)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・教務部長等が参加することで、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7月31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
木津 郁	広島情報ITクリエイター専門学校 次長	—	—
田森 謙一	広島情報ITクリエイター専門学校 課長補佐	—	—
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6年度 第1回 令和6年 8月8日 15:00～16:00

令和6年度 第2回 令和6年12月6日 15:00～16:30

令和7年度 第1回 令和7年 8月7日 15:00～16:00

(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。

①WEBデザイン講義にてClaudeを活用しポートフォリオの制作を行う。

②ゲームプログラミング講義にて企画立案、プログラムサンプルとしてChatGPTを活用する。問題解決の時間短縮に繋げる。

③知的財産権、著作権法を修得しコンテスト入賞およびCGARTS検定合格を実現する。

④オンライン作品展を計画し本校の認知度を高め業界内定へ繋げる。

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 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。そのために大原学園教員研修規定に基づき、計画的に下記のとおり教員研修の環境を整える。 ①教員に対し学生に指導できるよう実践的な知識・指導スキル研修を身に付けさせる。 ②学生が在学中に取得する資格について教員も講習を受講する。 ③学外で実施される分野関連講習会を教員が受講する。 ④指導力の修得に関する研修を受講する。				
(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：	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（水）		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：	障害が疑われる学生への対応について		連携企業等：	ウェルビー株式会社
期間：	令和6年12月19日（金）		対象：	全教職員
内容	事例をもとに障害の理解と対応についての知識を深める			
(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：	画像生成AI Adobe Fireflyで変わるデザインの世界		連携企業等：	富士フィルムBIJ株式会社
期間：	令和7年5月23日		対象：	クリエイター学科教員
内容	急速に進化するAI技術の中でも、特に注目を浴びている画像生成AI「Adobe Firefly」の最新機能や今後の動向を学ぶ			

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	学校のドロップアウトを防ぐための対応等	連携企業等：	NPO日本教育カウンセラー協会
期間：	令和7年12月中旬	対象：	全教職員
内容	日々の学生指導・手法について、学生指導法の観点からアプローチ		

研修名：	就労支援の仕組み、面談手法	連携企業等：	ウェルビー株式会社
期間：	令和7年12月中旬	対象：	全教職員
内容	障害がある学生の就職支援について、仕組みの知識を深め、対応スキルを高める		

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。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	①留学生の受入れ・派遣について、戦略を持って行い、在籍管理等において、適切な手続き等が行われているか。 ②学修成果が国内外で評価される取り組みを行っているか。
----------	--

※(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

退学者の低減について適正に運営されているものの、多様化する学生に対応できるように以下の提言があった。

- ①学科ごとの退学傾向や分析を行い、対応に必要なスキルなど検討すること
②複数の教員で関わる配置にすることで、相談しやすい環境づくり、早期対応を図ること
③多様化に対して、敬称の呼び方の統一、学生がメガティブ思考にならないように教員の言葉のつかい方、風通しの良いクラス運営、雰囲気作りが大切であること。等
上記を学校全体で意識して取り組むことにより、本書類作成時点では退学者数は前年度に比して減少傾向となっている。

(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
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7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、関係業界、地域住民、保護者、教育機関関係者など関係者の理解を深めるとともに、これらの者との連携・協力の推進に資する観点から、積極的な情報提供に取り組む。
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進級要件 ④卒業要件 ⑤称号付与 ⑥目標とする試験 ⑦主たる試験の合格実績 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	留学生の受入
(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7年10月6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	就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する。	1後期	30	1	○	△		○		○		
2	○			キャリアデザインⅡ	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	2前期	30	1	○	△		○		○		
3	○			キャリアデザインⅢ	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	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前期	30	1		○		○		○		
5	○			デジタル表現Ⅰ	クリエイティブ制作の分野で代表的な制作ツールであるPhotoshopの基礎を習得する。	1前期	30	1			○	○		○		
6	○			課題制作Ⅰ	専攻に応じたテーマ、条件による課題制作を行う。	1後期	30	1			○	○		○		
7	○			課題制作Ⅱ	専攻に応じた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	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	2後期	90	3			○	○			○	
9	○			制作実習Ⅱ	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	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	C言語の基本文法、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		○		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			○	○			○	
14		○		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			○	○			○	

15		○	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			○	○		○		
16		○	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		○		○		○		
17		○	検定対策	専攻に応じた過去問や類似問題を解き、知識体系を整える。	1 後期	30	1		○		○		○		
18		○	ITキャリアデザインⅠ	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。	1 後期	30	1			○	○		○		
19		○	作品制作Ⅰ	オリジナル作品の制作を行う。	1 前期	30	1			○	○		○		
20		○	ITキャリアデザインⅡ	職業体験を通して、職業との適正を把握し理解を深める。	2 前期	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		○	制作実習Ⅲ	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	2 後期	90	3			○	○		○		
23		○	制作実習Ⅳ	専攻に応じたテーマ、条件による卒業制作を行う。	2 後期	90	3			○	○		○		
24		○	コンピュータ概論	コンピュータに関する基本的な知識やデータ表現方法の基礎を学ぶ。	1 前期	30	2	○			○		○		
25		○	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 後期	30	2	△	○		○		○		
26		○	ゲーム概論	ゲーム業界やゲームに関する知識を様々な観点から学ぶ。	1 後期	30	2	○			○		○		
27		○	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	△	○		○		○		
28		○	ゲームプログラミングⅡ	DXライブラリ（またはDirectX）を用いて、2Dゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。	1 前期	60	2	△	○		○		○		
29		○	ゲームプログラミングⅢ	DXライブラリ（またはDirectX）を用いて、2Dゲームの制作を行う。	1 前期	90	3			○	○			○	
30		○	ゲームプログラミングⅣ	複数のミニゲーム制作を通じて、開発技術と開発スピードの重要性を学ぶ。	1 後期	90	3			○	○		○		
31		○	ゲーム制作実習Ⅰ	C++とDXライブラリ（またはDirectX）を用いたオリジナルゲームの企画、制作を行う。	1 後期	120	4			○	○		○		
32		○	ゲーム制作実習Ⅱ	Unityを用いたオリジナルゲームの企画、制作を行う。	1 後期	120	4			○	○		○		

33			○ ゲームエンジンⅠ	U n i t yを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	1 前期	90	3	△		○	○			○	
34			○ ゲームエンジンⅡ	U n i t yを用いて、数学の知識を利用したゲーム制作技法を学ぶ。	1 後期	90	3	△	○		○			○	
35			○ ゲームエンジンⅢ	U n i t yによるスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。	2 前期	90	4	△		○	○			○	
36			○ ゲームプログラミング応用Ⅰ	PhotonやFirebaseを利用したネットワークゲーム制作を学ぶ。	2 前期	90	4	△	○		○		○		
37			○ ゲーム開発Ⅰ	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。	2 前期	90	3	△		○	○			○	
38			○ ゲーム開発Ⅱ	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。	2 前期	90	3	△		○	○			○	
39			○ ゲーム開発Ⅲ	これまでの知識・技術を活用してゲーム制作を行う。	2 前期	60	2			○	○			○	
40			○ ゲーム企画Ⅱ	これまでの知識・技術を活用して、卒業制作に向けた企画立案、企画書・仕様書・スケジュールの作成を行う。	2 後期	30	1	△		○	○		○		
41			○ ゲームAI概論	ゲームA Iの考え方について理解する。	2 前期	30	2	△	○		○		○		
42			○ 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	2	△	○		○			○	
43			○ 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	△	○		○			○	
44			○ 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	60	2	△	○		○			○	
45			○ 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講義と演習を行う。	1 前期	60	2	△	○		○			○	
46			○ 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講義と演習を行う。	1 後期	90	3	△	○		○			○	
47			○ 映像編集Ⅰ	Premiere&AfterEffects基本の習得 + 映像作品演習	1 前期	60	2	△	○		○		○		
48			○ 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	△	○		○		○		
49			○ 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	2	△	○		○		○		
50			○ 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	2	△	○		○		○		

51			○ CG映像概論Ⅲ	オリジナル映像作品のストーリーの実習を実施する。	2 前期	30	2			○	○		○		
52			○ 基礎デザインⅢ	人物デッサンの基本を学ぶ。	2 前期	60	2			○	○			○	
53			○ 基礎デザインⅣ	人物デッサンの応用を学ぶ。	2 後期	30	1			○	○			○	
54			○ 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	3			○	○		○		
55			○ 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			○	○		○		
56			○ 映像編集Ⅲ	AfterEffects実践・応用 + 映像制作演習	2 前期	60	2	△	○		○		○		
57			○ 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 前期	30	2			○	○		○		
58			○ 3DCG実習Ⅰ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2 前期	60	2			○	○		○		
59			○ 3DCG実習Ⅱ	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	2 後期	30	1			○	○		○		
60			○ 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	30	1			○	○			○	
61			○ 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			○	○			○	
62			○ 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	△	○		○		○		
63			○ 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	2	△	○		○			○	
64			○ 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	2		○		○		○		
65			○ 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	2	△	○		○			○	
66			○ 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	△	○		○			○	
67			○ 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			○	○			○	
68			○ ポートフォリオⅠ	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。	1 後期	30	1			○	○		○		

69			○ 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	△	○		○			○	
70			○ 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	90	3	△	○		○			○	
71			○ Webデザイン III	フレームワーク (Bootstrap)、CMS (WordPress) を学ぶ。	2前期	90	4	△	○		○			○	
72			○ 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		○		○		○		
73			○ 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			○	○		○		
74			○ 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	60	3			○	○			○	
75			○ グラフィックデザイン IV	マーケからのブランディングデザインプロセス	2後期	90	4			○	○			○	
76			○ 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前期	60	2			○	○		○		
77			○ 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			○	○			○	
合計				77 科目			4440 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
以下に定める授業時間の履修及び所定の授業科目の成績評価に基づき卒業審査 卒業要件： により行い、認定者には校長が卒業証書を授与する。 1,700時間		1 学年の学期区分	2 期
授業は、講義・演習・実習もしくは実技のいずれかより又はこれらの併用で行うものとする。 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。 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。 授業科目を履修し、各科目の成績を判定の上、秀・優・良・可を取得した学生には所定の単位を与える。		1 学期の授業期間	20 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。