

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																								
埼玉コンピュータ&医療事務専門学校	昭和59年3月31日	前川 一也	〒330-0855 埼玉県さいたま市大宮区上小町1450番3 (電話) 048-642-0020																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人 実学舎	昭和58年10月11日	永嶋 龍次	〒330-0855 埼玉県さいたま市大宮区上小町1450番3 (電話) 048-642-0020																								
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	クリエイター科	平成26年文部科学省 告示第7号																								
学科の目的	クリエイター科の学生が主に就職するデザイン事務所、印刷企業等において必要な実践的かつ専門的な能力は、「画力」及び「チームワーク」である。本科ではこれらの能力を身につけることを目的としている。具体的には業界で広く使われているソフトの操作能力の修得に重点を置いて、品質の高い作品を数多く作成するようにしている。また、顧客とのコミュニケーションを身につけるために、作品のプレゼンテーションを実施している。さらに必要に応じて企業等と連携して最新で実践的な実習を行うこととしている。																										
認定年月日	平成27年2月17日																										
修業年限	昼夜	至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	昼間	1800時間	240時間		1560時間																						
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																						
20人	41人	0人	1人	3人	4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 試験及び平素の成績によって行う。																							
長期休み	■学年始:4月1日～4月6日 ■夏季:7月19日～8月31日 ■冬季:12月27日～1月3日 ■学年末:2月20日～3月31日		卒業・進級条件	試験及び平素の成績によって行う。試験は学期末試験および卒業試験とし、試験の成績は100点満点30点以上を合格とする。																							
学修支援等	■クラス担任制:無 ■個別相談・指導等の対応 学年担任による個別面談等を通し、生徒一人ひとりの学習状況を把握しながらの授業に努めている。		課外活動	■課外活動の種類 ■サークル活動: ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (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)																							
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) デザイン企業、印刷会社のデザイン部門等		主な学修成果(資格・検定等)※3	<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>色彩検定3級</td> <td>③</td> <td>16人</td> <td>10人</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	色彩検定3級	③	16人	10人												
	資格・検定名	種別		受験者数	合格者数																						
色彩検定3級	③	16人	10人																								
■就職指導内容 学年担任と就職指導を担当するキャリア支援センターの教員とが連携し、履歴書、筆記試験、面接等の対策について個別に指導する。		■卒業者数 : 21 人	※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)																								
■就職希望者数 : 19 人		■就職者数 : 13 人	■自由記述欄																								
■就職率 : 68.4 %		■卒業者に占める就職者の割合 : 61.9 %																									
■その他																											
(令和3年度卒業者に関する 令和4年3月31日時点の情報)																											
中途退学の現状	■中途退学者 7 名 令和3年4月1日時点において、在学者52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35名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更等		■中途退学率 13.5 %																								
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 学費等免除の諸制度:1年次学費のうち、5～46万円の各種免除制度あり、例えばAO入学で評定平均3.5以上の場合、25万円免除。 ■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																										
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、評価結果又は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.saitama-cmcc.ac.jp/2022/subject_creator/																										

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			
学生の就職先の業界において必要とされる技術・技能及び人材像の動向、国又は地域の産業振興の方向性、新産業成長に伴い新たに必要とされる知識・技術・技能を、企業等にアンケートや聞き取り調査を行い、これらの分析結果と、本校ですでに実施している年度反省会議、前期反省会議、教科会議、職員会議の内容とあわせて「教育課程編成委員会」にて検討し意見を伺い、この結果を本校にて12月に次年度教育課程編成審議会で審議し、本校の教育課程(授業科目、授業内容、方法の改善、工夫)に反映することを基本方針とする。			
(2)教育課程編成委員会等の位置付け			
本校の教育課程の編成は、年度反省会議、教科会議、職員会議、前期反省会議の結果に基づき、次年度教育課程編成審議会で審議し行っている。教育課程編成委員会は年度反省会議、教科会議、職員会議、前期反省会議の内容と、企業等におけるアンケートや聞き取り調査の報告書を基に年2回実施し、その意見を次年度教育課程編成審議会で反映する。			
(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿			
令和4年7月31日現在			
名前	所属	任期	種別
森雅子	さいたま商工会議所	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	①
鈴木良雄	公益社団法人 埼玉県情報サービス産業協会	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	①
斉藤等	株式会社 アイネット	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	③
榎谷都由	イシイ株式会社	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	③
小林均	株式会社 太洋社印刷所	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	③
石井真吾	株式会社 ソフトス	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	③
関隆司	医療法人明浩会 西大宮病院	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	③
永嶋龍次	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校 理事長		
坂本健司	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校 副理事長		
前川一也	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校 校長		
高野庸夫	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校 副校長		
深野敦史	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校 教務部長		
大木健一	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校 教務部長代理		
杉浦真一	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校 総務課長		
※委員の種別の欄には、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。 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員(1企業や関係施設の役員は該当しません。) 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員			
(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期			
毎年8月と12月の2回開催 (開催日時) 令和3年度第1回 令和3年8月31日 16:50～17:35 令和3年度第2回 令和3年12月17日 16:00～16:45			
(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。 委員よりコミュニケーション能力を向上させることが必要であるとの意見を受けて、学生のコミュニケーション能力を向上させるために自分の作品をプレゼンテーションさせる機会を増やした。現在、コロナ禍の状況にあるために、ZOOMを使ったオンラインで行うなどの工夫をし、同時にコミュニケーションリテラシーを向上させることも目的とした。			
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			
教育課程編成委員会の提言を受けて、学生の就職先の業界において必要とされる技術・技能や人材像の動向、国又は地域の産業振興の方向性、新産業成長に伴い新たに必要とされる知識・技術・技能を、企業等と組織的な連携を通じて、その業界から派遣された職員が講師になり、あるいは学生が企業等で実習を受けるなりして、実践的かつ専門的な職業教育を受ける体制を構築することを基本方針とする。また、本校で定めた評価方法に基づき、企業等と評価方法を定め、企業等の担当講師が評価を行い、担当講師もしくは本校が単位を認定する。			
(2)実習・演習等における企業等との連携内容			
専攻分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成する目的で、企業等から講師の派遣を依頼する場合や、学生が企業等で実習を受ける場合、教育課程編成委員会の提言と本校の検討を十分生かした内容を踏まえつつ、実習・演習等の内容、期間、評価方法、料金等の事項を企業等と打ち合わせ協定書等を結ぶ。また、企業等から派遣された講師と本校担当教員が、実習・演習等の状況や学生の状況について適時打ち合わせを行い、必要に応じて適切な対応をとる。校外においての企業等の実習においても同様とする。実習・演習等が終了後、派遣講師が事前に定めた評価を行う。評価結果に基づき学校または派遣講師が単位認定を行う。今回実施した実習・演習等の内容を年度反省会議にて検討し、今後の企業等と連携する実習・演習等に反映する。			
(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	
作品制作	パッケージデザインと名刺デザインを行うことで、クライアントの要求を整理して具体化する技術を学習する。また初期のデザインイメージを伝えて、他学生に写真撮影やイラスト作成を依頼することで、自分の目指すことを伝えるノウハウを学習する。	有限会社 日本産業広告社	

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	
最新の知識・技術・技能の習得、授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上、その他、教員の資質向上のため、教員の業務経歴や能力、担当科目、授業以外の担当業務等に応じて、専攻分野における実務に関する研修、指導力の修得・向上のための研修を企業等と連携して行うことを研修規程に定めている。また、研修を受けた教員は、必要に応じて他の教員への研修報告を行う。	
(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「Unity ティーチャートレーニングデイ -認定3Dアーティスト編(オンライン研修)」(連携企業等:Unityテクノロジー) 期間:令和3年8月7日(土) 対象:専任教員 内容:3Dグラフィック、ゲームデザイナー向けのワークショップ型の研修会。実際にUnityを使いながら主にゲーム内のアニメーション制作について知識、技術の向上を目指す。	
②指導力の修得・向上のための研修等 研修名「第2回多様な資料を活用した教材化ワークショップ(オンライン研修)」(連携企業等:東京大学大学院学際情報学府) 期間:令和3年11月6日(土) 対象:専任教員 内容:班に分かれて教材作りとディスカッション。各班より議論したことや紹介された資料、成果物(教材)の発表と全体のディスカッション。図書館やネット上の資料をどのように組み合わせるかを制作し授業を円滑に行うことを目標とする。	
(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「教育者のためのUnityミートアップ」(連携企業等:ユニティ・テクノロジー・ジャパン) 期間:令和4年7月2日(土) 対象:専任教員 内容:学校でのUnity教育手法からメタバース、ビジュアルプログラミング、ロボティクスまでの幅広い事例を、現場で教鞭を執る先生方とユニティ・テクノロジー・ジャパンから説明を受けて指導内容を充実させる。	
②指導力の修得・向上のための研修等 研修名「専門学校入学生のための基礎学力の実態と指導のポイント(オンライン研修)」(連携企業等:株式会社進研アド) 期間:令和4年7月20日(水) 対象:学科主任 内容:第1部:「数字にみる低学力者の実態」第2部:「基礎学力の低い学生へのアプローチの仕方とは」第3部:「進研アドからご支援できること」基礎学力の低い学生に対していかいにして専門の技術を身に付けさせるかを学び授業にいかす。 研修名「UnreaaFest2022 Winter」(連携企業等:エピックゲームズジャパン) 期間:令和5年1月予定 対象:専任教員 ゲーム作成エンジンUnreal5の最新情報の取得と利用方法。また現場で必要とされる人材をどのように育成するかの、教育上の目標を確認してカリキュラム作成等を検討し指導力の向上を目指す。	
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	
「専修学校における学校評価ガイドライン(平成25年3月文部科学省策定)」を踏まえつつ、学校自らが行った「自己点検・評価」の結果を、企業等の役員又は職員その他必要な委員(保護者、卒業生等)により組織される学校関係者評価委員会において評価し、それをすべての教職員が参加する「次年度教育課程編成審議会」「年度反省会議」で検討し、次年度の教育活動その他学校運営に活用することを基本方針とする。また、「自己点検・評価」及び「学校関係者評価委員会」の結果は、本校ホームページにて公表する。	
(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	
	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	1-1理念・目的・育成人材像は定められているか 1-2学校の特色はなにか 1-3学校の将来構想を抱えているか
(2)学校運営	2-4運営方針は定められているか 2-5事業計画は定められているか 2-6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 2-7人事や賞金での処遇に関する制度は整備されているか 2-8意思決定システムは確立されているか 2-9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	3-10各教科の教育目標、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 3-11各学科の教育目標、育成人材像を構築する知識、技術、人間性等は、業界の人材ニーズレベルに照らして、また学科の教育期間を勘案して、到達することが可能なレベルとして、明確に定められているか 3-12カリキュラムは体系的に編成されているか 3-13学科の各教科は、カリキュラムの中で適正な位置付けをされているか 3-14授業評価の実施・評価体制はあるか 3-15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 3-16成績評価・単位認定の基準は明確になっているか 3-17資格取得の指導体制はあるか
(4)学修成果	4-18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 4-19資格取得率の向上が図られているか 4-20退学率の低減が図られているか 4-21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	5-22就職・進学指導に関する体制は整備され、有効に機能しているか 5-23学生相談に関する体制は整備され、有効に機能しているか 5-24学生の経済的側面に対する支援が全面的に整備され、有効に機能しているか 5-25学生の健康管理を担う組織体制があり、有効に機能しているか 5-26課外活動に対する支援体制は整備され、有効に機能しているか 5-27学生寮等、学生の生活環境への支援は行われているか 5-28保護者と適切に連携しているか 5-29卒業生への支援体制はあるか
(6)教育環境	6-30施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備できているか 6-31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 6-32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	7-33学生募集活動は、適正に行われているか 7-34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 7-35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 7-36学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	8-37中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか 8-38予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか 8-39財務について会計監査が適正におこなわれているか 8-40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	9-41法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか 9-42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 9-43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 9-44自己点検・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	10-45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 10-46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	特に定めていない

※(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

学校関係者評価委員より「災害が多く発生しており、防災に対する体制の強化や近辺の情報収集が必要である。」との意見を受け、本校近隣及び通学経路の防災関連施設とハザードマップに基づく危険区域を把握し、職員会議において情報共有を行った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
長谷川清司	元高等学校校長	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	教育関係者
齊藤等	株式会社アイネット	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
榎谷都由	イシイ株式会社	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
小林均	株式会社大洋社印刷所	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
石井真吾	株式会社ソフタス	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
関隆司	医療法人明浩会 西大宮病院	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業等委員
高木静枝	保護者	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	保護者
高野和美	保護者	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	保護者
小河原昌希	卒業生	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	卒業生
田村聖奈	卒業生	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	卒業生

※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

(令和3年9月24日 本校ホームページにて公表)

<https://www.saitama-cmcc.ac.jp/pdf/2020/evaluation20210924.pdf>

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

企業等の関係者が本校の専門課程全般について理解を深めるとともに、企業等との関係者との連携及び協力の推進に資するため「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」を踏まえつつ、本校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報をホームページや印刷物にて提供することを基本方針とする。

(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	1-1学校の教育・人材育成の目標、特色 1-2校長名、所在地、連絡等 1-3学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	2-4入学定員及び在学学生数 2-5各学科の特徴 2-6各学科の目標資格と取得率 2-7各学科のめざす職業 2-8各学科の時間割
(3) 教職員	3-9各学科の教職員の紹介 3-10特徴ある教員の紹介
(4) キャリア教育・実践的職業教育	4-11キャリア教育の内容 4-12就職率 4-13主な就職先 4-14実践的職業教育の内容
(5) 様々な教育活動・教育環境	5-15施設・設備 5-16課外活動のこと
(6) 学生の生活支援	6-17学生への経済面での支援
(7) 学生納付金・修学支援	7-18学費 7-19学費以外の費用 7-20学費免除制度 7-21学費以外の経済的支援制度
(8) 学校の財務	8-22財務状況

(9) 学校評価	9-23 自己点検・評価の結果 9-24 学校関係者評価の結果
(10) 国際連携の状況	特になし
(11) その他	特になし
※(10)及び(11)については任意記載。	
(3) 情報提供方法 https://www.saitama-cmcc.ac.jp/	

授業科目等の概要

(工業専門課程クリエイター科)令和4年度															
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	
○			コンピュータの基礎	Windows環境でのパソコンの操作、Wordによる文書表現・ビジネス文書作成、Excelによる表計算機能の操作技術の習得をめざします。	1通	60	2	△		○	○			○	
○			コンテンツ基礎	3次元CGキャラクターが制作できる技術を習得します。またHTMLとCSSを使ったWebデザインの技術を学びます。	1通	120	4	△		○	○			○	○
○			イラスト基礎	イラスト制作の基盤となるソフト「Illustrator」の技術を習得します。	1通	60	2	△		○	○			○	
○			イラスト応用	「Illustrator」や「Photoshop」の基礎を固めると共に応用力を高め、デザイン、イラストに反映できるようにします。	2通	120	4	△		○	○			○	
○			画像基礎	「Photoshop」を使って、写真画像などのビットマップ画像を扱う技術を習得し、作品を制作します。	1通	120	4	△		○	○			○	
○			画像応用	1年次に引き続き、「Photoshop」を使って、より高度な技術を習得します。印刷物やWebなどのデジタルコンテンツ作成の応用力を身につけます。	2通	120	4	△		○	○			○	
○			パース技法	パースの知識と技術を習得し作品制作をします。	2通	120	4	△		○	○			○	
○			デッサン	デッサンを通し、物の捉え方や見かたを養い、創造的に作品が制作できる能力を身に付けます。	1通	120	4			○	○			○	
○			色彩演習	色彩の科学的理解とデザインに求められる色彩のセンスや表現力を養い、色彩検定の合格をめざします。	1通	60	4	○			○			○	
○			ポートフォリオ制作	就職活動で使用するポートフォリオを制作します。このポートフォリオは就活時に企業に持参しプレゼンテーションをします。	1後	30	1	△		○	○			○	
○			ポートフォリオ制作	1年次に制作したポートフォリオの完成度を上げ、プレゼンテーション技術を向上させます。	2前	30	1			○	○			○	

○	○	○	公募制作	コンクールなどの外部のコンテストに出品する作品を制作をします。	2前	60	2				○	○		○		
○	○	○	作品制作	作品の企画力を身につけます。企業と連携し、より高度な2DCG、3DCGの表現力を身につけ、作品を制作します。	2後	60	2				○	○			○	○
○	○	○	卒業制作	1年度に習得したさまざまな技術をもとに、より完成度の高い卒業作品を制作します。	2後	60	2				○	○		○		
○	○	○	グラフィックデザイン演習	グラフィックデザイン(広告、ポスター、チラシ、雑誌、書籍)の変遷等の知識、レイアウトテクニック等を学び、グラフィックデザインとは何かを学習します。	1通	60	4	△	△		○	○		○		
○	○	○	グラフィックデザイン実習	グラフィックデザイン(広告、ポスター、チラシ、雑誌、書籍)の理解と、印刷編集ソフトAdobe Systems社の「InDesign」の技術の習得をします。	1通	60	4	△			○	○		○		
○	○	○	作品研究Ⅰ	クリップスタジオを中心に、さらに「Illustrator」と「Photoshop」も使用してイラスト制作を行います。	1通	120	4				○	○			○	
○	○	○	作品研究Ⅱ	1年時で学んだ知識と技術をもとに、より高度な専門的知識と技術の習得し、作品を制作します。	2通	120	4				○	○			○	
○	○	○	デジタルイラストレーション	キャラクターをベースに、ポスターやカード、パッケージデザインなどを商品企画から制作まで行います。	2通	60	2				○	○			○	
○	○	○	コンテンツ応用	1年時のコンテンツ基礎で習得した3DCGの知識と技術をもとに、より完成度の高い3D作品を制作します。	2通	60	2	△			○	○			○	
○	○	○	3DグラフィックⅠ	「Maya」を使って、3Dデザインの技術を学びます。特に3Dの見え方を決めるレンダリングやマッピングについて詳しく学びます。	1通	120	4	△	△		○	○		○		
○	○	○	3DグラフィックⅡ	3D作品の見せ方を決めるレンダリングの方法と、炎や煙などの表現を含む特殊効果「エフェクト」の使い方、作り方を学びます。	2通	120	4	△			○	○		○		
○	○	○	3DグラフィックⅠ実習	「Maya」を使ったモデリングの技術を学びます。メカニカルな物体のモデリングを中心に学びます。	1通	60	4				○	○			○	
○	○	○	3DグラフィックⅡ実習	1年時に学んだ技術をもとに、人物などのキャラクターのモデリングを中心に高度な表現を学びます。	2通	60	4	△			○	○		○		
○	○	○	作品研究Ⅰ	「Maya」を使ったアニメーション技術を学びます。直線的な動きから、伸び縮みする動き、簡易なりグ(骨組)をつかったアニメーション技術を学び作品を制作します。	1通	60	4				○	○			○	

○	作品研究Ⅱ	人形のリグを使ったキャラクターアニメーションの手法を学びます。また、人間の動きのデータをコンピュータに読み取るモーションキャプチャの方法を学びます。	2通	60	4			○	○			○
○	3DグラフィックⅠ	「Maya」を使って、3Dデザインの技術を学びます。特に3Dの見え方を決めるカメラワーク、ライティング、マッピングについて詳しく学びます。	1通	120	4	△	△	○	○			○
○	3DグラフィックⅡ	3D作品の見せ方を決めるレンダリング、炎や煙などの特殊効果「エフェクト」を学びます。またVRやARなどの使い方も学びます。	2通	120	4	△		○	○			○
○	ゲームデザイン基礎	ゲームのキャラクタ、マップなどゲームを構成する要素の動きや役割を理解するミニゲームを作ります。キャラクターやユーザインタフェースのデザインも学びます。	1後	30	4	△		○	○			○
○	ゲームデザイン応用	複数のレベル(ステージ)を使ったシューティングゲームをもとに、どうやったら人を引きつけるゲームが出来上がるかを詳しく学びます。	2後	30	4			○	○			○
○	ゲーム企画基礎	4コマ漫画や紙芝居から、ゲームのストーリーをいかに表現していくかを学びます。そのために必要なプログラミングの手法やアルゴリズムの考え方を学びます。	1前	30	2	△		○	○			○
○	ゲーム企画応用	簡易なレベル(ステージ)から難しいステージへ変わっていくゲームを企画します。	2前	30	2			○	○			○
○	作品研究Ⅰ	グループ(または個人)で1年間かけて、提示されたテーマをもとにゲームを作り上げます。企画から完成までのチーム制作を体験します。	1通	60	2			○	○			○
○	作品研究Ⅱ	グループ(または個人)で企画を考えゲームを作ります。2Dか3Dか、コストや納期などを含め、製品出荷するまでの実践的なゲーム制作の行程を体験します。	2通	60	2			○	○			○
○	キャリアデザイン	キャリアデザインを概観することで自己内省を行い、それを元に履歴書を完成し、面接対策を行う。	1後	30	2	○			○			○
○	キャリアデザイン	就職活動における企業研究、キャリアパスをデザインすることを学ぶ。	2前	30	2	○			○			○
○	HR(キャリア指導含む)	前期はビジネスマナーを習得し、後期は就活に関する対策(一般常識・作文・コミュニケーションスキル)を行う。	1通	60	4	○			○			○
○	HR(キャリア指導含む)	就職活動における補助を目的とする。(面接、履歴書指導、ポートフォリオ指導等)	2通	60	4	○			○			○
合計			36科目		1800単位時間(単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
評価・成績が全科目30点以上であり、卒業判定会議において卒業が認められた者。		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	週