

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			
日本工学院専門学校		昭和51年7月1日		山野 大星		〒 144-8655 (住所) 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-3732-1111			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人片柳学園		昭和25年3月1日		千葉 茂		〒 144-8655 (住所) 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111			
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	CG映像科		平成29(2017)年度	-	令和 2(2020)年度			
学科の目的	映画・テレビ・アニメーションやゲームなど業界時代に合わせた総合的なCG教育を行い、業界から求められている分野別の専攻と分野に特化した授業、それに伴ったカリキュラムを編成し、就職に有利な専門力教育とコミュニケーション能力向上を中心とした人間力教育の充実を目標としている。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ビジネス著作権検定 61名合格、CGクリエイター検定 82名合格 中途退学者 28名(8.5%)								
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 2,430 単位時間			420 単位時間	0 単位時間	2,550 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)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)					
360人	346人	17人		5%					
就職等の状況	■卒業生数(C) : 93 人								
	■就職希望者数(D) : 80 人								
	■就職者数(E) : 71 人								
	■地元就職者数(F) : 65 人								
	■就職率(E/D) : 89 %								
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 92 %								
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 76 %								
	■進学者数 : 人								
	■その他 : 人								
	進学者3名:1名(デジタルハリウッド大学 デジタルコミュニケーション学 (令和 4年度卒業者に係る令和4年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和4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: 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	<a href="http://www.neec.ac.jp/department/design/graphics/">http://www.neec.ac.jp/department/design/graphics/</a>								
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				2,970 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				2,190 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				240 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)									
総授業時数				単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				単位					
うち企業等と連携した演習の授業時数				単位					
うち必修授業時数				単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				単位					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				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)				2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)				5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)				1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				8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				5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

コンピュータグラフィック分野に関し、適宜、企業等へのヒアリングを実施し、実務に関する知識、技術を調査して、カリキュラムに反映させる。またコンピュータグラフィック分野に関し、年度毎に既存のカリキュラムについて総合的に検証する。授業科目のシラバスをもとに、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、内容や評価方法を定める。また、学習評価を踏まえ、授業内容・方法等について検証する。

(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

教育課程編成委員会は、校長を委員長とし、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員、学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名以上を委員として構成する。本委員会は、産学連携による学科カリキュラム、本学生に対する講義科目および演習、実習、インターンシップおよび学内または学外研修、進級・卒業審査等に関する事項、自己点検・評価に関する事項、その他、企業・業界団体等が必要とする教育内容について審議する。また、教育課程編成委員会の意見は科内会議で審議されたのち、校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
田中 一郎	インディゾーン株式会社 代表取締役	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	③
立花 大輔	株式会社シーズクラフト 代表取締役	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	①
篠原 たかこ	CG-ARTS(公益財団法人 画像情報教育振興協会) 教育事業部 事業部長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	①
山野 大星	日本工学院専門学校 校長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	—
兼松 貴世	日本工学院八王子専門学校 デザインカレッジ CG映像科 科長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	—
金光 拓也	日本工学院専門学校 デザインカレッジ CG映像科 科長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	—
大塚 勝哉	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 課長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	—

※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 3月 10月予定

(開催日時(実績))

第9回 令和4年9月6日 13:00～15:00

第10回 令和5年3月14日 10:00～12:00

(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。

コロナの影響下でCGを学ぶにあたり遠隔授業においてどのような就職活動どのように行われているのかを情報交換しCG科の運営に役立てた。

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 教育現場とプロダクションの作業工程を近づけることで新卒の人材が即戦力として活躍できる場を作ることを課題とし、取り組む。また、基礎概念としての作品作りに携わる覚悟やグループ制作における役割を理解し自ら動き他人を助けられる人材の育成を目指す。		
(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 プリプロダクションから完成までの作業の専門用語や作業の意味、流れをレクチャーにて理解し、実践していく。2年次においてCG業界の分業制を理解し、専門分野でのスキルアップを図った後、3年次の卒業制作において各自のスキルを持ち寄り、声優演劇科や音響芸術科など他学科との協業を行いながら作品を完成させる。評価は業界で活躍されている講師陣、専任教師陣によるクロス評価を行う。		
(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
デジタル演習4	デジタルソフトウェアを通しモデリングについて専門的な技術を学ぶ。	モデリングカフェ(カフェグループ)
デジタル演習3	デジタルソフトウェアを通しアニメーション・リギングについて専門的な技術を学ぶ。	アニメーションカフェ(カフェグループ)
プロジェクトワーク5	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行う。また、プロダクションワークフローを実践し、現実のプロダクションの流れを再現し作品制作を行う。	ポリゴンピクチャーズ オムニバスジャパン
プロジェクトワーク6	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行う。また、プロダクションワークフローを実践し、現実のプロダクションの流れを再現し作品制作を行う。	ポリゴンピクチャーズ オムニバスジャパン
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 時代の変化に伴い分野での専門性にも大きな技術的変化の波がおしよせており、常に教員は「働く現場」についての現状把握と今後の改革の方向性や、業界の新たな業界像について知識を刷新する必要があり、専門分野での定期的な研修や視察を行い意識を高く持つ必要がある。研修を行い問題点や方向性の共有を行う。		
(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：	『コンテンツ東京2023 映像・CG制作展』視察	連携企業等：
期間：	2023年6月28日(水)～6月30日(金)	対象：CG映像科職員
内容	コンテンツ制作、映像・CG制作・広告デザイン・ブランディング、権利・IT・最先端デジタルテクノロジー業界の著名企業が参加する展示会にて、CG映像・キャラクターのライセンスビジネスについて学ぶ。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	『昨今のLGBT』	連携企業等：中村 洸太 先生
期間：	:2023年8月28日(月)	対象：CG映像科全教員
内容	若い世代のLGBTの実情と対応について。	
(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：	『東京ゲームショウ 2023』	連携企業等：
期間：	2023年9月21日(木)～9月24日(日)	対象：デザインカレッジ教員
内容	ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメント開発に携わる企業・クリエイターが一堂に会し、様々な分野における業界最先端の知見を公表するカンファレンスに参加し、業界の先端動向についての知識を得る。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	『ハラスメント研修』	連携企業等：清水 光 先生(清水法律事務所)
期間：	2023年9月5日(火)	対象：全教職員
内容	職場環境を良好なものにするための対策	

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に沿っておこなうことを基本とし、自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価を行い、客観性や透明性を高める。学校関係者評価委員会として卒業生や地域住民、高等学校教諭、専攻分野の関係団体の関係者等で学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における関係団体においては、実務に関する知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動の改善の参考とし学校全体の専門性や指導力向上を図る。また、学校関係者への理解促進や連携協力により学校評価による改善策などを通じ、学校運営の改善の参考とする。

(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

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) 教育理念・目標
(2) 学校運営	(2) 学校運営
(3) 教育活動	(3) 教育活動
(4) 学修成果	(4) 学修成果
(5) 学生支援	(5) 学生支援
(6) 教育環境	(6) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	(7) 学生の受入れ募集
(8) 財務	(8) 財務
(9) 法令等の遵守	(9) 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	(10) 社会貢献・地域貢献
(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

精神面による体調不良に悩む学生に対しての当校のサポート体制について委員に現状を説明したところ、多くの委員から以下のご意見を頂いた。

- ・企業内でも新入社員など若手が精神面による体調不良で就業に影響が出るケースが増えている。
- ・原因の一つとして、コロナ禍にあったここ数年で学生時代に人間関係構築の場が少なかった事も影響があるのではないか。

以上のご意見を踏まえ、当科では以下のように活用していく。

- ・在学中のみならず学生が社会に出てからも心身ともに健康に生活できるよう、学生時代にしか経験できない人間関係構築の場をより多くつくり、学業以外のイベントや部活動等に対しても支援に努めていく。
- ・当校には専門的な知識と経験を持つスタッフが在中するヘルスサポートセンターがあり、当科の担任は悩みを持つ学生に対して、ヘルスサポートセンターとの連携をより強め、安心して学生生活を送れるよう支援に努めていく。

(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
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 最高顧問	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	IT企業等委員 /卒業生委員
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	地域関連/ 会計専門委員
平川 進	株式会社テレビ神奈川ecom事業局 ecom事業部	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	クリエイターズ企業 等委員/卒業生委員
小澤 賢侍	CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会) 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	クリエイターズ/デ ザイン企業等委員
西川 恭子	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	テクノロジー 企業等委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 事務局長	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
宮地 裕	学校法人上野塾 東京実業高等学校 進路指導部部长	令和5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	学校関連

※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.neec.ac.jp/public/>

公表時期: 令和5年9月30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

教育目標や教育活動の計画、実績等について、企業や学生とその保護者に対し、必要な情報を提供して十分な説明を行うことにより、学校の指導方針や課題への対応方策等に関し、企業と教職員と学生や保護者との共通理解が深まり、学校が抱える課題・問題等に関する事項についても信頼関係を強めることにつながる。また、私立学校の定めに基づき「財産目録」「貸借対照表」「収支計算書」「事業報告書」「監事による監査報告」の情報公開を実施している。公開に関する事務は法人経理部において取扱い、「学校法人片柳学園 財務情報に関する書類閲覧内規」に基づいた運用を実施している。

(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	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(2) 各学科等の教育	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿
(3) 教職員	教員・教員組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職等進路、学外実習・インターンシップ等
(5) 様々な教育活動・教育環境	施設・設備等
(6) 学生の生活支援	中途退学への対応、学生相談
(7) 学生納付金・修学支援	学生生活、学納金
(8) 学校の財務	財務基盤、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9) 学校評価	学校評価
(10) 国際連携の状況	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(11) その他	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿

※(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.neec.ac.jp/public/>

公表時期: 令和5年9月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程 CG映像科)																
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	
			○	検定対策1	各種検定認定 試験合格のためのスキルを修得します。	1・前	30	2	○			○			○	
			○	検定対策2	各種検定認定 試験合格のためのスキルを修得します。	1・後	30	2	○			○			○	
			○	ビジネススキル1	社会進出のために必要とされる基本的なスキルを身につけます。	1・後	30	2	○			○		○		
	○			プレゼンテーション1	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。また、自己表現のツールとして重要なポートフォリオ（作品集）について研究し、実際に作品をまとめる作業を行っていきます。	1・前	30	1				○	○		○	
	○			プレゼンテーション2	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。また、自己表現のツールとして重要なポートフォリオ（作品集）について研究し、実際に作品をまとめる作業を行っていきます。	1・後	30	1				○	○			○
	○			デジタル演習1	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・前	60	2				○	○		○	
	○			デジタル演習2	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・前	60	2				○	○		○	
	○			デジタル演習3	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・後	60	2				○	○		○	○
	○			デジタル演習4	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。	1・後	60	2				○	○		○	○
	○			プロジェクトワーク1	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。	1・前	60	2				○	○		○	
	○			プロジェクトワーク2	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。	1・前	60	2				○	○		○	

(工業専門課程 CG映像科)																
	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	
12	○			プロジェクトワーク3	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。	1・後	60	2			○	○			○	
13	○			プロジェクトワーク4	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。	1・後	60	2			○	○			○	
14	○			デッサン1	デッサンを通してCG デザイナーに必要とされる観察力や画力を養います。	1・前	60	2			○	○		○		
15	○			デッサン2	デッサンを通してCG デザイナーに必要とされる観察力や画力を養います。	1・後	60	2			○	○			○	
16	○			美術基礎1	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります。	1・前	60	2			○	○		○		
17	○			美術基礎2	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります。	1・後	60	2			○	○		○		
18			○	ビジネススキル2	社会進出のために必要とされる基本的なスキルを身につけます。	2・前	30	2	○			○			○	
19			○	キャリアデザイン1	業界研究、自己分析などをさらに進め、キャリアパスの構築を行います。	2・後	30	2	○			○		○		
20	○			プレゼンテーション3	自己表現や作品アピールの方法について学びます。また、ポートフォリオ（作品集）をまとめる作業も行います。	2・前	30	1			○	○		○		
21	○			プレゼンテーション4	自己表現や作品アピールの方法について学びます。また、ポートフォリオ（作品集）をまとめる作業も行います。	2・後	30	1			○	○		○		
22	○			デジタル演習5	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・前	60	2			○	○			○	
23	○			デジタル演習6	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・前	60	2			○	○			○	
24	○			デジタル演習7	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・後	60	2			○	○		○		

(工業専門課程 CG映像科)																
	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	
25	○			デジタル演習 8	多岐に渡るCG アプリを実習を通して学び、コンテンツ制作におけるより高度なデジタル技法を修得します。	2・ 後	60	2			○	○		○		
26	○			プロジェクト ワーク5	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。	2・ 前	60	2			○	○		○		
27	○			プロジェクト ワーク6	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。	2・ 前	60	2			○	○		○		○
28	○			プロジェクト ワーク7	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。	2・ 後	60	2			○	○		○		○
29	○			デッサン3	デッサンを通してCG デザイナーに必要とされる観察力や画力を養います。	2・ 前	60	2			○	○				○
30	○			デッサン4	デッサンを通してCG デザイナーに必要とされる観察力や画力を養います。	2・ 後	60	2			○	○				○
31	○			美術基礎3	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります。	2・ 前	60	2			○	○		○		
32	○			美術基礎4	CGデザイナーに必要とされる美術の基礎教養を学びます。デッサンの補習を行う場合もあります。	2・ 後	60	2			○	○		○		
33			○	VFX演習1	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を1科目選択して受講します。	2・ 前	30	1			○	○				○
34			○	アニメーション演習1	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を2科目選択して受講します。	2・ 前	30	1			○	○				○
35			○	モデリング演習1	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を3科目選択して受講します。	2・ 前	30	1			○	○				○
36			○	VFX演習2	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を1科目選択して受講します。	2・ 後	60	2			○	○				○
37			○	アニメーション演習2	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を2科目選択して受講します。	2・ 後	60	2			○	○				○



(工業専門課程 CG映像科)																
	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	
38			○	モデリング演習2	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を3科目選択して受講します。	2・後	60	2			○	○			○	
39	○			キャリアデザイン2	業界研究、自己分析などをさらに進め、キャリアパスの構築を行います。企業を招いて業界セミナーを実施する場合があります。	2・前	30	2	○			○			○	
40	○			キャリアデザイン3	業界研究、自己分析などをさらに進め、キャリアパスの構築を行います。企業を招いて業界セミナーを実施する場合があります。	2・後	30	2	○			○			○	
41	○			表現研究1	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。デモリールによる作品アピールの技法などを研究し、より効果的なポートフォリオの制作に臨みます。	2・前	60	4	○			○			○	
42	○			表現研究2	進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。デモリールによる作品アピールの技法などを研究し、より効果的なポートフォリオの制作に臨みます。	2・後	30	2	○			○			○	
43	○			制作特論1	専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の理解をより深めるために、専攻に強く関連するリベラルアーツを専攻別に用意し受講します。	2・前	60	4	○			○			○	
44	○			制作特論2	専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の理解をより深めるために、専攻に強く関連するリベラルアーツを専攻別に用意し受講します。	2・後	60	4	○			○			○	
45	○			デジタル演習9	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	2・前	60	2			○	○			○	
46	○			デジタル演習10	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	2・前	60	2			○	○			○	
47	○			デジタル演習11	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	2・後	60	2			○	○			○	
48	○			デジタル演習12	多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作のより高度なデジタル技法を修得します。	2・後	30	1			○	○			○	
49	○			プロジェクトワーク8	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。	2・前	60	2			○	○			○	

(工業専門課程 CG映像科)																
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	
50	○			プロジェクトワーク9	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。	2・前	60	2			○	○		○		
51	○			プロジェクトワーク10	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。	2・後	60	2			○	○			○	
52	○			プロジェクトワーク11	デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。	2・後	30	1			○	○			○	
53			○	VFX演習3	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を1科目選択して受講します。	2・前	60	2			○	○			○	
54			○	アニメーション演習3	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を2科目選択して受講します。	2・前	60	2			○	○			○	
55			○	モデリング演習3	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を3科目選択して受講します。	2・前	60	2			○	○			○	
56			○	VFX演習4	3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を1科目選択して受講します。	2・後	60	2			○	○			○	
合計						58	科目	113(2970) 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： 1年次必須780時間、選択30時間合計810時間。2年次必須720時間、選択90時間、合計810時間。 3年次必須690時間、選択120時間、合計810時間。卒業時に合計2430時間以上取得すること。		1学年の学期区分	2期
履修方法： 1年次：必修科目は全て履修する事。選択科目は30時間以上履修すること 2年次：必修科目は全て履修する事。選択科目は90時間以上履修すること 3年次：必修科目は全て履修する事。選択科目は120時間以上履修すること		1学期の授業期間	15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。