

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																				
OCA大阪デザイン&IT テクノロジー専門学校	昭和63年3月31日	学校長 篠塚 正典	〒550-0014 大阪府大阪市西区北堀江2-4-6 (電話) 06-6536-7181																				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																				
学校法人コミュニケー ションアート	昭和63年3月31日	理事長 近藤 雅臣	〒550-0013 大阪府大阪市西区新町1-18-22 (電話) 06-6536-7161																				
分野	認定課程名	認定学科名	専門士 高度専門士																				
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲーム・CGクリエイター科(昼間I部)	平成6年文部省告示第84号 —																				
学科の目的	本校は、教育基本法に則り、学校教育法に従い、文化・教養専門課程を設置し、そのもとでゲーム・CGなどクリエイティブ業界に従事しようとする者に、必要な知識や技能及び人間力を身に付け、社会に貢献できる人材を育成する。																						
認定年月日	平成26年3月31日																						
修業年限	昼夜	講義	演習																				
3年	2700時間	210時間	2490時間																				
			0時間																				
			0時間																				
			0時間																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数																				
120人	133人	60人	2人																				
			兼任教員数																				
			36人																				
			総教員数																				
			38人																				
学期制度	■1学期:4月1日～9月30日 ■2学期:10月1日～3月31日 ■3学期:		成績評価																				
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月1日～8月18日 ■冬季:12月23日～1月6日 ■学年末:3月3日～3月31日		卒業・進級条件																				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任制度、三者面談、SSC(学生相談センター)		課外活動																				
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成29年度卒業生) ゲーム、デザイン、アニメ会社など ■就職指導内容 キャリアセンターを中心に豊富な求人情報とインターンシップ(業界研修)など様々な就職対策で確実な就職へと導きます。 ・合同企業説明会、単独企業説明会・就職対策講座・模擬面接・インターンシップ(業界研修)・サクセスノート(就職手引冊子)・サクセスNAVI(姉妹校連携WEB求人情報)・卒業生支援システム ■卒業生数: 54 人 ■就職希望者数: 54 人 ■就職者数: 30 人 ■就職率: 55.6 % ■卒業者に占める就職者の割合: 55.6 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和2年度卒業生に関する2021年5月1日時点の情報)		■課外活動の種類 学園祭等の実行委員会・同好会・サークル活動など ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>色彩検定</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>15人</td> </tr> <tr> <td>色彩士検定</td> <td>③</td> <td>4人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>MOS検定 エクセル</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>6人</td> </tr> <tr> <td>MOS検定 ワード</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>6人</td> </tr> </tbody> </table> ※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) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等	資格・検定名	種	受験者数	合格者数	色彩検定	③	23人	15人	色彩士検定	③	4人	4人	MOS検定 エクセル	③	7人	6人	MOS検定 ワード	③	7人	6人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
色彩検定	③	23人	15人																				
色彩士検定	③	4人	4人																				
MOS検定 エクセル	③	7人	6人																				
MOS検定 ワード	③	7人	6人																				
中途退学の現状	■中途退学者 3 名 ■中退率 2 % 令和2年4月1日時点において、在学者152名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者149名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、学費納入が困難のため。 ■中退防止・中退者支援のための取組 個人面談、学費相談(分割納入や延期納入)、保護者面談、三者面談、補習、課題提出																						
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無 ※有の場合、制度内容を記入 ■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	http://www.oca.ac.jp/																						

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まれません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度中に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません。「就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う」。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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																											
<p>クリエイティブ業界において、人に感動や喜びを与えることのできるクリエイターとして、即戦力を身に付けるよう、職業人教育を実施していくために、業界が必要とする人材を業界と共に育成する、産学協同教育システムという考えのもと、業界の企業と連携した授業を実施している。</p> <p>また、自己点検・自己評価や教育課程編成委員会、各種研修などにおいて、業界・団体の方の意見や動向などを考慮している。また、授業アンケートや講師会、講師研修会なども実施し、授業内容の見直しや授業方法の改善・工夫等を行っていく。</p>																											
(2)教育課程編成委員会等の位置付け																											
<p>本校の教育課程編成委員会は理事会のもとに設置されています。よって、学校が編成した教育課程案は、教育課程編成委員会に付議し、必要な場合は、理事会・評議員会において決議されます。</p>																											
(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿																											
令和3年6月15日現在																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th> <th>所属</th> <th>任期</th> <th>種別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>長川 勝勇</td> <td>公益財団法人大阪産業局</td> <td>令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>高見 洋平</td> <td>株式会社講談社</td> <td>令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>玉置 一則</td> <td>株式会社Cygames</td> <td>令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>山田 晃弘</td> <td>株式会社スパコ</td> <td>令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>牧野 秀</td> <td>株式会社Number Nine</td> <td>令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> </tbody> </table>				名前	所属	任期	種別	長川 勝勇	公益財団法人大阪産業局	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①	高見 洋平	株式会社講談社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③	玉置 一則	株式会社Cygames	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③	山田 晃弘	株式会社スパコ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③	牧野 秀	株式会社Number Nine	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
名前	所属	任期	種別																								
長川 勝勇	公益財団法人大阪産業局	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①																								
高見 洋平	株式会社講談社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③																								
玉置 一則	株式会社Cygames	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③																								
山田 晃弘	株式会社スパコ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③																								
牧野 秀	株式会社Number Nine	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③																								
<p>※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。</p> <p>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。)</p> <p>②学会や学術機関等の有識者</p> <p>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</p>																											
(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期																											
年2回 7月、12月																											
(開催日時)																											
第1回 令和3年7月4日 12:00～13:30																											
第2回 令和3年12月5日 12:00～13:30																											
(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																											
<p>進級制作と卒業制作は、学んだ事の発表の場として捉えているが、業界の変化や社会の変化に合わせて、作品表現等を柔軟に変えていくことが求められる。特に最先端の機材・ソフトを使用して作品制作を行う業界でもあり、最先端に対応できるスピード力を求める声から委員からの意見として上がった。については、他の各授業科目との連携(進捗状況やレベル等の確認)が重要であるという教育課程編成委員からの意見を踏まえて、こまめに専任教員、非常勤講師等が現状報告・確認できるよう見直した。</p>																											
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																											
<p>3つの教育理念(実学教育・人間教育・国際教育)を掲げ、業界が求める人材を業界と共に育成する(産学協同教育)という考えのもと、業界の方から直接、学生が目指す職業に必要な知識・技術を指導している。</p>																											
(2)実習・演習等における企業等との連携内容																											
<p>各企業からの課題制作に取り組み、企業からの指導を通して、プロとして必要な知識、技術、考え方を学び、最先端の作品制作を実践していきます。企業プロジェクト(企業課題)や企業研修などを通じて、目指す職業に必要な知識・技術を修得させる。直接業界の方に指導並びに作品審査や評価を頂き、教員が成績評価・単位認定を行う。</p>																											
(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。																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>科目名</th> <th>科目概要</th> <th>連携企業等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>進級制作</td> <td>1・2年間の勉強成果として、課題に取り組み、修得した技術・知識の実践をします。進級するために必須の単位です。</td> <td>クローバーラボ株式会社、株式会社ジュピター、CGCGスタジオ株式会社他</td> </tr> <tr> <td>企業研修</td> <td>業界現場である各種施設で、実際の仕事を体験し、自己研鑽の場とすると共に、就職活動に役立てます。</td> <td>株式会社シーズ広告制作会社、株式会社OAD、株式会社マック、株式会社ケシオン他</td> </tr> <tr> <td>卒業制作</td> <td>3年間で身につけた技術・知識の集大成として、卒業研究論文に取り組み、発表します。卒業するために必須の単位です。</td> <td>株式会社アルファコード他</td> </tr> <tr> <td>企業プロジェクト</td> <td>各企業から課題を頂き、制作を通じてプロとしての技術と厳しさを学びます。</td> <td>株式会社アルファコード、株式会社ニューロン・エイジ、株式会社モノクロ他</td> </tr> <tr> <td>ゲーム制作</td> <td>就職活動に必要なオリジナル作品を制作、作品を完成します。レベルアップし、作品の質を高めます。</td> <td>株式会社Cygames、株式会社サファリゲームズ他</td> </tr> </tbody> </table>				科目名	科目概要	連携企業等	進級制作	1・2年間の勉強成果として、課題に取り組み、修得した技術・知識の実践をします。進級するために必須の単位です。	クローバーラボ株式会社、株式会社ジュピター、CGCGスタジオ株式会社他	企業研修	業界現場である各種施設で、実際の仕事を体験し、自己研鑽の場とすると共に、就職活動に役立てます。	株式会社シーズ広告制作会社、株式会社OAD、株式会社マック、株式会社ケシオン他	卒業制作	3年間で身につけた技術・知識の集大成として、卒業研究論文に取り組み、発表します。卒業するために必須の単位です。	株式会社アルファコード他	企業プロジェクト	各企業から課題を頂き、制作を通じてプロとしての技術と厳しさを学びます。	株式会社アルファコード、株式会社ニューロン・エイジ、株式会社モノクロ他	ゲーム制作	就職活動に必要なオリジナル作品を制作、作品を完成します。レベルアップし、作品の質を高めます。	株式会社Cygames、株式会社サファリゲームズ他						
科目名	科目概要	連携企業等																									
進級制作	1・2年間の勉強成果として、課題に取り組み、修得した技術・知識の実践をします。進級するために必須の単位です。	クローバーラボ株式会社、株式会社ジュピター、CGCGスタジオ株式会社他																									
企業研修	業界現場である各種施設で、実際の仕事を体験し、自己研鑽の場とすると共に、就職活動に役立てます。	株式会社シーズ広告制作会社、株式会社OAD、株式会社マック、株式会社ケシオン他																									
卒業制作	3年間で身につけた技術・知識の集大成として、卒業研究論文に取り組み、発表します。卒業するために必須の単位です。	株式会社アルファコード他																									
企業プロジェクト	各企業から課題を頂き、制作を通じてプロとしての技術と厳しさを学びます。	株式会社アルファコード、株式会社ニューロン・エイジ、株式会社モノクロ他																									
ゲーム制作	就職活動に必要なオリジナル作品を制作、作品を完成します。レベルアップし、作品の質を高めます。	株式会社Cygames、株式会社サファリゲームズ他																									

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			
<p>学園の定める教員研修規定において、複数回教の研修を通して、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営方法の向上、マネジメント能力を含む指導力の向上を研修の目的と定めています。平成24年度においては、中途退学者防止に向けた「学生ひとり一人」に対する対応案の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを展開することを年間の教育活動の中心に据え、ファカルティ・ディベロップメント活動を推進する専任教員に対し、以下の二つの要素が年間を通じた授業内容に反映されるよう研修を行う。</p> <p>①キャリア教育の視点、②ひとり一人を見て行く視点</p> <p>さらに、専任教員と兼任教員で組織する講師会議においてこの方針を共有し、授業内容のチェック、教育技法改善に向けた研修を実施している。</p>			
(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			
滋慶教育科学研究所(JESC)主催の各教育部会(年2回)や教育学会発表(年1回)、業界団体取材の研修(年1回)などを実施した。業界動向把握のため、業界の方を招いての講演を実施している。			
② 指導力の修得・向上のための研修等			
滋慶教育科学研究所(JESC)主催の各教育部会(年2回)や教育学会発表(年1回)、各セッション、対象者に応じた研修などを実施した(年1回)。			
(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			
滋慶教育科学研究所(JESC)主催の各教育部会(年2回)や教育学会発表(年1回)、業界団体取材の研修(年1回)などを実施した。業界動向把握のため、業界の方を招いての講演を実施している。			
② 指導力の修得・向上のための研修等			
滋慶教育科学研究所(JESC)主催の各教育部会(年2回)や教育学会発表(年1回)、各セッション、対象者に応じた研修などを実施した(年1回)。			
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			
卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者ともに、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行った自己点検・自己評価の内容を審議・評価することを通じ、学校運営の改善に活かすことを方針とする。			
(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		教育理念、目的、育成人材像	
(2) 学校運営		学校運営	
(3) 教育活動		教育活動	
(4) 学修成果		教育成果	
(5) 学生支援		学生支援	
(6) 教育環境		教育環境	
(7) 学生の受入れ募集		学生の募集と受け入れ	
(8) 財務		財務	
(9) 法令等の遵守		法令等の遵守	
(10) 社会貢献・地域貢献		社会貢献	
(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			
職業人教育を通じて社会に貢献できるよう、健全な経営基盤を持つ学校運営を目指す。特にコミュニケーション力、最先端技術を習得する意欲を高めてほしいという声が上がった。そのために、学校評価委員会の委員からの意見を踏まえて、教育活動・環境の充実や学生支援の強化など、改善をしている。			
(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿			
令和3年6月15日現在			
名前	所属	任期	種別
西川 満生	CREATIVE BOX Inc.	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生
内山 綾子	内山 響子さんの保護者様	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	保護者
阿部 雅祥	大阪市西区堀江連合振興町会 第五振興町会(三友会)	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	近隣関係者
中川 千津江	学校法人宣真学園 宣真高等学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高校関係者
長川 勝勇	公益財団法人大阪産業局	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
高見 洋平	株式会社講談社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
玉置 一則	株式会社Cygames	令和3年4月1日～令和5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・8月) URL: http://www.oqa.ac.jp/			

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

事業計画の実行方針において、提起された目標を具体化するため、企業などから意見聴取を行い、業界の動きを踏まえた実行計画を作成している。具体的な事例として、講師会等にて企業課題や授業科目、内容について検討を重ね、意見を反映させてから、様々な企業との連携を図っている。

(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	校長名、所在地、連絡先、学校の沿革、建学の理念、学校安全関連、保健対策
(2) 各学科等の教育	受入方針、定員、在校生数、卒業生数、カリキュラム(教科課程表)、学年歴、シラバス、その他、卒業・進級判定基準、卒業と同時に取得する称号、学習の成果として取得を目指す資格・合格を目指す検定等、資格取得・検定試験合格の実績、卒業生数、卒業後の進路、主な就職先
(3) 教職員	教職員数、学校組織図、教員の実績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	産学協同教育、コミュニケーションスキルアップ検定
(5) 様々な教育活動・教育環境	設備紹介、海外実学研修、海外専門留学
(6) 学生の生活支援	中途退学防止への取り組み／中途退学状況・進路変更委員会・SSC、健康管理、カウンセリング研修
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧、奨学金・教育ローン案内等
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	学校関係者評価委員会
(10) 国際連携の状況	留学生支援、留学生の受け入れ状況、外国の学校等との交流状況
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

ホームページで8月に公開している。URL:<http://www.oca.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲーム・クリエイター科 昼間I部) 令和3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	
○			英会話	国際性を高める学習の一環として、日常英会話や専門留学用の英語力、表現力を身につけます。	1 半	30	2	○			○				
○			ビジネス マ ナ ー	人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力の習得及び向上を目的に、自己表現・社会的スキル、サービスマインド等を体系的に学び、社会人として柔軟に活用できることを狙いとしています。	1 通	60	4	△	○		○			○	
○			コンピ ユ ー タ デ ザ イ ン	コンピュータの基礎知識をベースにし、コンピュータ作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得します。ジャンルに関わらず、ゲームを作成するにあたって必要な基本的な部分を学びます。	1 通	120	8	○		○				○	○
○			コンピ ユ ー タ グ ラ フ ィ ッ ク ス	Mayaでのアニメーションの基礎知識を学びます。実際の現場や海外で行われているカリキュラムを組み込んでCGアニメーターとして就職できる知識を習得します。MAYA、フォトショップ、イラストレーター、サブスタンスペインター、NDOなどを使用します。また、資料を集めてのテクスチャ作成を学びます。	1 通 2 通	240	16	○		○				○	○
○			3D C G	3DCGのテクスチャー技術の向上やアニメーション技法を学び、キャラクターを自在に動かせるまでを学びます。3DCGでより高度な作品を制作し、作品集のレベルを飛躍的にアップさせたり、応用的な技術も身につけます。	1 通 2 通 3 通	360	24	○		○				○	○
○			映像 制 作	企画・撮影・VFX・MA・編集まで映像作品制作の方法論を学び作品制作します。	1 通 2 通 3 通	360	24	○		○				○	○
○			イ ラ ス ト レ ー シ ョ ン	「Adobe Photoshop」を使用し様々なイラストを作成します。デザイナーとして活動する上で必要な絵画技術や理論についてを実習を通して学びます。	1 通 2 通	240	16	○		○				○	○
○			ゲ ー ム デ ザ イ ン	キャラクターの動きや表情を描くための基礎を学びます。多彩なタッチを学び、業界で求められるキャラクターのデザインやタッチに合わせるためのスキルを習得します。ゲームエンジンを使用したゲーム制作手法について課題制作を通して学びます。業界標準のゲームエンジンを使用し、企画・ゲームデザインを検証し、新しく追加されていく新機能についても学びます。	1 通 2 通 3 通	360	24	○		○				○	○
○			デ ッ サ ン	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形をとらえ、表現することを学びます。フォルムを捉え、その描写力を徹底してトレーニングし、立体表現の基になる表現力を養います。	1 通 2 通 3 通	360	24	○		○				○	

○	プログラミング	「Microsoft VisualStudio」を使用してプログラミング言語「C/C++」の中でも基本的な事項、高度な事項を講義とさまざまな演習を通して学びます。応用的な知識を身に付け、より効率的なゲーム制作について学びます。	1 通 2 通 3 通	360	24	○	○	○	○	○	○
○	3Dプログラミング	GPUの制御で映像表現を実現するにあたり、プログラミング上で留意すべき基礎知識と技法を学びます。作品制作のための開発効率化のためのライブラリ設計を学びます。	2 通 3 通	240	16	○	○	○	○	○	○
○	設計開発	プログラム言語を学び、業界標準のツール方法を学びます。ゲーム開発に関連するコンピューター基礎技術のうち、汎用性が高いコンピューティング分野を学びます。	1 通 2 通 3 通	360	24	○	○	○	○	○	○
○	プランニング	よ企画書やプレゼンテーションの仕方を学び、オリジナルゲームの企画作成方法をマスターするために文章表現の基礎等々を学びます。実習作業を通じて、ゲーム制作の手順やゲームを面白くしている要素とは何かを学びます。	1 通 2 通 3 通	360	24	○	○	○	○	○	○
○	クリエイティブワーク	多彩なアイデア作品を通じてテーマの設定やストーリー構成、演出方法などを学び、アイデア発想方法を習得します。	2 通 3 通	240	16	○	○	○	○	○	○
○	ゲーム制作	今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学びます。ゲーム部分だけでなく描画などのシステム部分の実装を学びます。イラスト制作ソフトを使用し、の、彩色を学びます。プレイヤーの視点から考察し、より遊びやすい仕様で改良していく技術を学びます。	1 通 2 通 3 通	360	24	○	○	○	○	○	○
○	進級制作	1・2年間の勉学成果として、課題に取り組み、修得した技術・知識の実践をします。進級するために必須の単位です。	1 通 2 通	120	8	○	○	○	○	○	○
○	卒業制作	3年間で身につけた技術・知識の集大成として、卒業研究論文に取り組み、発表します。卒業するために必須の単位です。	3 通	60	4	○	○	○	○	○	○
○	業界研修	業界現場である各種施設で、実際の仕事を体験し、自己研鑽の場とすると共に、就職活動に役立てます。	3 通	60	4	○	○	○	○	○	○
○	企業プロジェクト	各企業から課題を頂き、制作を通じてプロジェクトとしての技術と厳しさを学びます。	2 通 3 通	120	8	○	○	○	○	○	○
合計			19科目			単位時間(180単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
本校を卒業するためには、3年間で学し、進級及び卒業に必要な所定の単位を修得しなければならない。各年次60単位以上を修得し、最高学年において、卒業認定された者。	1学年の学期区分	前・後期
	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。