

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			
町田デザイン&建築専門学校		昭和56年4月1日	井上 博行	〒 1940022 (住所) 東京都町田市森野一丁目16番地8号 (電話) 042-726-3211			
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地			
学校法人東京町田学園		昭和53年4月1日	井上 博行	〒 1940022 (住所) 東京都町田市森野一丁目16番地8号 (電話) 042-726-3211			
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		
文化・教養	デザイン専門課程	Web・CGアニメーション科	平成25(2013)年度	-	令和 2(2020)年度		
学科の目的	デジタルエンターテインメント業界の実務者として必要とされる素養を身に付けさせるとともに、業界動向等を踏まえて必要とされる知識、スキルの修得を目的とし、産学連携による活発な活動を通じ、変化化する社会に柔軟に適應できる実践力と人間性に富んだ人材の育成を目指す。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲームグラフィックス、映像制作、アニメーション制作、デジタルイラストレーション、2Dモーション、3DCGなど、デジタルエンターテインメント業界で必要とされる技術の基礎を広く習得し、あらゆる分野に適應できる人材を育成する。令和4年度中退者6名、中退率12%						
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 2,745 単位時間 単位	114 単位時間 単位	2,526 単位時間 単位	105 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)				
120人	56人	1人	2%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		13	人			
	■就職希望者数(D)		8	人			
	■就職者数(E)		8	人			
	■地元就職者数(F)		3	人			
	■就職率(E/D)		100	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		38	%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		62	%			
	■進学者数		1	人			
	■その他						
	特育生として学校に残り、引き続き専門分野における学習に取り組んでい (令和 4年度卒業者に関する令和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) 映像・3DCG・ゲーム・Webデザイン・フィギュア造形関連						
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				
当該学科のホームページURL	https://www.mdc.ac.jp/gakugun/web/						
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		2,745 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		105 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		2,745 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		105 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)		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

本学における教育課程編成において、ビジュアルデザイン分野の制作実務者として必要とされる知識、技術及び技能について企業と連携して組織的教育を行う。具体的には学生の就業先企業が新入社員に期待する実務知識や能力の取得を目標としている。このことを実現するために、本科では業界団体等の意見を積極的に活かし、職業実践的かつ専門的能力育成に必要な内容を科目に落とし込むために、外部の関係者との間に密接な情報交換の場である「教育課程編成委員会」を設け、カリキュラム編成の参考にする体制を組織的に構築している。

(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

教育の管理部署(教育部、校務課)と各学科に対して中立的な位置づけとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場から制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成に関しては、以下の過程に基づいて決定する。

- ①学科教員により、今後の教育課程について、全体会・分科会・カリキュラム会議で検討し、改善案を作成する。
- ②教育課程編成委員会にて学科からの改善案について各委員の専門的な知見に基づく意見を伺う。
- ③教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決裁で決定する。
- ④次の教育課程編成委員会にて、決定した教育課程を各委員に報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
高橋 史倫	公益社団法人日本広告制作協会	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	①
斎藤 尚志	グレートインターナショナル株式会社 プロジェクトマネージャー	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	③
石井 智久	1×10合資会社 代表	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	③
有藤 智文	株式会社小学館ナニング	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	③
佐藤 敏章	さいとう・たかを劇画文化財団理事	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	①
井上 博行	町田デザイン&建築専門学校 理事長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
飯田 有登	町田デザイン&建築専門学校 教育部教頭	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
平井 勝人	町田デザイン&建築専門学校 教育部教頭	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
鈴木 孝也	町田デザイン&建築専門学校 教育部ビジュアル学科長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
黒瀬 申悟	町田デザイン&建築専門学校 教育部コミック学科長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	—
市川 正人	町田デザイン&建築専門学校 法人本部	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2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(9月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年9月20日 13:30～15:30

第2回 令和5年1月24日 13:30～15:30

(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。
 委員会にて話し合った結果、卒業制作に加え「表現研究:レビューセッション」という、表現技術の模索を行う科目を最終学年に追加する。
 実施に向け指導計画を行っている。
 また、委員会にて得た人材教育などの情報については、通常授業内での指導に活用できている。

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
 専門分野であるゲーム、CGアニメーションといったエンターテインメント制作における、学生の発想力、デザイン力、表現力、デジタル能力、修正力などの柔軟性を、制作を通し経験的に向上させるための課題や機会を企業 から与えられ、その成果の評価を連携企業から受けることを基本方針としている。

(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
 ゲームデザイン関連企業から課題を受け、その表現テーマに沿って、下記を踏まえた制作実習を実施する。
 ・ゲームグラフィック制作のワークフローに関する理解を深めるための実習。
 ・実際の開発時の条件を使用し、グラフィックのテイストをサンプルに合わせて描画する実習。
 ・アイデアをデザインとして形にし、尚且つ汎用性の高さを考慮したゲームグラフィックを制作するための実習。
 ・自力で制作したものに対する修正の指示内容を理解した上で、高い次元で作品に反映させることを習得するための中間チェック及び修正指示を実施。

(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
企業課題	過去、実際に配信されたゲームアプリのグラフィックデータを制作する。ゲーム自体はすでに配信されたもので、学生が制作したデータは商品化されることはないが、そのゲームの設定や表現条件、テイストをそのまま活かした実践的な課題。アイデアの発想からデータの仕上げ、またそのデータの指摘部分の修正までを総合的に行う。実際の現場レベルの作業を体験することで、制作能力や姿勢の向上が成果として期待できる。評価の基準としては「アイデアの面白さ」「自力によるデータ制作能力」「修正指示を受けた後のリカバリー能力」などとされている。	株式会社ポリアンナグラフィックス

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
 本校の定める「教職員研修に関する規程」に基づき、下記の方針で実施している。
 <目的>教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に関わる職務の遂行に必要な知識、技能を修得させることにより、その職務の遂行に必要な教職員の能力、資質等の向上を図ることを目的とする。
 <校長の責務>目的を達成するため、研修計画を策定し、その研修計画に基づく研修を実施することにより、教職員に研修を受ける機会を与えなければならない。
 校長は、必要と認める時は、他の機関と共同して又は外部の機関に委託して研修を行うことができるものとする。

(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: 「GIGAスクール構想・ICT利用」	連携企業等: 公益社団法人東京都私学財団
期間: 令和4年7月	対象: 学校教員
内容: 教育機関全般でのデジタル機器導入効果に関するセミナー	
研修名: 「DX時代に求められる専門学校教育を考える会」	連携企業等: 株式会社ベネッセコーポレーション
期間: 令和4年9月	対象: 専門学校教員
内容: デジタルを活用した社会の本格到来と、そのような時代における教育を考えるセミナー	
研修名: 「専門学校進学指導研究協議会」	連携企業等: 公益社団法人 東京都専修学校各種学校協会
期間: 令和4年12月	対象: 専門学校教員, 高校教員

内容	ゲーム業界での最新技術や必要な人材、または進路指導のための教職員による協議会	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「アクティブラーニング～主体的・対話的で深い学びの実践」	連携企業等: 公益社団法人東京都私学財団
期間:	令和4年8月	対象: 学校教職員
内容	能動的学習アクティブラーニングの効果と必要性に関するセミナー	
研修名:	「専門学校映像フェスティバル実行委員会」	連携企業等: 公益社団法人東京都専修学校各種学校協会
期間:	令和4年5月～令和5年3月	対象: 東京都映像関連専門学校教員
内容	専門学校映像イベント開催に関する1年間にわたる開催計画と学生指導のための委員会	
(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:	未来×クリエイティブ×AI AIがもたらす新しいクリエイティブプロセスセミナー	連携企業等: 株式会社ポーラデジタル
期間:	令和5年8月31日	対象: 教職員
内容	AIによって制作環境がどう変わるのか? AIをどう活用して新たなクリエイティビティを得るのかを焦点に、今話題のPhotoshop AIやFireflyも紹介する	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	カウンセリング懇談会	連携企業等: 英和せら心理研究所
期間:	令和5年9月	対象: 専門学校教職員
内容	学生相談事例に基づく指導法について	

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

学生がより質の高い実践的な教育を受けられるよう、学校運営の改善を目指し、町田デザイン&建築専門学校の建学の精神に則り、自己評価を行う。より質の高い実践的な教育を目的として教育活動及び学校運営について、時代や社会のニーズを睨んだ目標を設定し、その達成の進捗について評価を行うことが目的となる。また企業、団体、保護者等の学校関係者を選任し、自己評価について改善のアドバイスを受け、組織全体で改善を図る。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ① 理念・目標・人材育成像は、定められているか ② 育成人材像は専門分野に関連する業界等のニーズに適合しているか ③ 理念等の達成に向け特色ある教育活動に取り組んでいるか ④ 社会のニーズ等を踏まえた将来構想を抱いているか
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ① 理念に沿った運営方針を定めているか ② 理念等を達成するための事業計画を定めているか ③ 設置法人は組織運営を適切に行っているか ④ 学校運営のための組織を整備しているか ⑤ 人事・給与に関する制度を整備しているか ⑥ 意思決定システムを整備しているか ⑦ 情報システム化に取り組み、業務の効率化を図っているか
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ① 理念等に沿った教育課程の編成方針、実施方針を定めているか ② 学科毎の修業年限に応じた教育到達レベルを明確にしているか ③ 教育目的・目標に沿った教育課程を編成しているか ④ 教育課程について、外部の意見を反映しているか ⑤ キャリア教育を実施しているか ⑥ 授業評価をしているか ⑦ 成績評価・修了認定基準を明確化し、適切に運用しているか ⑧ 作品及び技術等の発表における成果を把握しているか ⑨ 目標とする資格・免許は、教育課程上で明確に位置づけているか ⑩ 資格・免許取得の指導体制はあるか ⑪ 資格・要件を備えた教員を確保しているか ⑫ 教員の資質向上への取組を行っているか ⑬ 教員の組織体制を整備しているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ① 就職率の向上が図られているか ② 資格・免許の取得率の向上が図られているか ③ 卒業生の社会的評価を把握しているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ① 就職等進路に関する支援組織体制を整備しているか ② 退学率の低減が図られているか ③ 学生相談に関する体制を整備しているか ④ 留学生に対する相談体制を整備しているか ⑤ 学生の経済的側面に対する支援体制を整備しているか ⑥ 学生の健康管理を行う体制を整備しているか ⑦ 学生寮の設置など生活環境支援体制を整備しているか ⑧ 課外活動に対する支援活動を整備しているか ⑨ 保護者との連携体制を構築しているか ⑩ 卒業生への支援体制を整備しているか ⑪ 産学連携による卒業後の再教育プログラムの開発・実施に取り組んでいるか ⑫ 社会人のニーズを踏まえた教育環境を整備しているか

(6)教育環境	①教育上の必要性に十分対応した施設・設備・教育用具等を整備しているか ②学外実習・インターンシップ・海外研修等の実施体制を整備しているか ③防災に対する組織体制を整備し、適切に運用しているか ④学内における安全管理体制を整備し、適切に運用しているか
(7)学生の受入れ募集	①高等学校等接続する教育機関に対する情報提供に取り組んでいるか ②学生募集を適切かつ効果的に行っているか ③入学選考基準を明確化し、適切に運用しているか ④入学選考基準に関する実績を把握し、授業改善等に活用しているか ⑤経費内容に対応し、学納金を算定しているか ⑥入学辞退者に対し、授業料について、適正な取扱いを行っているか
(8)財務	①学校及び法人運営の中長期的な財務基盤は安定しているか ②学校及び法人運営に係る主要な財務数値に関する財務分析を行っているか ③教育目標との整合性を図り、単年度予算、中期計画を策定しているか ④予算及び計画に基づき、適正に執行管理を行っているか ⑤私立学校法及び寄附行為に基づき、適切に監査を実施しているか ⑥私立学校法に基づく財務公開体制を整備し、適切に運用しているか
(9)法令等の遵守	①法令や専修学校設置基準を遵守し、適正な学校運営を行っているか ②学校が保有する個人情報保護に関する対策を実施しているか ③自己評価の実施体制を整備し、評価を行っているか ④自己評価結果を公表しているか ⑤学校関係者評価の実施体制を整備し評価を行っているか ⑥学校関係者評価結果を公表しているか ⑦教育情報に関する情報公開を積極的に行っているか
(10)社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源を活用した社会貢献、地域貢献を行っているか ②学生のボランティア活動を奨励し、具体的な活動支援を行っているか
(11)国際交流	①国際交流に取り組んでいるか

※(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

・授業評価についての意見から、試験的に行っていた授業評価アンケートを正式に実施に移す。
今後、このアンケート結果を踏まえながら授業の内容や進行を見直し、より理解度の向上を目指していく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年7月31日

名前	所属	任期	種別
北川 拓	株式会社キタセツ 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等役員
細野 泰司	町田商工会議所 監事 町田相模原経済同友会副代表幹事	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	地域団体
鴨志田 功	株式会社エンテ 代表取締役 町田デザイン&建築専門学校同窓会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
浦部 衛仁	有限会社SHUWA C&S 就採研事業部 CEO	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等役員

天野 雅秀	学校法人光明学園相模原高等学校 校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	校長
-------	--------------------	------------------------	----

※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.mdc.ac.jp/koukai/
公表時期:	令和5年9月22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
情報公開に関する関連法に基づき、本校の教育を通じて修得する知識や技術、学校の教育方針、特色などの情報を分かりやすく正確に公表し、本校独自の特色ある教育活動について積極的に情報提供を行う。

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建学の精神 ②沿革
(2)各学科等の教育	①職業実践専門課程の基本情報(別紙様式4)
(3)教職員	①各学科の専任教員、非常勤講師
(4)キャリア教育・実践的職業教育	①企業と連携した実学実習 ②コンテスト等入賞実績
(5)様々な教育活動・教育環境	①産学ネットワーク展における自主的な取組 ②サークル活動の充実
(6)学生の生活支援	①キャリアセンターによるきめ細かな就職指導 ②留学支援係による留学生のフォロー ③カウンセリングの機会の提供
(7)学生納付金・修学支援	①学生納付金(入学選考料・入学金・施設設備・管理費・授業料(年間)) ・1年次 1,240,000円 2年次 1,090,000円 3年次 1,090,000円 ②特別支援制度あり
(8)学校の財務	①財務諸表等
(9)学校評価	①自己評価報告書公表 ②学校関係者評価委員会議事録公表
(10)国際連携の状況	
(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) 広報誌等の刊行物・その他())	
URL:	https://www.mdc.ac.jp/koukai/
公表時期:	令和5年9月22日

授業科目等の概要

	#REF!			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	○			専門分野概論	CG映像及びWEBデザインに関する基礎知識やワークフローを学ぶ	1 前後	24	3	○			○	○			
2	○			エクスペリメンテーションメソッド	オリジナルストーリーの発想と構築を学び、制作者としての伝える力を育成する	1 前	45	3	○			○			○	
3	○			コミュニケーションワーク1	プレゼンテーションに必要な基礎スキルについての講義とディスカッションを行います。例えば、話し方、アイコンタクト、聴衆の関心を引く方法などについて学ぶ	1 前後	90	6		○		○			○	
4	○			クリエイティブワーク1	課題の制作、および自主制作を行なう。成果物は提出し評価を受ける。	1 前	45	3		○		○			○	
5	○			デッサン	対面実技。指定した課題（モチーフ）をA3画用紙にアナログ描画材を用いて描く。最終課題以外は毎週作品を提出	1 前	##	4		○		○			○	
6	○			Illustrator	レイアウトやベジェ曲線による画像作成などの演習を通して、Illustratorのオペレーションを学ぶ	1 前後	90	3		○		○			○	
7	○			Photoshop	写真加工やイラスト制作の演習を通してPhotoshopのオペレーションを学ぶ	1 前	45	3		○		○			○	
8	○			映像アニメ1	講義と実習を通して鑑賞者と制作者の目線を理解し、映像によるテーマの表現を学ぶ。	1 前	##	4		○		○			○	
9	○			WEBデザイン1	講義と演習を通してWEBサイトのデザイン面を集中的に学習する。	1 前後	45	3		○		○			○	
10		○		WEBデザイン1__A1	WEBデザイン1を引き継ぎデザイン制作を行う。企業を想定したサイトデザインなどよりデザインの深部について学習する。	1 後	45	3		○		○			○	
11		○		WEBシステム1__B1	HTML言語及びCSS言語の記述を習得し、サイト制作が行えるスキルを身につける。	1 後	45	3		○		○			○	
12	○			3DCG制作1	ポリゴンモデリングに加え質感設定からレンダリングの3DCG静止画制作を学ぶ。	1 後	##	3 ~ 4		○		○			○	

13	○		デザインワーク	まずグループ毎にオリジナルのストーリーと登場人物などのテーマ6つ（デザインリスト）を設定させ、個人作業に移ります。基本的に2週に1つのペースで仕上げていきます。	1後	45	3		○	○	○							
14		○	専門分野課題1_A2	与えられたテーマごとに志望職種に応じた作品制作を行う。	1後	45	3		○	○	○							
15		○	専門分野課題1_B2	与えられたテーマごとに志望職種に応じた作品制作を行う。	1後	45	3		○	○	○							
16	○		進級制作1	1年次の学習成果として指定されたサイズのパネルで作品制作を行う。アナログ・デジタルなど手法は自由に選択する。	1後	28	3		○	○	○							
17	○		一般教養	就職活動のための準備。自己PR・志望動機の制作に加え、試験対策としての一般常識も学ぶ。	2後	15	1	○		○	○							
18	○		コミュニケーションワーク2	プレゼンテーションに必要な基礎スキルについての講義とディスカッションを行います。例えば、話し方、アイコンタクト、聴衆の関心を引く方法などについて学ぶ	2前後	90	3		○	○	○							
19	○		ポートフォリオ1	作品の効果的なアピール方法やレイアウトについて学習し、ポートフォリオを完成させる。	2前後	##	6		○	○	○	○						
20	○		クリエイティブワーク2	課題の制作、および自主制作を行なう。成果物は提出し評価を受ける。	2前	45	3		○	○	○							
21	○		映像アニメ2	ボーンとメッシュの徹底理解と操作への慣れ、スキンやSpianeの特徴であるアクティブなアニメーションへの直感的な部分への理解度を深め、各自が最終的に自身のオリジナルキャラクターの動きを賄えるよう制作を行う	2前	45	3		○	○	○							
22		○	3DCG映像_A1	3DCGにおけるリギングやモーショ制作を学習する。	2前	##	6		○	○	○							
23		○	WEBデザイン2_B1	より多くのクライアントを想定したWEBデザインの表現を広げポートフォリオなどに対応できる作品を制作する。	2前	90	3		○	○	○							
24		○	WEBシステム2_B1	javascriptの初級を学びWEB構築表現の幅を広げる。	2前	45	3		○	○	○							
25		○	専門分野課題2_A2	与えられたテーマごとに志望職種に応じた作品制作を行う。	2前	##	6		○	○	○							
26		○	専門分野課題2_B2	与えられたテーマごとに志望職種に応じた作品制作を行う。	2前	##	3 ~ 6		○	○	○							

27	○		進級制作2PP	1月まで続く進級制作の企画の立案を行う。同時にデザイン作業、絵コンテなど制作物に応じたプリプロダクションを行い、スケジューリングまで完了させる。	2前	45	3		○	○	○						
28	○		進級制作Ⅱ	2年次までの集大成作品の制作。自己管理のもと制作を進める。講師がヒアリングを行うなどのサポートは行う。	2後	##	12		○	○	○	○					
29	○		就活総合ワーク	担任による就職活動指導。毎回個人面談を実施し、活動の方向性やポートフォリオなどについて指導を行う。	2前後	30	1	○		○	○						
30	○		ポートフォリオ2	作品の効果的なアピール方法やレイアウトについて学習し、ポートフォリオを完成させる。	3前	66	3～6		○	○	○	○					
31	○		企業課題	企業から出題された課題の制作。制作はステップ的に教科担当が指導し、出題企業と共に評価を行う。	3前	##	15			○	○	○	○	○			
32	○		クリエイティブワーク3	課題の制作、および自主制作を行なう。成果物は提出し評価を受ける。	3前	42	6		○	○	○						
33		○	WEBデザイン3_A1	デザイン制作～コーディングの力を養い、解析などのマーケティング面も含んだWEBデザインを行う。	3前	45	3		○	○	○						
34		○	専門分野課題3_A2	与えられたテーマごとに志望職種に応じた作品制作を行う。	3前	45	3		○	○	○						
35	○		レビューセッション	表現研究で行った検証結果の発表・共有と意見交換や質疑応答を行う。同時に卒業制作の進捗情報の共有も行う。	3前	96	6		○	○	○						
36		○	表現研究_B1	短いスパンで与えられたテーマの表現研究を行う。レビューセッション科目内でその結論を発表しクラスに共有する。	3前後	##	18～24			○	○	○	○				
37		○	卒業制作_B2	企画書を担当講師が認めたもののみ制作に移行することが許される。レビューセッション科目内でクラス全体に進捗の状況を報告発表する。	3前後	##	18～24			○	○	○	○				
38	○		クラスワーク	クラスでのグループワーク。クラス冊子や合同作品制作など。	3後	63	9		○	○	○	○					
39		○	デモリール制作_B1	自身の作品を映像でまとめる。制作作品や研究成果のまとめとして行う。	3後	##	21		○	○	○	○					
40		○	グローイングアップゼミ	企業スタッフによる社会人としての姿勢や仕事に対する考え方の講義。	2後	15	1	○		○							
41		○	長期研修期間・実学実習	コンペティション参加 企業からの仕事体験 など						○	○	○					

42	○		特別研修	海外研修または国内研修の実施。						○		○		○	
合計					42	科目								2745	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： 必修科目の全ての単位を取得すること		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 必修選択科目については科目に付いているAまたはBいずれかを履修すること		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。