

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																					
町田・デザイン専門学校		昭和56年4月1日	井上博行		〒194-0022 東京都町田市森野1丁目26番地8号 (電話) 042-726-0204																					
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		〒194-0022 東京都町田市森野1丁目26番地8号 (電話) 042-726-0204																					
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																					
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年文部科学省 告示第2号	-																					
学科の目的	ビジュアルデザイン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。																									
認定年月日	令和3年3月25日																									
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		591	2089	20	0	0																			
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
120人	41人	1人	1人	6人	7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 試験や実習の成績、出席状況などで総合的に評価																					
長期休み	■夏 期:7月21日～8月31日 ■冬 期:12月21日～1月7日 ■春 期:3月21日～4月7日			卒業・進級条件	卒業・進級共に各学年ごとに終了すべき学科目について行われる試験に合格し、実習について合格基準を満たすこと。																					
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任との定期的な面談によるフォロー及び保護者との連携強化			課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 産学ネットワーク展 ■サークル活動: 有																					
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) 映像・3DCG・ゲーム・Web関連 ■就職指導内容 キャリアセンターを中心に各学科と連携、学生の就職希望・活動動向など情報の共有を努めるとともに、各種企業説明会や保護者就職説明会の開催、就職関連授業の導入、コミュニケーション能力向上対策強化など徹底した就職指導を行っている ■卒業生数 11 人 ■就職希望者数 7 人 ■就職者数 6 人 ■就職率 86 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 55 % ■その他 ・進学者数: 4人 (令和2年度卒業生に関する 令和3年5月1日 時点の情報)			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2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>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</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> ※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) ■自由記述欄 ・第39回 映像フェスティバル メインビジュアル採用 ・タリーズコーヒータートコンペティション グランプリ他4名入賞		資格・検定名	種	受験者数	合格者数	0	0	0	0												
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
0	0	0	0																							
中途退学の現状	■中途退学者 6名 ■中退率 14% 令和2年4月1日時点において、在学者42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36名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 経済的状況、学力等 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任によるフォロー及び保護者との連携を強化している。その他、グループ学習を多く取り組むことで学生同士の仲間意識を高め、中退者を出さない環境づくりに努めている。また、学校内にカウンセラーを設置し、メンタル面だけでなく様々な相談を受止め、教員と連携して中途退学防止を徹底している。																									
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 mdc学業優秀者奨学金制度＝学業優秀者(進級学年次後期授業料よりA200,000円・B100,000円減免)、mdc特待生制度＝本学が第一志望の新入生のうち制度試験合格者(1年次授業料全額免除～減免)、家族奨学金制度＝卒業生の二親等以内(前期学費より100,000円減免) ■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 ■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)																									
第三者による学校評価																										
当該学科のホームページURL	https://www.mdc.ac.jp/gakugun/web																									

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回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みません。

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、卒業年次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、全卒業者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

本学における教育課程の編成においては、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3年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
井上 博教	公益社団法人日本広告制作協会	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	①
下島 野得	株式会社六面堂 常務取締役	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	③
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2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	③
石井 智久	1×10合資会社 代表	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	③
井上 博行	町田・デザイン専門学校 理事長/校長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
飯田 有登	町田・デザイン専門学校 副校長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
平井 勝人	町田・デザイン専門学校 ビジュアルデザイン科 学科長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
鈴木 孝也	町田・デザイン専門学校 ビジュアルデザイン科 専任教員	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
黒瀬 申悟	町田・デザイン専門学校 ビジュアルデザイン科 専任教員	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
市川 正人	町田・デザイン専門学校 法人統括部	令和2年8月17日～令和4年3月31日(1年7ヶ月)	

※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(12月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年12月4日 16:30～18:00

第2回 令和3年 3月4日 16:30～18:00

(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。

・3DCGの「スカルプトモデリング」「ポリゴンモデリング」教育において、従来はスカルプトモデリング先行で行なっていたが委員会での意見交換により、同時進行型に変更した。

・Live2D及びリアルタイムレンダリングの技術(UNITYやUnRealEngineなど)の導入について、業界の現状と意見を聞き、導入方法などの参考とした。

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

●ゲームエンターテインメント業界で活躍できる人材育成のため、ゲームデザイン関連企業から課題の提示を受け、その課題テーマに沿って、下記を踏まえた実習を教育課程に位置付けることを基本方針とする。

- ・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。
- ・同一ゲームを使用することを前提とし、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。

●ポートフォリオ制作において、講師の指導に加えゲーム業界人事担当からのアドバイスも併せて作品制作に反映できるよう計画・進行を行なっている。あえて未完成のポートフォリオに対しチェックとアドバイスを行うことで、各々が自らの個性を自覚できること、そして就職活動開始までに手を入れられる時期に実施す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

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を企業から与えられ、その成果物の評価を連携企業から受ける。

(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
ポートフォリオ	企業によるポートフォリオチェックとアドバイス。ポートフォリオの制作開始後7～8月後を目安に実施。未完成状態のポートフォリオをゲーム制作会社のスタッフが1人ずつチェックし改良点のヒントをレクチャーする。企業からの直接的な評価を受けることで、ポートフォリオの質的向上を見込めると共に、就職活動開始に向けてモチベーション向上の効果も見込める。	株式会社六面堂
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「いいデザインづくり、Illustratorはゼツタイ必須!?ワード・パワポにはない、目からウロコの活用方法(前編/後編)」
(連携企業等:ADOBE株式会社)

期間:令和3年3月 対象:デザイナー

内容:ADOBE社製ソフトウェアIllustratorの活用方法に関するセミナー。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「管理職に求められる教員組織づくり - 教職員のメンタルヘルス・マネジメントを基盤にして」(連携企業等:東京都私学財団)

期間:令和2年11月10日(火) 対象:東京都私学教職員

内容:教職員が心身のバランスを保ち日々の業務に取り組む組織をつくるため、管理監督者に何が求められているのかを考える

研修名「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2年5月～令和3年3月 対象:学科教員

内容:専門学校学生を対象とした2月開催の「専門学校映像フェスティバル」に向け、東京都専修学校各種学校協会スタッフ及び専門学校教員らと、開催や内容や学生たちへの教育効果向上などについて意見交換を行う。

(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「Adobe Illustratorでロゴデザイン」(連携企業等:ADOBE株式会社)

期間:令和3年5月 対象:デザイナー

内容:Adobe社製ソフトウェアIllustratorによるロゴデザイン実践例紹介およびデザイナーとしての姿勢や方針についての
レクチャー

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「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3年5月～令和4年3月 対象:学科教員

内容:専門学校学生を対象とした2月開催の「専門学校映像フェスティバル」に向け、東京都専修学校各種学校協会ス
タッフ及び専門学校教員らと、開催や内容や学生たちへの教育効果向上などについて意見交換を行う。

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	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	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	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	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	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

- ・授業技術力の向上はもとより人間力の向上・コミュニケーション力の向上に期待するという意見から、グループ制作などもコミュニケーション教育強化を行なった。
- ・早い段階でコンペに挑戦することが望ましいと考えるという意見を反映し、コンペティションへの参加を強化した。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月31日現在

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2年4月1日～令和5年3月31日(3年)	企業等役員
細野 泰司	町田商工会議所副会頭 町田相模原経済同友会副代表	令和2年4月1日～令和5年3月31日(3年)	地域団体
鴨志田 功	株式会社エンテ 代表取締役 町田・デザイン専門学校同窓会長	令和2年4月1日～令和5年3月31日(3年)	卒業生
浦部 衛仁	有限会社SHUWA C&S 就採研事業部 CEO	令和2年4月1日～令和5年3月31日(3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3年3月16日～令和5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: <http://www.mdc.ac.jp/koukai/>

公表時期: 令和3年7月31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。

(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 建学の精神 ② 沿革
(2) 各学科等の教育	① 学科の特徴 ② 目標取得資格 ③ カリキュラム
(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 年間行事 ② 防音工事・バリアフリー工事による教育環境の整備 ③ PC教室、工房室、図書館等の設備の充実
(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
(7) 学生納付金・修学支援	① 学生納付金(入学選考料・入学金・授業料・施設設備・管理費) ・1年次 1,180,000円 2年次 1,010,000円 3年次 1,010,000円 ② 特別支援制度あり
(8) 学校の財務	① 資金収支計算書 ② 事業活動収支計算書
(9) 学校評価	① 自己評価報告書公表
(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: <http://www.mdc.ac.jp/koukai/>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程WebCGアニメーション科)															
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
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必修	選択必修	自由選択													
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	66	5	○			○		○		
2	○		表現基礎	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	○		描画演習	物の形状を捉える、陰影描写、質感表現、パースなど、描画の基礎を総合的に学ぶ。	1前後	90	6	○	○		○		○		
4	○		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	6	○	○		○			○	
5	○		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	○	○		○			○	
6	○		映像表現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前後	162	11	○	○		○			○	
7	○		アニメーション1	フレーム数とモーシヨンの関係を学ぶと共に、動きの観察力を育てる。	1前後	66	5	○	○		○		○		
8	○		映像企画	映像表現での制作に向け、発案から絵コンテまでの流れとクオリティアップ法を経験から学ぶ。	1後	21	2		○		○		○		
9	○		スカルプトモデリング	スカルプトモデリングのオペレーション学習と様々な造形トレーニングを行う。	1前後	66	5	○	○		○		○		
10	○		ポリゴンモデリング	ポリゴンに関する学習に加え、ポリゴンモデリングのオペレーションを学ぶ。	1前	45	3	○	○		○			○	
11	○		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	69	5	○	○		○			○	
12	○		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	90	6	○	○		○		○		

13	○		WEBシステム1	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	○	○		○								
14	○		就職指導	就職対策。就活準備/求人紹介など	2後	15	1	○			○								
15	○		プレゼンワーク	講義と演習を通し、プレゼンテーションの役割と手法について学ぶ。	2前	45	3		○		○								
16	○		ポートフォリオ	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。	1後	45	3		○		○								○
17	○		デザインワーク	講義と演習を通し世界観の構築から設定を重視した効果的なデザインまでを学ぶ。		45	3	○	○		○								
18	○		パスイラスト	実習を通しパスオペレーションをマスターし、パスのみで描くイラストレーションを制作する。		45	3		○		○								
19	○		映像表現2	1年次に続き、効果的な表現技法と映像表現を学ぶ。		66	5		○		○								
20		○	アニメーション2	講義と実習を通しアニメーションの様々な技法を学習し、アニメーションによる映像表現を模索する。		66	5		○		○								
21		○	3DCG制作2	リギングからモーション制作、レンダリングまで3DCGアニメーションを総合的に学ぶ。		90	6	○	○		○								
22		○	3DCG映像	モーション制作から映像のレンダリングまで3DCGの映像技法を習得する。		90	6	○	○		○								
23		○	WEBデザイン2	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。		135	3 ~ 6		○	○		○							
24		○	WEBシステム2	javascriptの初級を学びWEB構築表現の幅を広げる。		45	3	○	○		○								
25	○		進級制作プリプロダクション	進級制作のためのプリプロダクション。企画/シナリオ/デザイン/絵コンテの制作。		45	3		○		○								
26	○		専門分野課題	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。		45	3		○		○								
27		○	専門分野選択課題1	2年次に選択した分野に対し個人対応で出題される特別課題の制作。		0~	0~		○		○								

28			○	表現研究1	与えられたテーマに基づいて、CG、映像、アニメーションなどを利用したビジュアル表現の模索を行う。	0~	0~	○	○	○	○	○
29	○			進級制作指導	進級制作のスケジュールリング、クオリティなどあらゆる角度から制作進行を確認し指導する。	138	6~12	○	○	○	○	○
30	○			就職活動指導	求人情報や模擬面接など就職活動のサポートと指導。	30	2	○	○	○	○	○
31	○			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。	90	6	○	○	○	○	○
32	○			映像表現3	映像表現学習の仕上げとして映像によるテーマ表現作品を制作する。	45	3	○	○	○	○	○
33			○	3DCG制作3	3DCG表現の課題制作を行い、完成作品に対し個人指導を行う。	45	3	○	○	○	○	○
34			○	デジタルイラスト	2DCG表現の課題制作を行い、完成作品に対し個人指導を行う。	45	3	○	○	○	○	○
35			○	WEBデザイン3	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。	45	3	○	○	○	○	○
36	○			表現研究2	専門分野からテーマを定め、表現研究を行う。結果はレポートや作品として発表する。	132	9	○	○	○	○	○
37	○			卒業制作プリプロダクション	卒業制作のためのプリプロダクション。企画/シナリオ/デザイン/絵コンテの制作。	90	6	○	○	○	○	○
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。	42	3	○	○	○	○	○
39	○			卒業制作指導	卒業制作のスケジュールリング、クオリティなどあらゆる角度から制作進行を確認し指導する。	108	6	○	○	○	○	○
40	○			卒業制作	卒業制作の実作業。	213	14	○	○	○	○	○
41	○			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。	45	3	○	○	○	○	○
42			○	専門分野選択課題2	3年次に選択した分野に対し個人対応で出題される特別課題の制作。	0~	0~	○	○	○	○	○

43		○	グローイング アップゼミ	企業での業務体験や研修などを行う。		15	1	○			○			○
44	○		夏期・冬期・ 春期研修	実学実習/コンペティション/特別講座/特別課題など。										
45	○		特別研修	海外研修または国内研修の実施。							○			
合計					45	科目	2760位時間(175~184 単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件、試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上及び、特別活動を含め、卒業反映にて反映される。	1 学年の学期区分	2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。