（別紙様式4）

令和7年7月31日

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	〒　194-0022 （住所）　東京都町田市森野一丁目26番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	〒　194-0022 （住所）　東京都町田市森野一丁目26番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、変化する社会に柔軟に適応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、あらゆる分野に適応できる人材を育成する。

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 2,895 単位時間 単位	105 単位時間 単位	2,760 単位時間 単位	30 単位時間 単位	単位時間 単位	単位時間 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)	中退率
115 人	56 人	2 人	0 %	0 %

就職等の状況

■卒業者数 (C)	: 16	人
■就職希望者数 (D)	: 12	人
■就職者数 (E)	: 12	人
■地元就職者数 (F)	0	人
■就職率 (E/D)	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	0	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)	75	%
■進学者数	0	人

■その他

特記事項無し

（令和　6 年度卒業者に関する令和 7 年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和6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:　無

※有の場合、例えば以下について任意記載

評価団体：　該当なし　　受審年月：　該当なし　　評価結果を掲載したホームページＵＲＬ　該当なし

当該学科のホームページURL

https://www.mdc.ac.jp/gakugun/cg.html

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	2,895 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	0 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	168 単位時間
うち必修授業時数	2,895 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	0 単位時間
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	168 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）	60 単位時間

（Ｂ：単位数による算定）

総単位数	単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位
うち企業等と連携した演習の単位数	単位
うち必修単位数	単位
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位
（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	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。これを実現するために、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7年7月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
服部　吾郎	公益社団法人日本広告制作協会	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	③
斎　直樹	株式会社ジェー・シー・スタッフ 執行役員　スタジオマネージャー	令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	③
佐藤　敏章	さいとう・プロダクション　顧問	令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	①
井上　博行	町田デザイン＆建築専門学校　校長	令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	―
菅野　修	町田デザイン＆建築専門学校 教育部部長代理兼渉外部部長代理	令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	―
平井　勝人	町田デザイン＆建築専門学校 Web・CGアニメーション学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	―
高須　大地	町田デザイン＆建築専門学校 イラストレーション科　担任	令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	―
勝亦　勇	町田デザイン＆建築専門学校 イラストレーション科　副担任	令和6年4月1日～令和8年3月31日（2年）	―
河村　一考	町田デザイン＆建築専門学校 ビジュアル学科長　グラフィックデザイン科	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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　（8月、3月）

（開催日時（実績））
第１回　令和6年8月26日　13：30～15：00
第２回　令和7年3月4日　13：30～15：00

（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。
アナログ的な技術・知識や思考力(美術史、デザイン史、印刷・紙など)の必要性について、現場では必ずしも重要とは限らない。しかし、リモートでの打ち合わせなども増えている現代において、相手とスムーズに意思疎通ができるような知識や感覚は必要とのこと。例えば色彩感覚や、RGBとCMYKの違いなど。現場では流行り物に触れていくので、それ以外の部分を学校が担うということも有り得る。イラストレーション科の方針として、これまで通り最低限のアナログ的な技術・知識や思考力は大切にしていくことを確認した。

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
学生が企業と接点を持つことは特別な機会であり、学生側の緊張感や集中力も大きく変化する。その機会を活かし、企業ならでは
の観点や考え方を学生指導に活かすことを、企業等との連携に関する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
〇ゲームグラフィックスの制作：ゲームアプリ制作企業から課題を受け、テーマに沿って制作を行なう。以下は見込める効果。
・制作のワークフローに対する理解を深める。｜・開発時の条件を実際に使用し、当時のテイストを踏襲し描画する。
・講師からの修正指示をどのようなレベルで理解し、修正に反映できているか。
〇ポートフォリオアドバイス：未完成の状態に対し、企業から就職活動に向けてアドバイスをいただく。以下は見込める効果。
・未完成のポートフォリオに対するアドバイスなので、就職活動開始までに構成を見直すために大いに参考にできる。

（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	企業連携の方法	科　目　概　要	連　携　企　業　等
企業課題	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	過去、実際に配信したゲームの設定をそのままに、学生オリジナルデザインでグラフィックデータを制作する。制作の設定や表現の条件をそのまま活かした企業連携ならではの実践的な課題となる。世界観（テーマ）の発想からデータの仕上げまでを行ない、完成データに対し講師が修正の指示を与える。学生がその指示をどの様に汲み取って修正に活かせたかも評価の基準とされる。実際の現場と同じ流れ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。	株式会社ポリアンナグラフィックス
ポートフォリオ1Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	企業からの目線で学生のポートフォリオをチェックしていただき、学生個々が就職活動開始までにポートフォリオの構成などを調整する参考にするというもので、次年度に就職活動を開始する学年に対して行われる。未完成のポートフォリオは、変更やアレンジを加えることに対し柔軟に対応することができるため、あえて実施は就職活動開始前の学年としている。作品の順番や作品の傾向など、企業目線でのアドバイスは貴重なものとなっている。	株式会社リンクラボ

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 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。
（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： dotFes2024 TOKYO TSUKIJI「Webクリエイティブの学園祭」　連携企業等： たきコーポレーション 期間： 令和6年8月25日　対象： WEBクリエイター、教員 内容 WEBクリエイティブのためのデザインとアイデアに満ちたパフォーマンスおよび WEB業界の展望についてのトークセッション、企業交流など
②指導力の修得・向上のための研修等
研修名： 神奈川県の教育方針、人材育成のあり方、今後の公教育の展望　連携企業等： 神奈川県教育委員会 期間： 令和6年7月13日　対象： 専門学校教職員 内容 学生に接する姿勢や根本としての教育のあり方など
研修名： 高等教育機関における教育現場の現状　連携企業等： 光明学園高校相模原高等学校 期間： 令和6年7月13日　対象： 専門学校教職員 内容 高校教育の現状、AI使用に関する組織としての位置付けなど
（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： dotFes 2025 Yokohama　連携企業等： 株式会社クスール 期間： 令和7年8月31日　対象： クリエイター｜学生 内容 WEBデザインに関するトークセッション｜エキシビジョン｜ワークショップ
研修名： 佐藤雅彦展　連携企業等： 横浜美術館 期間： 令和7年10月20日　対象： 一般 内容 CMディレクターとしても知られる佐藤雅彦の仕事が展示されている。発想やテクニックについての研修。
②指導力の修得・向上のための研修等
研修名： CGゲーム関連 業界懇親会　連携企業等： 株式会社ArAtA 期間： 令和7年9月24日　対象： ゲーム業界｜教育関係 内容 東京ゲームショウにために集まったゲーム業界、教育関係者の意見交換会

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自己評価を行う。その自己評価の結果に基づいて行う学校関係者評価の実施とその結果の公表により、適切に説明責任を果たし、学校法人としての役割を果たしていく。

（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組み、業務の効率化を図っているか
（3）教育活動	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
（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 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7年7月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
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7年4月1日～令和9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7年4月1日～令和9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7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業役員
天野　雅秀	学校法人光明学園相模原高等学校　校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	学校関係者

※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/overview/koukai.html
公表時期:　令和7年6月27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/overview/koukai.html
公表時期：　令和7年6月27日

授業科目等の概要

	デザイン専門課程（Web/CG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
	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	○			映像	データ形式やフレームレートなどの基礎知識から、 映像演出、さらに実際の編集作業までを学ぶ	1前後	90	6	○	△		○			○	
2	○			コミュニケーションワークⅠ	プレゼンテーションに必要なスキルについての講義と、実践として学生同士のディスカッションを経て得た内容を実際にプレゼンテーションする	1前	45	3		○		○		○		
3	○			デッサン・造形	空間の把握と物体の形状・質感を捉える描画トレーニングに加え、粘土造形による立体表現能力を育成する	1前後	210	14	△	○		○	○		○	
4	○			Illustrator	Illustratorのオペレーション習得演習を通して、レイアウトやベジェ曲線による画像作成などを学ぶ	1前後	90	6	△	○		○	○		○	
5	○			Photoshop	Photoshopのオペレーション習得演習を通して、写真加工やデジタルイラストの制作を学ぶ	1前後	90	6	△	○		○			○	
6	○			アニメーションⅠ	「動き」を表現するための知識学習とトレーニングから、実際のアニメーション制作までを学ぶ	1前後	90	6	△	○		○			○	
7	○			WEBデザインⅠ	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	△	○		○			○	
8	○			WEBシステムⅠ	講義と演習を通して、WEBデザイン分野におけるコーディングの学習。	1後	45	3	○	△		○			○	
9	○			3DCG制作Ⅰ	3DCG制作の基礎として、ポリゴンモデリング、質感設定、シーン設定、レンダリングを学習する	1前後	180	12	△	○		○			○	
10	○			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	○			○		○		
11	○			ポートフォリオⅠ	ポートフォリオのための作品制作に加え、ポートフォリオの効果的な編集を模索する	2前後	180	12	△	○		○		○	○	○
12	○			コミュニケーションワークⅡ	プレゼンテーションに必要なスキルについての講義と、実践として学生同士のディスカッションを経て得た内容を実際にプレゼンテーションする	2後	45	3		○		○		○		

13	○			アニメーションⅡ	2Dモーションソフト「SPINE」のオペレーション習得と作品制作を行なう	2前後	90	6	△	○		○		○		
14	○			CGイラスト	各自の志望職種を考慮し、2DCGまたは3DCGを使用して静止画制作を行なう	2前後	90	6		○		○		○		
15	○			VFX	映像に対して、デジタル技術を利用した特殊資格効果を適用する技術を習得する	2前後	90	6	△	○		○		○		
16	○			進級制作	2年次までの集大成としての作品制作。講師がサポートを行ないながら、スケジュールや品質などは学生の自己管理のもと制作を進める。	2後	90	6		○		○		○	○	
17		○		3DCG制作Ⅱ	リギングからアニメーションまで、3DCGによるキャラクターモーションの制作を学ぶ	2前後	180	12	△	○		○			○	
18		○		WEBデザインⅡ	ターゲットや使用目的を考慮したWEBサイトのデザインを学ぶ	2前後	90	6	△	○		○			○	
19		○		WEBシステムⅡ	WEBサイト制作におけるコーディングの学習を行う	2前	45	3	○	△		○			○	
20		○		クリエイティブワークA	3DCG制作Ⅱと対になる必修選択科目。主にWEBサイト制作や2Dアニメーション、映像の課題制作を行なう	2前後	180	12		○		○			○	
21		○		クリエイティブワークB	WEBデザインⅡ、WEBシステムⅡと対になる必修選択科目。主に3DCGや2Dアニメーション、映像の課題制作を行なう	2前後	135	9		○		○			○	
22	○			就活総合ワーク	担当講師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	3前後	90	3	○			○			○	
23	○			ポートフォリオⅡ	就職活動と併行しポートフォリオを改訂していく	3前	45	3		○		○			○	
24	○			企業課題	企業から出題された課題の制作。完成後、さらに講師から修正指示を与え、グレードを上げる試みをした上で企業に提出される	3前	168	11			○	○			○	○
25	○			クリエイティブLAB Ⅰ	次年度の自分を見据え、自身の技術力・表現力を向上させるための課題を自ら見つける。その上で自ら立てたスケジュールに沿って研究・トレーニングを行う	3前後	408	27		○		○		○	○	
26	○			クリエイティブLAB Ⅱ	クリエイティブLabⅠの成果や、自分自身の過去の作品を用いてデモリールを制作する	3後	126	9		○		○		○	○	
27	○			クラスワーク	卒業に向けて、クラスでの最後のグループワークを行なう。クラス冊子制作や合同作品制作	3後	63	4		○		○		○		

28	○			長期研修Ⅰ	コンペティション参加、学科からの課題出題、 企業からの実学実習 など	1 後	60	3		○			○	○		
29	○			長期研修Ⅱ	コンペティション参加、学科からの課題出題、 企業からの実学実習 など	2 後	60	3		○			○	○		
30	○			特別研修	海外研修あるいは国内研修の実施	2 後	60	4			○		○	○		
31			○	実学実習Ⅰ	企業と連携した実習	1 前 後	30	1			○	○	○	○		
32			○	実学実習Ⅱ	企業と連携した実習	2 前 後	○	1			○	○	○	○		
合計					32　科目			2895 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： 特別研修については海外研修・国内研修など 必須選択科目「3DCG制作Ⅱ」又は「WEB課題」のいずれかを選択。 「WEBデザインⅡ/WEBシステムⅡ」又は「CG映像課題」のいずれかを選択。 特別研修は集中講義の為週授業時間数は記載しない	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。