

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																						
東京デザインテクノロジーセンター専門学校		昭和59年4月13日	多田 順次		〒169-0075 東京都新宿区高田馬場2丁目11番10号 (電話) 03-3688-2205																						
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4月1日	近藤 雅臣		〒550-0013 大阪府大阪市西区新町1丁目18番22号 (電話) 03-3688-2205																						
分野	認定課程名	認定学科名			専門士	高度専門士																					
工業	工業専門課程	スーパーIT科(昼間部二)			-	平成26年文部科学省 告示第10号																					
学科の目的	IT・クリエイティブ業界で求められるアイデア、コンセプトワーク、クリエイティブ力、プレゼンテーション力を身に付けCG、映像、ゲーム、アニメ、グラフィック等の業界で「即戦力」となる人材育成を目的として運営をしている。																										
認定年月日	平成〇年〇月〇日																										
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																				
	4年 屋間		124単位	0	251	67	0	10																			
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																					
160人		119人	36人	6人	25人	31人																					
学期制度	■1学期(前期): 4月1日~9月30日 ■2学期(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 出席状況、試験、提出物を元にA,B,C,Dの4段階にて評価																						
長期休み	■春季: 3月14日~4月7日 ■夏季: 7月21日~8月31日 ■冬季: 12月23日~1月5日			卒業・進級条件	学期ごとに試験を行い、また最終学年の終わりには、卒業試験を行う。科目の成績評価及び進級・卒業判定会議の審議に基づき、進級、課程修了の認定を行う。ただし、演習、実習については演習、実習の成績よって修了を認定することができる。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任制度により学期ごとに個人面談を実施。また、保護者を含めた三者面談や学生相談センターによるカウンセリング等も実施している。			課外活動	■課外活動の種類 学園祭等の実行委員会・スポーツ大会実行委員会等 ■サークル活動: 無																						
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) IT業界、ゲーム業界			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)																						
	■就職指導内容 履歴書添削、ポートフォリオ(作品集)指導、面接指導等				<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>なし</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>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	なし	0	0	0												
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																						
	なし	0	0		0																						
■卒業生数 14 人 ■就職希望者数 9 人 ■就職者数 9 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合			※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)																								
■その他 ・進学者数: 2人 (令和2年度卒業生に関する 明治33年1月0日 時点の情報)			■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																								
中途退学の現状	■中途退学者 7名 令和2年4月1日時点において、在学者251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238名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、病気・治療、学生生活不適合、進路変更、コロナ不安			■中退率 6%																							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 出席率を基準とした留學生対象の学費減免制度あり ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																										
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	https://www.tech.ac.jp/info/																										

(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者の「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」などを希望する者を含みません。

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学状況等について記載します。

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

IT、デザイン業界で必要とされる即戦力が身に付けられ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、産学連携教育システムのもと、すべての教育課程を編成している。具体的には主に次の3つを基本方針としている。1.専任教員と業界で現役として活動している兼任教員による講師会議にて、現在の在学生の状況を踏まえ、業界に求められる即戦力を育成するための方策を検討、授業内容の改善を図る。2.普段は授業等で学生と関わらない、第3者として助言を受けることで、学生の現状を切り離れた業界からの要望を把握するため、教育課程編成委員会を設置。業界動向や、業界の方の意見、要望などを取り入れ、授業内容の見直しや授業方法の改善・工夫等を行う。3.学校主催の合同企業説明会への参加企業、業界研修の受け入れ先企業、授業への企業課題の提供をいただいている企業から情報提供を得て、今後求められる即戦力を把握。授業内容の改善に活かす。

(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、理事会のもとで各校ごとの委員会が設置され、(添付教育課程編成委員会規程参照)、委員会の適切な運営は理事長が担保する。また、学校運営においては、教員組織規則において、「委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に活かし、実績的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従い、委員会を運営する。具体的には次の流れで教育課程を作成する。教務部が学生の学習状況や学生の目指す業界の状況から原案を作成する。原案は第1回教育課程編成委員会にて吟味し、業界事情を鑑みた指摘事項を教務部に提示する。指摘事項を元に再度教務部にて調整を行い、第2回教育課程編成委員会にて確認を受ける。その後、学校長の承認をもって最終決定となる

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
板見谷 剛史	CompTIA 日本支局	令和3年4月1日～令和5年3月31日	①
安藤 誉	ザイエンスイメージ	令和3年4月1日～令和5年3月31日	③
多田 順次	学校法人コミュニケーションアート 東京デザインテクノロジーセンター専門学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日	
水野 祐輔	学校法人コミュニケーションアート 東京デザインテクノロジーセンター専門学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日	

※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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年9月30日 14:30~16:00

第2回 令和3年3月29日 14:30~16:00

0

(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

新型コロナウイルス感染症対策のために遠隔授業を余儀なくされるが、授業の質を落とさず業界に必要な人材育成を行えるようにする授業形式が必要という意見を頂戴し、すべての講師が円滑な遠隔授業が出来るようにMicrosoft Teams(ツール)を統一し、全講師にアカウントを発行した。またオンライン授業になっても対面授業同様の学生が満足できる授業が出来るように、実際に行われている授業の成功事例を交えて研修を行った。

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

業界が求める人材を業界と共に育成する「産学連携教育」の基本方針は、専門技術・知識・資格に「関連人材」を介して

業界が求める人材を業界とともに育成する「産学連携教育」を基本方針とし、専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた人材の育成を行うため、企業から仕事を課題としていただく「企業プロジェクト」を通して実践的な授業を展開する他、現場の第一線で活躍するプロに兼任教員を依頼するなど、授業内容を業界関係者と共に企画立案し、その実施・達成度評価を行う。

(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

<プロジェクト概要>

【目的】実際に発売されている商品を「どうしたら売れるか」を考えるためにクライアントの要望を理解しアイデアを出し、そのアイデアを形にするためのコンセプト立案、クリエイティブを行う。また完成した作品を企業にプレゼンテーションし製品化を目指す。

【プロジェクト内容】

インテル株式会社OVaaSプロジェクト

OpenVINOとは画像解析や音声認識、自然言語処理などのAIシステムを迅速に開発するためのツールキットで、技術スキルが無くても簡単にデモを行うことが出来るサービスOpenVINO as a Serviceの作成を行う。

【連携内容】

企業は業界視点で学生の課題を発見し、必要な情報を提供することでプロのクオリティに近づくアドバイスを行う。

学校はプロジェクトが円滑に進むよう、コンセプトの決定や企業から与えられた課題への学生フォローを行う。

<評価方法>

【学校】作業報告書を元にスケジュール管理、アイデアを評価。また審査会にてプレゼンテーションを評価

【企業】審査会ごとの進捗状況で作業効率を評価。また最終審査会では作品の内容、クオリティ、プレゼンテーションの3項目を評価

【その他】卒業進級制作展出展時に企業や一般来場者へアンケート調査を行い評価を得る

実施期間：令和2年6月1日～令和3年2月11日

企業評価日：令和3年2月11日

学校評価日：令和3年2月11日

(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
企業プロジェクトⅠ	企業からの課題に対して、アイデア、コンセプトワーク、クリエイティブ力、プレゼンテーション力を発揮し作品制作を行います。特に企業プロジェクト1では企業が求めるニーズを知り、マーケティングやリサーチの方法を身に付けます。	株式会社アマネコ舎
企業プロジェクトⅡ	企業からの課題に対して、アイデア、コンセプトワーク、クリエイティブ力、プレゼンテーション力を発揮し作品制作を行います。特に企業プロジェクト2ではアイデアを形にしていくクリエイティブ力を身に付けます。	インテル株式会社
企業プロジェクトⅢ	企業からの課題に対して、アイデア、コンセプトワーク、クリエイティブ力、プレゼンテーション力を発揮し作品制作を行います。特に企業プロジェクト3では企業にプレゼンテーションすることで説得力や交渉力も学びます。	日本マイクロソフト株式会社

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

学園の定める教職員規程において、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営の向上、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る。

業界の現状と動向についての把握と具体的な必要とされるスキルを学ぶ研修、および中途退学者防止に向けた「学生一人ひとり」に対する対応策の企画立案・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とし、以下の要素が年間の授業内容に反映されるよう研修を行った。

- ① キャリア教育の視点
- ② カリキュラム改善、教育技法の改善

(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

実務に関する研修は、対象学科の全教員を対象として、春季講師研修会として3月28日、秋季講師研修会として9月26日に年2回実施した。春季講師研修会では、関連業界から株式会社フェローズ、デジタルデヴィル株式会社、株式会社フェイズ、株式会社コリーガの4社に研修会講師としてご協力いただき、「ゲーム企画」「アニメーション制作」「HTML/CSS/JavaScript」「映像制作」をテーマに研修を実施。秋季講師研修会では、関連業界から有限会社デジタルノイズ、デジタルデヴィル株式会社、ALJ Education Plus 株式会社、株式会社VSNの5社に研修会講師としてご協力いただき、「イラストレーション技法」「ゲーム制作」「アプリ開発」をテーマに研修を実施。また具体的な技術面だけでなく、現場で実際に起こっている問題を元に業界で求められるスキルを授業の中でどうフィードバックしていくべきかを学んだ。

②指導力の修得・向上のための研修等

OJTや月1回の教務会議にて問題点の改善を図った他、一般財団法人滋慶教育科学研究所主催の研修を実施した。具体的には新任の教員、事務職員を対象とした「滋慶学園グループ講師研修会」「新入職者研修」として、キャリア教育について、産学連携教育の重要性などについて学ぶ研修を3月に実施。それぞれ教職員の役割ごとに参加する、学生の進路や就職の支援を強化するための「進路アドバイザー研修」を7月に実施。1年間の成果を振り返り共有するための「JESC学会」など多数の研修を実施した。また全教員が対象の3月に実施した春季講師研修会(参加企業:株式会社フェローズ、デジタルデヴィル株式会社、株式会社フェイズ、株式会社コリーガ)、11月に実施した秋季講師研修会(参加企業:有限会社デジタルノイズ、デジタルデヴィル株式会社、ALJ Education Plus 株式会社、株式会社VSN)では、人材育成のポイントをテーマとした研修、学生やクラス状況、指導方法の共有を行い、指導力の向上につなげる研修を行った。

(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

実務に関する研修は、春季講師研修会として3月、秋季講師研修会として9月の年2回実施する。研修会は全学科全教員を対象とした研修と学科ごとの教員を対象とした研修の2種を実施し、教員以外の職員は希望者が参加する。専攻分野に関連する企業の実務担当者、経営者に講師として依頼する。

研修内容は業界の動向と専門分野における実務に関する知識・技術・技能について実施するが、具体的な内容は教務会議にて、企業を選定し、企業視点も含めて決定する。エンターテインメント業界は非常に活発なため、今そしてこれから求められる即戦力となる人材を育成するため、常に最新かつ現場目線での情報を得、教員として必要な実務に関する知識、技能を身につける。

②指導力の修得・向上のための研修等

学内ではOJTを中心として指導する他、月1回の教務会議にてその時に必要とされる技能をテーマに研修を行う。(例:特定の学生のケースワークをカウンセリング視点で考える等)また一般財団法人滋慶教育科学研究所主催の研修として「新入職者研修」、産学協同教育の重要性などを学ぶ「滋慶学園グループ講師研修会」、教職員それぞれの役割ごとに「OJTトレーナー研修」「進路アドバイザー研修」「ホスピタリティ研修」「教職員カウンセリング研修1次・2次」「キャリア教育カウンセラー研修」「マネジメント研修」「フォローアップ研修」「JESC学会」「教材研究委員会」をそれぞれ実施する。更に全教員が対象の春季講師研修、秋季講師研修会では、学生が目指す関連業界の方にご協力いただき、人材育成のポイントをテーマとした研修を行う他、学生やクラス状況、指導方法の共有を行い、指導力の向上につなげる研修を行う。

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

卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者並びに、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、学校運営の改善に生かす事を方針とする。

(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	理念・目的・育成人材像
(2)学校運営	運営方針 事業計画 運営組織 人事・給与制度 意思決定システム 情報システム

(3)教育活動	目標の設定 教育方法・評価等 成績評価・単位認定等 資格・免許取得の指導体制 教員・教員組織
(4)学修成果	就職率 資格・免許の取得率 卒業生の社会的評価
(5)学生支援	就職等進路 中途退学への対応 学生相談 学生生活 保護者との連携 卒業生・社会人
(6)教育環境	施設・設備等 学外実習、インターンシップ等 防災・安全管理
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動 入学選考 学納金
(8)財務	財務基盤 予算・収支計画 監査 財務情報の公開
(9)法令等の遵守	関係法令、設置基準等の遵守 個人情報保護 学校評価 教育情報の公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献 ボランティア活動
(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。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の改善をしている。
具体的には、教育活動の項目について、就労後の卒業生達の進路先の情報把握と資格検定についてホームページ等への告知アピールの重要性について指摘を受けた。卒業生達の情報把握については、キャリアセンターが主体で進路先の把握と卒業式にアンケートを取り、就職か進学か帰国かを改めてチェックしている。またFacebookやLine等のソーシャルメディアを活用し、常に情報を把握するシステムを構築している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
河崎 高之	Epic Games Japan	令和2年4月1日～令和3年3月31日	企業
佐藤 鷹	アルマンドアソシエイツ	令和2年4月1日～令和3年3月31日	企業
太田 尋子		令和2年4月1日～令和3年3月31日	保護者
高橋 龍太		令和2年4月1日～令和3年3月31日	卒業生

※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

URL: <https://www.tech.ac.jp/info/>

公表時期: 令和3年7月1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

ホームページによる情報公開の他、学校主催の合同企業説明会や卒業・進級制作展などのイベント時での説明会、卒業生の就職先やインターンシップ等受け入れ先への直接訪問によって情報提供を行う。

(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	学校の概要 沿革 建学の理念 学校安全関連
(2) 各学科等の教育	受入方針 定員 カリキュラム 卒業判定基準 卒業と同時に取得する称号
(3) 教職員	教職員数 教員の業績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み 産学連携教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介 海外実学研修
(6) 学生の生活支援	中途退学防止への取り組み 健康管理
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧 奨学金・教育ローン案内
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	留学生支援 留学生の受入状況 外国の学校等との交流状況
(11) その他	なし

※(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

URL: <https://www.tech.ac.jp/info/>

授業科目等の概要

(工業専門課程スーパーIT科昼間部二) 令和3年度															
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	
1	○			グローバルコミュニケーションIA	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	1前	30	1	○	△		○		○	
2	○			グローバルコミュニケーションIB	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	1後	30	1	○	△		○		○	
3		○		グローバルコミュニケーションIIA	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	2前	30	1		○		○		○	
4		○		グローバルコミュニケーションIIB	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	2後	30	1		○		○		○	
5		○		グローバルコミュニケーションIIIA	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	3前	30	1		○		○		○	
6		○		グローバルコミュニケーションIIIB	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	3後	30	1		○		○		○	
7		○		グローバルコミュニケーションIIIA	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	4前	30	1		○		○		○	
8		○		グローバルコミュニケーションIIB	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	4後	30	1		○		○		○	
9		○		グローバルコミュニケーションIC	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	1前	90	3		○		○		○	
10		○		グローバルコミュニケーションID	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	1後	90	3		○		○		○	
11		○		グローバルコミュニケーションIIC	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。	2前	90	3		○		○		○	

26	○	ビジネス日本語IB	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる	1後	30	1		○	○	○								
27	○	ビジネス日本語ⅡA	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる	2前	30	1		○	○	○								
28	○	ビジネス日本語ⅡB	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる	2後	30	1		○	○	○								
29	○	ビジネス日本語ⅢA	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる	3前	30	1		○	○	○								
30	○	ビジネス日本語ⅢB	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる	3後	30	1		○	○	○								
31	○	ビジネス日本語ⅣA	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる	4前	30	1		○	○	○								
32	○	ビジネス日本語ⅣB	ビジネス日本語の基礎である敬語表現が体系的に理解できる	4後	30	1		○	○	○								
33	○	コンピュータベーシックA	説得力のあるスライド、見やすいスライドを作成するための機能とコツを学習します	1前	30	1	○	△	○	○								
34	○	コンピュータベーシックB	説得力のあるスライド、見やすいスライドを作成するための機能とコツを学習します	1後	30	1	○	△	○	○								
35	○	コンピューターデザインIA	実際の制作を交えながら、Photoshop、Illustratorの基本操作をマスターする	1前	30	1	○	△	○	○								
36	○	コンピューターデザインIB	実際の制作を交えながら、Photoshop、Illustratorの基本操作をマスターする	1後	30	1	○	△	○	○								
37	○	コミュニケーションIA	・アイデアを飛躍できるようにする ・すぐ行動できるようなマインドセット ・仲間と建設的にフィードバックしあえる、そんなコミュニケーション能力をみにつける	1前	30	1		○	○	○								
38	○	コミュニケーションIB	・アイデアを飛躍できるようにする ・すぐ行動できるようなマインドセット ・仲間と建設的にフィードバックしあえる、そんなコミュニケーション能力をみにつける	1後	30	1		○	○	○								
39	○	コンピューターデザインIIA	実際の制作を交えながら、Photoshop、Illustratorの応用操作をマスターする	1前	60	2		○	○	○								

		○	ゲーム技術ⅡB	プロとして活動していくための知識作り	2後	60	2		○	○	○								
		○	ゲーム制作応用A	ゲーム制作において必要となる、C言語のプログラムを学習していきます。	2前	60	2		○	○	○								
		○	ゲーム制作応用B	ゲーム制作において必要となる、C言語のプログラムを学習していきます。	2後	60	2		○	○	○								
		○	ゲーム制作応用ⅡA	物はどのように動くか、つまり物理シミュレーションに必要な物理学の基礎知識を身に付ける。	2前	60	2		○	○	○								
		○	ゲーム制作応用ⅡB	物はどのように動くか、つまり物理シミュレーションに必要な物理学の基礎知識を身に付ける。	2後	60	2		○	○	○								
		○	プログラミング応用A	ゲーム制作に必要な、Unityの習得が目的	2前	60	2		○	○	○								
		○	プログラミング応用B	ゲーム制作に必要な、Unityの習得が目的	2後	60	2		○	○	○								
		○	Web応用A	HTML/CSSの基礎を座学と演習を交互に行いながら学習します。	2前	60	2		○	○	○								
		○	Web応用B	HTML/CSSの基礎を座学と演習を交互に行いながら学習します。	2後	60	2		○	○	○								
		○	立体デザイン応用A	ポートフォリオの充実アップを図る。各団体が開催しているコンペなどにも意欲的に応募していく。	2前	60	2		○	○	○								
		○	立体デザイン応用B	ポートフォリオの充実アップを図る。各団体が開催しているコンペなどにも意欲的に応募していく。	2後	60	2		○	○	○								
		○	立体デザイン応用ⅡA	リアルタイムモデリング向けの解説になりますが、映像、3Dプリントなどの応用も可能となっております	2前	60	2		○	○	○								
		○	立体デザイン応用ⅡB	リアルタイムモデリング向けの解説になりますが、映像、3Dプリントなどの応用も可能となっております	2後	60	2		○	○	○								
		○	映像ⅡA	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。 日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。	2前	60	2		○	○	○								

		○	ゲーム技術Ⅳ A	Unity ツールのBolt を使って制作をする	4 前	60	2		○		○									
		○	ゲーム技術Ⅳ B	Unity ツールのBolt を使って制作をする	4 後	60	2		○		○									
		○	プログラミング 実践ⅡA	クライアント・サーバ型のゲームシステムの中でも、特にHTTPを使ったシステムに対する基礎知識を身につける。	4 前	60	2		○		○									
		○	プログラミング 実践ⅡB	クライアント・サーバ型のゲームシステムの中でも、特にHTTPを使ったシステムに対する基礎知識を身につける。	4 後	60	2		○		○									
		○	Web実践ⅡA	Webプログラミング基礎演習によりゲーム制作とビジネスに役立つ基礎知識とスキルを習得する。	4 前	60	2		○		○									
		○	Web実践ⅡB	Webプログラミング基礎演習によりゲーム制作とビジネスに役立つ基礎知識とスキルを習得する。	4 後	60	2		○		○									
		○	立体デザイン 作品制作A	アニメーション、動画、静止画など、基本的にはチームで作品制作をしていきます。	4 前	60	2		○		○									
		○	立体デザイン 作品制作B	アニメーション、動画、静止画など、基本的にはチームで作品制作をしていきます。	4 後	60	2		○		○									
		○	立体デザイン 作品制作ⅡA	効率の良い制作管理方法を習得し、可能な限り数多くの作品を仕上げる	4 前	60	2		○		○									
		○	立体デザイン 作品制作ⅡB	効率の良い制作管理方法を習得し、可能な限り数多くの作品を仕上げる	4 後	60	2		○		○									
		○	映像ⅣA	CG業界を目指す学生に、業界標準ツールのAFTER EFFECTSを使った実践的な映像制作を学習する。 PCによるコンポジットソフトの実習。	4 前	60	2		○		○									
		○	映像ⅣB	CG業界を目指す学生に、業界標準ツールのAFTER EFFECTSを使った実践的な映像制作を学習する。 PCによるコンポジットソフトの実習。	4 後	60	2		○		○									
		○	デッサンⅣA	立方体、球体、円柱などの幾何形態のデッサンから、それらに近い形態のデッサンを軸とし、徐々に、複数モチーフのデッサンへと展開していきます。	4 前	60	2				○	○								
		○	デッサンⅣB	立方体、球体、円柱などの幾何形態のデッサンから、それらに近い形態のデッサンを軸とし、徐々に、複数モチーフのデッサンへと展開していきます。	4 後	60	2				○	○								

		○	ゲーム制作実習ⅣA	実際に「がちゃ」のWebシステムを組む事を念頭に、前期はまず「最低限必要な知識」を一通り身につけます。	4前	90	3			○	○							○	
		○	ゲーム制作実習ⅣB	実際に「がちゃ」のWebシステムを組む事を念頭に、前期はまず「最低限必要な知識」を一通り身につけます。	4後	90	3			○	○							○	
		○	総合実習ⅡA	チームで制作物を完成させる	4前	60	2			○	○							○	
		○	総合実習ⅡB	チームで制作物を完成させる	4後	60	2			○	○							○	
		○	就職対策・業界研究A	早期インターンシップ参加及び内々定に向けての就職活動サポート	4前	30	1			○	○							○	
		○	就職対策・業界研究B	早期インターンシップ参加及び内々定に向けての就職活動サポート	4前	30	1			○	○							○	
		○	企業プロジェクト1	企業からの課題に対して、アイデア、コンセプトワーク、クリエイティブ力、プレゼンテーション力を発揮し作品制作を行います。特に企業プロジェクト1では企業が求めるニーズを知り、マーケティングやリサーチの方法を身に付けます。		30	1			○	○							○	○
		○	企業プロジェクト2	企業からの課題に対して、アイデア、コンセプトワーク、クリエイティブ力、プレゼンテーション力を発揮し作品制作を行います。特に企業プロジェクト2ではアイデアを形にしていくクリエイティブ力を身に付けます。		60	2			○	○							○	○
		○	企業プロジェクト3	企業からの課題に対して、アイデア、コンセプトワーク、クリエイティブ力、プレゼンテーション力を発揮し作品制作を行います。特に企業プロジェクト3では企業にプレゼンテーションすることで説得力や交渉力も学びます。		90	3			○	○							○	○
		○	業界研修1	最終学年時に2週間から4週間、各業界の現場で実際に仕事を体験し、社会ルールやマナーなどを学びます。		30	1			○	○							○	
		○	業界研修2	最終学年時に2週間から4週間、各業界の現場で実際に仕事を体験し、社会ルールやマナーなどを学びます。		60	2			○	○							○	
		○	業界研修3	最終学年時に2週間から4週間、各業界の現場で実際に仕事を体験し、社会ルールやマナーなどを学びます。		90	3			○	○							○	
		○	進級制作1	1年間、2年間の集大成として作品を個人もしくはチームにおいて制作し、進級に値する理解、演習力を習得しているかを評価します。		30	1			○	○							○	
		○	進級制作2	1年間、2年間の集大成として作品を個人もしくはチームにおいて制作し、進級に値する理解、演習力を習得しているかを評価します。		60	2			○	○							○	

		○	進級制作3	1年間、2年間の集大成として作品を個人もしくはチームにおいて制作し、進級に値する理解、演習力を習得しているかを評価します。	90	3		○	○	○								
		○	卒業制作	これまで学んできた知識・技術を使って表現した成果を総合的に審査し、卒業に値する理解、演習力を習得しているかを評価します。	##	4		○	○	○								
		○	ディスカバリー活動1	専門分野のフィールドワーク、または、グローバルな視野を広げる為の活動として評価します。	30	1			○	○	○							
		○	ディスカバリー活動2	専門分野のフィールドワーク、または、グローバルな視野を広げる為の活動として評価します。	60	2			○	○	○							
		○	ディスカバリー活動3	専門分野のフィールドワーク、または、グローバルな視野を広げる為の活動として評価します。	90	3			○	○	○							
		○	ボランティア活動1	ボランティア活動を通して社会問題や課題の解決に対して、自分自身が自発的・主体的にその問題を解決しようとする意識を身に付けます。	30	1			○	○	○							
		○	ボランティア活動2	ボランティア活動を通して社会問題や課題の解決に対して、自分自身が自発的・主体的にその問題を解決しようとする意識を身に付けます。	60	2			○	○	○							
		○	ボランティア活動3	ボランティア活動を通して社会問題や課題の解決に対して、自分自身が自発的・主体的にその問題を解決しようとする意識を身に付けます。	90	3			○	○	○							
		○	特別講義1	業界の一線で活躍している様々な方々より豊富な知識と情報の提供をいただき、より一層のレベルアップを目指します。	30	1		○		○	○							
		○	特別講義2	業界の一線で活躍している様々な方々より豊富な知識と情報の提供をいただき、より一層のレベルアップを目指します。	60	2		○		○	○							
		○	特別講義3	業界の一線で活躍している様々な方々より豊富な知識と情報の提供をいただき、より一層のレベルアップを目指します。	90	3		○		○	○							
		○	海外実学研修	国際教育の一環として毎年実施するもので、海外の企業やコミュニティカレッジでの研修や学生交流を通じ国際人として教養を深めます。	##	4			○	○	○							
		○	合同企業説明会	校内に企業や採用担当者が来校し、業務内容や求人状況などを説明していただきます。学生は自分のポートフォリオを評価してもらいます。	30	1			○	○	○							
		○	フィールドワーク	Web制作に必要な世界観や文化、建物などを実際に見に行き、その内容を自分の作品に取り入れることで作品コンセプトの工場を目指します。	30	1			○	○	○							

				立体デザイン 基礎IIA	アニメーションをメインとし、フリーで配布されているリグを使い、映像作品を作っていく	1 通	60	2			○		○					○
				立体デザイン 基礎A	静止画作成に必要なMaya基本技術を習得しCG制作で何が重要かを学ぶ。	1 通	60	2			○		○					○
				立体デザイン 応用IIA	にリアルタイムモデリング向けの解説になりますが、映像、3Dプリントなどの応用も可能となっております	2 通	60	2			○		○					○
				立体デザイン 応用A	ポートフォリオの充実アップを図る。各団体が開催しているコンペなどにも意欲的に応募していく。	2 通	60	2			○		○					○
				平面デザイン 制作A	読みやすく、見やすく、見栄えよきの3つの項目に分け、現場に近いコミュニケーションをはかりながら構成（ルール）を習得する。	3 通	60	2			○		○					○
				平面デザイン 基礎A	「画材」としてPCに触れつつ、「描（えが）くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的としつつも職種の特長性から自己完結することではなく複数人との作業を前提とされる技能です	1 通	60	2			○		○					○
				平面デザイン 応用A	「AfterEffects (Ae)」「PremierePro (Pr)」これらソフトの基礎を組み合わせた実務的課題	2 通	60	2			○		○					○
				総合実習IIA	チームで制作物を完成させる	4 通	60	2			○		○					○
				総合実習IA	企画書・発注書・プレゼン資料・絵コンテ制作	2 通	60	2			○		○					○
				人体骨格・彫 塑A	人体骨格を理解することで、よりバランスの取れた人物・キャラクターを作りだすのに役立ちます。骨格→筋肉→皮膚の表面に出てくる形と順を追って理解して行きます。	1 通	60	2			○		○					○
				就職対策・業 界研究	早期インターンシップ参加及び内々定に向けての就職活動サポート	4 通	60	2			○		○					○
				企画IVA	企画書の書き方、設定書の書き方を指導。ボードゲーム制作により、チーム制作やゲーム開発の基礎を学ぶ。	4 通	60	2			○		○					○
				企画IIIA	プランナーとして必要な発想力を鍛える。基本的なプランナーとしての技術を、講義、制作、講評を通じて学ぶ。	3 通	60	2			○		○					○
				映像IVA	CG業界を目指す学生に、業界標準ツールのAFTER EFFECTSを使った実践的な映像制作を学習する。PCによるコンポジットソフトの実習。	4 通	60	2			○		○					○

			映像IIIA	「シーケンサー」というUE4の編集ツールを主に使用して演出を学び ゲームムービーやCG映画製作者としての基礎を身につけます。	3 通	60	2		○	○	○				
			マネジメント A	実習を通じて、より実践的な技術と方法を学ぶ	3 通	60	2		○	○	○				
			ポートフォリオIIA	モーショングラフィックステンプレート導入・CC Particular・マットの使い方・キャラクター紹介映像・エフェクトの可能性を中心に学習する。	4 通	60	2		○	○	○				
			ポートフォリオA	就職のためのポートフォリオ制作とその構成について	3 通	60	2		○	○	○				
			プログラミング実践IIA	クライアント・サーバ型のゲームシステムの中でも、特にHTTPを使ったシステムに対する基礎知識を身につける。	4 通	60	2		○	○	○				
			プログラミング実践A	ゲーム開発でどのジャンルでも基礎となる知識、経験を処理単位まで分解する。OpenSiv3Dを使い実際にコードを書きながら最終的に組み合わせてアクションゲームをつくる	3 通	60	2		○	○	○				
			プログラミング応用A	ゲーム制作に必要な、Unityの習得が目的	2 通	60	2		○	○	○				
合計				186科目	10560単位時間(352単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
学期ごとに試験を行い、また最終学年の終わりには、卒業試験を行う。科目の成績評価及び進級・卒業判定会議の審議に基づき、進級、課程修了の認定を行う。ただし、演習、実習については演習、実習の成績によって修了を認定することができる。	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。