

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																															
専門学校福岡デザイナー・アカデミー		昭和58年3月29日	北代 雅典	〒 812-0011 (住所) 福岡市博多区博多駅前3丁目8-24 (電話) 092-474-9234																															
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地																															
学校法人21世紀アカデミア		昭和42年1月12日	田坂 広志	〒 101-0062 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2丁目11番地 (電話) 092-474-9234																															
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	文化・教養専門課程	ゲーム・CG学科	平成16(2004)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	ゲームを生み出すスペシャリストをめざし、ゲームの世界で活躍するデザイナーやプログラマーを育てることを目的としています。家庭用ゲーム、携帯ゲームやPC、どの分野にも通用するスキルを実践的に身につけていきます。																																		
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	企業からの直接指導を受けることができる機会が多数あります。業界に必要とされるソフトスキルを学ぶことができます。(昨年度中退率:8.0%)																																		
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																												
2	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,920 単位時間 単位	320 単位時間 単位	3,648 単位時間 単位	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																															
110人	66人	6人	0%	8%																															
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>44</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>35</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>23</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>4</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>66</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>17</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>52</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>3</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>(令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲーム制作会社/Webデザイン会社/プログラマーなど</p>							■卒業者数(C)	44	人	■就職希望者数(D)	35	人	■就職者数(E)	23	人	■地元就職者数(F)	4	人	■就職率(E/D)	66	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	17	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	52	%	■進学者数	3	人	■その他			
■卒業者数(C)	44	人																																	
■就職希望者数(D)	35	人																																	
■就職者数(E)	23	人																																	
■地元就職者数(F)	4	人																																	
■就職率(E/D)	66	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	17	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	52	%																																	
■進学者数	3	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																		
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.kdg.ac.jp/course/gamecreator/">https://www.kdg.ac.jp/course/gamecreator/</a>																																		
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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>3,968 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>384 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>384 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>384 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>0 単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	3,968 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	単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	384 単位時間	うち必修授業時数	384 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	単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	384 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)	単位時間	総単位数	0 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
総授業時数	3,968 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	単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	384 単位時間																																		
うち必修授業時数	384 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	単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	384 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)	単位時間																																		
総単位数	0 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)	<table border="1"> <tr> <td>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合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)</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>3人</td> </tr> </table> <p>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 3人</p>							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合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)	2人	計	3人																
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合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)	2人																																		
計	3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

企業等と定期的に会議等を通じて意見交換を行い、編成・改善を行う。協議内容は、授業教科目の名称や授業内容・方法の改善・工夫をはじめ、演劇業界の動向をふまえ、働く為に必要とされる科目設定・授業内容等とし、授業方法は演習型授業(知識・技術)を主体に行う

(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

学校教育法第133条、並びに学校教育法施行規則189条、及び学校法人21世紀アカデメイア理事会の決議に基づき、教育課程編成委員会を置く。この委員会は、教育の質の保証及び改善をするため、専門学校福岡デザイナー・アカデミーの教育活動の状況に関する評価を行い教育活動の更なる躍進の為活動をするものである。教育課程編成委員会で出された意見を基に、専任教員で行う学務会議で其々の意見を審議し、即時対応できるものは学科長がカリキュラムやスケジュールに落とし込む。校長及び学科担当で、学科間の調整を図り、各学期の始めに行われる講師会及び各学科の分科会で、学校・学科の方向性を示し、授業に反映させていく。問題が生じた場合は随時対応し、より良いものに変更を加えていく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
藤 弥生	専門学校九州デザイナー学院 学校長	平成5年4月1日～ 令和7年3月31日	—
松尾 龍太	専門学校九州デザイナー学院 ゲーム・CG学科学科長	平成5年4月1日～ 令和7年3月31日	—
西村 つかさ	専門学校九州デザイナー学院 事務長	平成5年4月1日～ 令和7年3月31日	—
大音 晃司	NPO heyho 代表	平成5年4月1日～ 令和7年3月31日	①
高向 保博	株式会社エーテル 代表取締役社長	平成5年4月1日～ 令和7年3月31日	②

※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 (3月、9月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月24日 13:00～16:00

第2回 令和6年3月26日 13:00～16:00

(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。

コロナ禍に於いて、ゲーム業界は順調である。しかしながらこのような流行は流動的なものであるため、機器の衰退や流行の変化に影響されないことも大切である。市場の流れを取り入れつつも、やりがいを持ち続け柔軟に対応できる人材・スキルを育てていけるよう、基礎を定着させ現場に多く触れるカリキュラムを構築していく。

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			
授業方法は職業実戦的な演習型授業(実験・実習・実技)を主体的に行う。特に、産業界や職業人が求められる知識・技能や最新の実務を反映した教育を行うため、企業が学習活動に関わり、相互理解が深められる学習機会(企業実習、企業参加の学内実習活動等)を設定する。			
(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			
企業が求める技術レベルや人材を育てるため、実践学習を通し、企業の方から学生への指導に必要な課題内容の検討、必要な資格などの意見交換を行い、カリキュラムへ取り入れる。			
(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
企業研修Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	国内の企業を研究し幅広い就活に向けゲームデザインの技術向上を図る。	デジタル合同会社
企業研修Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	国内の企業を研究し幅広い就活に向けゲームプログラムの技術向上を図る。	合同会社ピッコロ
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			
教育の質を客観的に保証するために、経済・産業界・放送業界の動向・人材需要に即し、最新の実務の知識・経験に基づく実践的な知識・技術を教授すべく適切に教員に対する研修等を、教職員研修規定により行なう。			
(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			
教育の質を客観的に保証するために、経済・産業界・放送業界の動向・人材需要に即し、最新の実務の知識・経験に基づく実践的な知識・技術を教授すべく適切に教員に対する研修等を、教職員研修規定により行なう。			
(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:	ゲーム制作エンジンに関するセミナー	連携企業等:	EPIC GAMES
期間:	2023年5月1日	対象:	学生
内容:	UE5のゲームでの使用などの解説		
研修名:	北田英二氏による、「北田塾」の開催	連携企業等:	株式会社ModelingCafe
期間:	月1回	対象:	学生・教員
内容:	CG業界の方たちに、学生作品を評価、ブラッシュアップをしていただく		
研修名:	Houdini for GAME セミナーin 福岡	連携企業等:	ボーンデジタル
期間:	2023年11月1日	対象:	学生・教員
内容:	元DICEメンバーで現在Embark Studiosにて活躍中のエンバイロメントアートルードのDarko Pracic氏のセッション+SideFXによるスペシャルセッション		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	人権・同和研修	連携企業等:	福岡県・学事課、専修学校協会
期間:	2024年2月1日	対象:	教職員
内容:	ハラスメントの基礎知識、人権観点での入学検討者への問いかけ		

(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: ゲーム制作エンジンに関するセミナー	連携企業等: EPIC GAMES
期間: 2024年 予定	対象: 学生
内容: UE5のゲームでの使用などの解説	
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: コミュニケーション研修	連携企業等: 株式会社ひとつ道
期間: 2024年8月	対象: 教職員
内容: 他者の価値観を認める 自身のコミュニケーションの在り方を再考する 組織力強化	
研修名: 留学生担当職員研修会	連携企業等: 福岡県・学事課、専修学校協会
期間: 2024年10月	対象: 教員
内容: 在留資格研修「出入国管理行政について」その他	

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

自己評価の評価結果について、卒業生、企業等の関係団体、地域住民などの専門学校と密接に関係するものと理解促進や連携教育により学校運営の改善を図る。限られた時間を有効に活用するために、重点課題などを取り上げ審議を行っていく。

(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	学校の理念・目的・育成人材像
(2) 学校運営	目的等に沿った運営方針の策定
(3) 教育活動	キャリア教育の視点に立った教育方法などの実施
(4) 学修成果	キャリア形成の効果を把握し学校の教育活動の改善
(5) 学生支援	卒業後の進路に関する体制の整備
(6) 教育環境	教育上または安全の十分な施設・設備の整備
(7) 学生の受入れ募集	高等学校等接続する機関に対する情報提供等の取り組み
(8) 財務	目的・目標に照らした有効かつ妥当な中期計画的な年度予算
(9) 法令等の遵守	法令と設置基準等の遵守と適正な運営
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献のための学校の教育資源や施設を活用
(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

自己評価と関係者評価の評価差異がどこにあるのか、異なる点を吟味することで、問題点を抽出する。当然、関係者評価が厳しい場合は、本校が行なっていることが伝わっていないか、評価されていない点だと真摯に受け止め、改善・改良を加えていくことに尽きる。今年度は半導体不足に於けるPC等の機材導入状況や、大雨災害が頻発する中、有事の際の学校の備えなど、世情で問題視されている点に対し確認がなされたが、学校側の前向きな対応に安堵されていた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
平田 章裕	福岡県洋菓子協会	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	業界団体
荻田 英二	(株)荻田商業建築デザイン事務所	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	卒業生
田中 誠二	オリエンタルホテル福岡	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	卒業生
福島 眞祐	福岡市博多区博多駅前3丁目2区自治会	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	自治会長
藤 厚久	福岡県博多女子高等学校	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	学校長が必要と認めた者
庄部 兼司	株式会社Too 福岡支店	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	学校長が必要と認めた者
小川 倫恵子	アミ・シュプール	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	卒業生
溝江 多佳子	株式会社イクティス	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	学校長が必要と認めた者
後藤 大輔	税理士法人アーク・パートナーズ	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	会計士
吉塚 正希	株式会社映像ボックス	令和5年9月1日～ 令和7年8月31日(2年)	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・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://www.kdg.ac.jp/information.html>

公表時期: 2024年10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

URL: <https://www.kdg.ac.jp/information.html>

公表時期: 令和6年10月31日

(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	学校の教育・人材教養の目標・教育活動計画
(2) 各学科等の教育	カリキュラム、卒業者数、卒業後の進路
(3) 教職員	各教員の担当科目、校務分掌組織等、教職員の研修・研究活動
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校・学科の行事(イベント)の取組とその評価結果
(6) 学生の生活支援	就職に関する体制、卒業生への支援体制
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱い
(8) 学校の財務	事業報告書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(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.kdg.ac.jp/information.html>

公表時期: 2024年10月31日

授業科目等の概要

#REF!																
	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	○			ゲームプロジェクトI	各自の基礎力(思考力)強化。企業を知ること(企業研究)。ホームルーム兼ねる。	1・通	128	8		○		○		○		
2	○			スキルアップI	基礎技術に於ける不明瞭な点を理解するためにゲームの全体を確認する。	1・前	32	2	○			○		○		
3	○			キャリアアップ	就職活動をするためのポートフォリオなど、作品の見せ方など参考資料を元に、プレゼンテーション能力を高めていく。	1・後	32	2	○			○		○		
4	○			ホームルームI	業界で活躍するために学んでいることの理解度を図り、目標を持って取り組む意識を養う。	1・通	64	4	○			○		○		
5	○			キャリアステップアップ	キャリアアップで理解した内容について実践を通し、自らの作品に対するプレゼン力を磨く。	1・通	64	4	○			○		○		
6	○			造形基礎	絵画の基本である線がきれいにひけること。平面から立体をおこせるようになること(立体把握)。	1・通	128	8		○		○		○		
7	○			ゲーム企画基礎	①立体を把握する。 ②人体(全身)の理解を深める。 ③粘土を使用して骨格を制作。	1・前	64	4		○		○			○	
8	○			デジタルコンテンツ基礎	パソコン基本操作の習得。Illustrator基本操作の習得。	1・前	64	4		○		○			○	
9	○			画像処理	①基本的な画像処理ライブラリであるOGLを習得する。②基本機能。③2D画像のファイルフォーマットを中心。	1・通	128	8		○		○			○	
10			○	スキルアップII	基礎から応用に展開する上で、必要となるゲームの技術を理論的に理解していく。	2・前	32	2		○		○		○		
11			○	特別補講	2年前期履修カリキュラムの復習・サポート授業実施。業界就職・修飾後のサポートオンライン留学の実施から個々の視野を広げる社会人教育。	2・後	32	2		○		○		○		
12			○	ホームルームII	業界で活躍するために学んでいることの理解度を図り、目標を持って取り組む意識を養う。	2・通	64	4	○			○		○		
13			○	制作スキルアップ	作品制作を通して、ポートフォリオの完成を図る。就業先を見据え、業務に対する捉え方を考えていく。	2・通	64	4	○			○		○		
14			○	3DCG基礎A	クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育。	1・前	64	4		○		○			○	

15			○ 3DCG基礎B	クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育。	1・前	64	4		○	○	○						
16			○ デッサン	発想の組み合わせを理解する。さまざまな作品のアイデアに能動的に触れるようになる。構図の学習と観察力と思考力の向上。就職活動準備に備え石膏像をモチーフとして個人のレベルで完成度の高い作品を1枚は仕上げる。	1・通 2・前	192	12		○	○	○						
17			○ CG映像制作A	クオリティの高い3D作品制作のための技術習得。クオリティの高い3D作品制作のための技術習得業界から望まれる知識とスキルを身につける。	1・後 2・前	128	8		○	○	○						
18			○ CG映像制作B	クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育。クオリティの高い3D作品制作のための技術習得業界から望まれる知識とスキルを身につける。	1・後 2・前	128	8		○	○	○						
19			○ デジタルコンテンツ演習	ポートフォリオの作成に向けたレイアウト技術の習得ポートフォリオの完成。	1・後	64	4		○	○	○						
20			○ ゲーム企画演習	オリジナルの世界を構築できるようにする。	1・後 2・前	128	8		○	○	○						
21			○ デジタルコンテンツ応用	オリジナルの世界を構築できるようにする。デザインだけではなく文明、文化を意識して世界を作る。Photoshop応用操作の技術習得。	2・前	64	4		○	○	○						
22			○ ドローイング&制作	企業に通用する手描き作品と3DCG等作品の質を最大限に引き上げる。業界就職に向けた作品集強化業界が求める手描きと3DCG作品の水準を高める。	2・通	128	8		○	○	○						
23			○ 3DCG上級A	クオリティの高い3D作品制作のための技術習得。業界から望まれる知識とスキルを身につける業界就職が可能なポートフォリオの作成。	2・後	64	4		○	○	○						
24			○ 3DCG上級B	①クオリティの高い3D作品制作のための基礎教育。②業界から望まれる知識とスキルを身につける。③業界就職が可能なポートフォリオの作成。	2・後	64	4		○	○	○						
25			○ デジタルコンテンツ上級	Animateを利用した背景とキャラクターアニメーションの作成技術習得。	2・後	64	4		○	○	○						
26			○ デッサンレベルアップ	物体の見え方をさらに突き詰め、描画を通して物体の形状、質感、量感を表現する。上記を踏まえ各自レベルアップを図る。(企業が求めるデッサンのレベルまでもっていく)	2・後	64	4		○	○	○						
27			○ ゲーム企画上級	①オリジナルの世界を構築できるようになる。②デザインだけではなく文明、文化を意識して世界を作る。	2・後	64	4		○	○	○						
28			○ 3DCG/WEBコンテンツ	①業界で通用する知識とスキルを身につける。②クオリティの高い作品を制作する。	1・通	128	8		○	○	○						
29			○ 数理・物理	①プログラミングに必要となる基礎的な数学、物理を習得する。②第1クールは主に2次元座標を扱うための代数、幾何を中心に行う。	1・通	128	8		○	○	○						



30		○	プログラミングA	①c++開発環境で、CUIプログラムを習得する。②オブジェクト指向に基づいたプログラミング。	1・前	64	4		○		○								
31		○	プログラミングB	①c++開発環境で、CUIプログラムを習得する。②文法、制御の習得メイン。	1・前	64	4		○		○								
32		○	オブジェクト指数設計	①UML2.xを使ってオブジェクト指向設計を習得する。②設計の考え方がメイン(記述はUML2.x)。③設計実習フォワード。	1・通	128	8		○		○								
33		○	JavaプログラムA	①Javaアプレット、Java2D ②Javaプログラムの基本	1・後	64	4		○		○								
34		○	JavaプログラムB	①Javaアプレット、Java2D ②ツールの利用	1・後	64	4		○		○								
35		○	ビジュアルアイズ	業界で通用する知識とスキルを身につけ、クオリティの高い作品を制作する。	2・通	128	8		○		○								
36		○	webプログラム演習A	①汎用的かつ使用頻度の高いPHPによるサイト構築。②PCサイト対応。	2・前	64	4		○		○								
37		○	webプログラム演習B	①使用頻度の高いJavaサーブレットによるサイト構築。②サーブレット+JSP。	2・前	64	4		○		○								
38		○	スマートフォン開発演習	①androidネイティブのアプリ開発を習得する。②android studio利用。	2・前	64	4		○		○								
39		○	RDB開発演習	①RDB設計を習得する。②Mysql使用。③小規模業務想定。	2・通	128	8		○		○								
40		○	linuxサーバー	①Linux実機のインストールセットアップを習得する。②CentOSを使用。	2・通	128	8		○		○								
41		○	webプログラム上級A	①使用頻度の高いフレームワークによるサイト構築。②spring。	2・後	64	4		○		○								
42		○	webプログラム上級B	①汎用的かつ使用頻度の高いPHPによるサイト構築。②フレームワーク各種の導入。	2・後	64	4		○		○								
43		○	スマートフォン開発上級	①androidネイティブのアプリ開発を習得する。②通信制御、データ保持などの実務に必要な技術習得。	2・後	64	4		○		○								
44	○		企業研修Ⅰ	業界100%目指し企業研究する。国内の企業を研究し幅広い就活に向け準備。	2・前	256	16		○				○	○				○	
45	○		企業研修Ⅱ	業界100%目指し企業研究する。国内の企業を研究し幅広い就活に向け準備。	2・後	128	8		○					○	○			○	
46		○	短期留学	時数による														○	
合計					45	科目			3698 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：卒業規程単位の取得等、合格条件を満たすこと。		1学年の学期区分	2期
履修方法：各学期毎に行う試験、演習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。		1学期の授業期間	16週