

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名 専門学校 九州デザイナー学院		設置認可年月日 昭和58年3月29日	校長名 藤 弥生	所在地 〒 812-0011 (住所) 福岡県福岡市博多区博多駅前3-8-24 (電話) 092-474-9234																														
設置者名 学校法人Adachi学園		設立認可年月日 昭和42年1月12日	代表者名 安達 暁子	所在地 〒 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 文化・教養	認定課程名 文化・教養専門課程	認定学科名 ゲーム・CG学科	専門士認定年度 平成16(2004)年度	高度専門士認定年度 -	職業実践専門課程認定年度 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:4.2%)																																	
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年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,920 単位時間 単位	640 単位時間 単位	3,200 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)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)																															
120人	88人	7人	8%																															
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) : 42人</p> <p>■就職希望者数(D) : 34人</p> <p>■就職者数(E) : 27人</p> <p>■地元就職者数(F) : 8人</p> <p>■就職率(E/D) : 64%</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 30%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 64%</p> <p>■進学者数 : 0人</p> <p>■その他 : 0人</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和4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>																																	
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	https://www.kdg.ac.jp/course/illustration/																																	
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>3,840 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>総授業時数</td><td>単位</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</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</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・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</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授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>						総授業時数	3,840 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
総授業時数	3,840 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)	<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)</td> <td>0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>3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>1人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>4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 4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)	0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)	3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)	1人	計	4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)	0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)	3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)	1人																																	
計	4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Adachi学園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、専門学校九州デザイナー学院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が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4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31年4月1日～ 令和5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31年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和5年3月31日	—
大音 晃司	NPO heyho 代表	令和3年4月1日～ 令和5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	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	③

※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)

年間2回開催(毎年5月、11月)

(開催日時(実績))

2022年5月16日(月) 17:30～19:00

2022年11月2日(水) 17:00～18:20

(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)

(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	科目概要	連携企業等
企業研修Ⅰ	国内の企業を研究し幅広い就活に向けプログラム技術向上を図る。	株式会社システムT
企業研修Ⅱ	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。	株式会社CGワークス

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

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:	DISCOVERY SCHOOL (オンライン)	連携企業等:	株式会社HOA
期間:	2022年6月18日(土)	対象:	教員(IT事業者)
内容	「世界はこう変わる!」初回講座は、全体を見通す概論編です。実践編では、メタバースがどのように創られるのかビジネスを見通すとともに2大ツールをハンズオンで使えるレベルまで引き上げることを目指します。		
研修名:	DISCOVERY SCHOOL (オンライン)	連携企業等:	株式会社HOA
期間:	2022年6月24日(金)・7月8日(金)	対象:	教員(IT事業者)
内容	メタバースの構築方法を学ぶ - unity		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	ハラスメント研修(動画教材・eラーニングコンテンツを使用)	連携企業等:	Adachi学園グループ
期間:	2022年8月1日(月)~8月5日(金)の期間内	対象:	教職員
内容	ハラスメントの理解を深め、個人と組織としてのハラスメント防止対策について身につけることを目的。		
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:	2022年11月29日(火)15:00~16:30	対象:	教職員
内容	「人権尊重の理念」~「可能性」に伝えるために~ 水平社から同和教育、いじめ・人種差別など		
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:	2023年2月15日(水)15:00~16:30	対象:	教職員
内容	パワーハラスメント防止措置の義務化 および改正育児・介護看護法 グループディスカッション		

(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:	一歩先へ行こう! Autodesk Day 2023 オンライン型講座	連携企業等:	CGWORLD
期間:	2023年8月4日	対象:	教員
内容	第一線のクリエイターに支持されているオートデスク製品を深堀		
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:	ポーンデジタル
期間:	2023年11月13日(月)17:30~20:00	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ティストの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:	2023/11/28	対象:	教職員
内容			
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:	2023年2月予定	対象:	教職員
内容			

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3年9月1日～ 令和5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3年9月1日～ 令和5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3年9月1日～ 令和5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3年9月1日～ 令和5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3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	学校長が必要 し認めらる
藤井 亨	株式会社Too 福岡支店	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	学校長が必要 し認めらる
小川 倫恵子	アミ・シュプール	令和3年9月1日～ 令和5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3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	学校長が必要 し認めらる
後藤 大輔	税理士法人アーク・パートナーズ	令和3年9月1日～ 令和5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3年9月1日～ 令和5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: 令和5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5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、卒業生数、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: 令和5年10月31日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 ゲーム・CG学科)																
	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	○			色彩	デザイン分野での実践に役立つための、色彩に関する基本的な知識を修得する。色彩の基本をベースに、応用として各自の感性を表現する。	1・前	32	2	○			○			○	
2	○			キャリア開発	働くことの意義について理解させることで就職について意識をもたせる。履歴書の作成。コミュニケーション力の向上と就職活動を理解する。社会人として必要なマナー習得。	1・通2	96	6	○			○			○	
3	○			イラスト業務実践Ⅰ	実際の企業依頼や産学協同企画を通してイラストの仕事の進め方やプロ意識を習得。	1・通	128	8		○		○			○	
4	○			画材研究	代表的な手描き画材の基礎を一通り経験し、作画表現の幅を広げる。、カレンダー制作を加工まで行う。	1・通	128	8		○		○			○	
5	○			デッサン基礎	鉛筆で、立方体・球など基本的な静物、石膏像のデッサン。観察力と思考力の鍛錬をする。	1・通	128	8		○		○			○	
6	○			デジタル作画基礎	Adobe Photoshop及びiPad Procreateを使用した、デジタルイラスト制作力習得。	1・通	128	8		○		○			○	
7	○			Mac操作基礎	Adobe illustrator操作スキルを習得し、業務用データを制作できるようになる。	1・通	128	8		○		○			○	
8	○			デザイン思考	イラストレーターとしてデザインに関わる上でのデザインの「考え方」を知る。	1・通	128	8		○		○			○	○
9	○			イラスト・デザイン概論	イラストとデザインの相互作用の視点から業界研究を行いプロ意識を高める。	1・後	32	2	○			○			○	
10			○	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イラストレーションの全体を確認する。	1・前	32	2	○			○			○	
11			○	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	○			○			○	
12			○	スキルアップⅡ	基礎から応用に展開する上で、必要となるイラストの技術を理論的に理解していく。	2・前	32	2	○			○			○	

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 ゲーム・CG学科)																
	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	
13			○	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	○			○	○			
14			○	ホームルーム	業界で活躍するために学んでいることをの理解度を図り、目標を持って取り組む意識を養う。	1・通2	128	8	○			○	○			
15			○	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を実践を通し、自らの作品に対するプレゼン力を磨く。	1・通	64	4		○		○			○	
16			○	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		○		○			○	
17			○	デザイン業務実践	Adobe illustrator技術力向上。採用試験やインターンを見据えた課題設定。	2・通	128	8		○		○			○	
18			○	デッサン応用	観察力と描画力習得のための訓練を継続し、プロとしての基礎画力を向上させる。	2・通	128	8		○		○			○	
19			○	イラスト業務実践Ⅱ	依頼業務を通してプロとしての働き方を体感。働くことへ意識を高める。即戦力習得。	2・通	96	6		○		○		○		
20			○	デジタル作画応用	photoshop、ipadでのデジタル作画演習を通して、即戦力としての技術向上を行う。	2・通	128	8		○		○			○	
21			○	描画表現研究	手描き作品制作能力及び画材取り扱いスキル強化。絵本制作。コンペティションに参加して、実績をつくる。	2・通	128	8		○		○			○	
22			○	アートディレクション	思考力重視のデザイン能力強化。仕事を意識して取り組むための課題を設定し、即戦力を身につけるための訓練を行う。	2・通	128	8		○		○			○	
23			○	Web概論A	(高難易度) プロとして業界で必要とされるweb知識技術を習得。	2・通	64	4	○			○			○	
24			○	Web概論B	プロのイラストレーターとして業界で必要とされる基礎的なweb知識技術を習得。	2・通	64	4	○			○			○	

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 ゲーム・CG学科)																
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 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	
25		○		企業研修Ⅰ	授業内で学んだ知識・技術を生かし、企業の求める人材となるため実践を行う。	2・前	256	16	○				○	○		○
26		○		企業研修Ⅱ	授業内で学んだ知識・技術を生かし、企業の求める人材となるため実践を行う。	2・後	128	8	○				○	○		○
27			○	短期留学	受け入れ先による								○			
合計						26 科目			160 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の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	1 学期の授業期間	16 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。