

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																																			
専門学校静岡電子情報カレッジ		平成10年3月23日	中村 徹	〒422-8067 静岡市駿河区南町13-5 (電話) 054-281-0221																																			
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地																																			
学校法人中村学園		昭和47年4月10日	中村 徹	〒420-0494 静岡市葵区与一五丁目3-25 (電話) 054-271-5700																																			
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																																		
商業実務分野	専門課程	音響&映像メディアクリエイト学科 映像メディア研究		平成22年文部科学省告示 第30号	-																																		
学科の目的	ICT(情報通信技術)を活用した映像・音響を中心とするエンターテインメント分野の企業で活躍できるプロフェッショナルを育成、輩出する。																																						
認定年月日	令和2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																																
	2年 昼間							2,048	320	64	1,664	時間																											
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																																	
80人		5人(37人の内数)	0人	3人	7人	10人																																	
学期制度	■前期:4月6日～9月19日 ■後期:9月23日～3月13日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 期末考査・小テスト・課題評価・平常の授業態度・出席状況等の資料によって総合的に評価する。成績はA.B.C.Dの4段階とする。																																			
長期休み	■学年始:4月1日～4月2日 ■夏季:8月8日～8月16日 ■冬季:12月25日～1月5日 ■学年末:3月14日～3月31日		卒業・進級条件	その科で履修した全ての科目について合格している。定められている資格・検定取得がクリアしている。入学から卒業までの全出席すべき日数の出席率が90%以上である。																																			
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学生ひとりひとりに向き合い、学生のニーズに対応する。カウンセリングを行う。個別で不得意な科目のフォローをする。		課外活動	■課外活動の種類 学生会(学生自治組織)による学園祭・文化祭、スポーツ大会、学校周辺清掃活動、挨拶運動、募金活動、被災地への物資支援の企画・運営 ■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) 映像撮影・編集、カメラマンアシスタント		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年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)																																			
	■就職指導内容 新卒雇用の動向、産業経済・社会の変化と「求められる人材像」の理解、就職活動の流れ・活動の心得、自己理解 希望する就職先分野の研究、職種の研究、応募書類作成指導(履歴書、エントリーシート)、卒業生との情報交換 三大質問の準備 模擬面接指導 小論文・作文書き方指導、個別面談・指導			<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>ビジネス能力検定3級</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>情報検定 (情報デザイン上級)</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>情報検定 (情報デザイン初級)</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Word文書処理技能検定3級</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</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	ビジネス能力検定3級	③	1	1	情報検定 (情報デザイン上級)	③	1	1	情報検定 (情報デザイン初級)	③	1	1	Word文書処理技能検定3級	③	1	1												
	資格・検定名	種		受験者数	合格者数																																		
	ビジネス能力検定3級	③		1	1																																		
	情報検定 (情報デザイン上級)	③		1	1																																		
	情報検定 (情報デザイン初級)	③		1	1																																		
	Word文書処理技能検定3級	③		1	1																																		
■卒業者数 : 1 人																																							
■就職希望者数 : 1 人																																							
■就職者数 : 1 人																																							
■就職率 : 100 %																																							
■卒業者に占める就職者の割合 : 100 %																																							
■その他 :																																							
令和 2 年度卒業者に関する (令和3年5月1日 時点の情報)																																							
中途退学の現状	■中途退学者 0 名		■中退率 0 %																																				
	■中途退学の主な理由																																						
	■中退防止・中退者支援のための取組 学級懇談会における保護者との意見交換、定期的な学生との個別面談・情報交換・カウンセリング、成績不良者への個別指導																																						

<p>経済的支援制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 ・特待生、CANスカラシップ制度、修学奨励特別奨学生、親子兄弟姉妹特別奨学生、遠隔地生活支援奨学生</p> <p>■高等教育の修学支援新制度 ・対象学生 5名(学科全体)</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 給付対象 令和2年度給付実績者数 0名 ※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</p>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■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)</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p>https://www.can.ac.jp/denshi/department/visual/</p>

(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

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

専修学校 専門課程の教育課程の編成を行うにあたり、関係機関・団体・企業等の要請を十分に活かしつつ、当該専修学校 専門課程の専攻分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するために設置する。

職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的として、Society5.0時代、少子高齢社会時代の音響・エンターテインメントを中心としたクリエイティブな分野への就業を目指す学生たちが、実際に働く現場を知るにあたり、インターシップ、ボランティア活動や現場実習を活用する。

(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

「委員会」は、専修学校 専門課程の教育課程の編成を行うにあたり、関係企業、企業団体等の要請を十分に活かしつつ、当該専修学校 専門課程の専攻分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するために設置する。

委員会に出席する教頭より、学科に所属する教員に報告・伝達し、審議内容を共有するとともに、その内容を校長に報告。校長の最終的な判断・許可により、映像デザイン分野に関連する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを鑑みて、次期のカリキュラム編成、教科書選定、シラバス及びコマシラバス作成、教材作成、授業の運営に、審議内容を反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年9月9日現在

名前	所属	任期	種別
小林 裕敏	NPO法人静岡情報産業協会 理事兼運営委員長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	①
西森 光男	株式会社エスピーエスタくみ 取締役	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	③
興津 伸一郎	コールプロダクション 代表	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	③
中村 徹	学校法人中村学園 理事長 専門学校静岡電子情報カレッジ 校長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
有賀 浩	専門学校静岡電子情報カレッジ 副校長 音響&映像メディアクリエイイト学科 学科長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
中村 健太郎	専門学校静岡電子情報カレッジ 教育改革推進室長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	
五味 正太郎	専門学校静岡電子情報カレッジ 音響&映像メディアクリエイイト学科 教員	令和2年4月1日～令和4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)

・年間開催数 2回

・開催時期 毎年7月、1月または2月

(開催日時(実績))

第1回 令和2年7月9日(木)15:00～16:30

第2回 令和3年1月14日(木)15:00～16:30

(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

<西森委員>

●技術や実習について優先されている学生が多く見受けられる。座学の重要性も理解して、取り組んで行って欲しい。

対応:座学系の各科目で学生指導を強化

●県内でPAとして就職を目指すのであれば、広い知識を持った人材になって欲しい。

対応:一般科目で視野を広められるよう指導

<西森委員><興津委員>

●コロナ下、ライブ配信の需要が高まり、業務依頼も多いので、対応できるスキル(AR、VR、MRなども含め)養成をお願いしたい。そのスキルは、コロナ後も業務上役立つことが期待される。

対応:引き続き産学連携情報交換の中で具体的に求められるスキルを学校として吸収、教育内容に反映する

<西森委員><興津委員><小林委員>

両方●オンライン授業では教員が一方向的に授業を進行する傾向になりやすいので、通常の授業と同様、双方向でやり取りできるように配慮して欲しい。

対応:オンライン授業担当教員が授業実施時に意識を高め、対応する

<西森委員>

音響●ネットワークの知識を身につけて欲しい。実用性を交えて勉強をさせることで興味を持たせる。

対応:音響技術系の科目でネットワーク関連知識の教育を強化する

<興津委員>

両方●スカラシップ制度については、制度で求めているリーダーシップの在り方について認識させることで効果を上げられるのではないかと。

対応:オープンキャンパス来校者への告知内容を工夫する

<西森委員>

両方●コロナの影響で音響や照明の仕事が減っている中で、ライブ配信の仕事依頼が来るようになり、今までにはなかった映像部門を立ち上げた。対応できる人材の育成に期待する。

対応:ライブ配信に求められる施設設備を研究し導入を図る。また教員自身が専門的技術研修でスキルを修得し、学生への教育を充実させる。

<興津委員>

両方●マーケティングの学びからコンテンツのトレンドを見出すことが重要

対応:関連科目の教育内容に反映する

両方●組織でのキャリアアップ、スキルアップにはコミュニケーション能力が必要不可欠。人材育成に期待。従来のコミュニケーション力だけでなく、リモートでの対応力も求めたい

対応:関連科目の教育内容に反映する

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

学生が目指す仕事のイメージ(職業観)を涵養するため、できる限り多くの職場見学や職場・現場での実習を体験させる。また企業から課題を頂き学生がグループで制作活動に臨み、その評価を企業人から得る。これらの活動を通して、社会人基礎力の確認、自分に不足するスキル・素養をチェック、自分の強みを再認識することで、モチベーションを高めるとともに学内授業での取り組みを充実させる。

企業が何を求めているのか、どのような人材にならなければいけないのかを直接感じ取り、学校へ戻ってからの学びの課題として取り組む。

(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

- ・企業人を非常勤講師として招聘し、実習等の授業を行う。企業のニーズを反映すると共に、仕事の重要性、やりがい・楽しさを学生に伝えてもらう。
- ・企業より課題を頂き、学生グループが制作活動を行う。企画、スケジュール管理、レビューの指導、最終成果のプレゼンテーション評価を企業人から頂く。
- ・企業や仕事現場を直接訪問させて頂き、企業人から指導を仰ぐ。職業観を向上させ、専門的職業を学ぶモチベーションを高める・維持する。

(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
3DCG基礎	業界で広く活用されている3DCGアプリケーションの操作技術を学ぶ。基本的なモデリングとテクスチャマッピング、ライティング、アニメーション技法をマスターする。	バックル
3DCG応用	複雑なモデリング、ボーンアニメーション、高度なレンダリング技術について理論と実践を学ぶ。制作作品のプレゼンテーションを行い評価を得る。	バックル
アニメーション制作基礎	各自のアイデア、企画の発想のアウトプットから実際に組み立てていく過程を実践。作業に沿って必要な制作知識を身につけ、アニメーション制作の基本的な体系を学ぶ。	有限会社ツカサ工業
アニメーション制作応用	アニメーション制作基礎の内容を踏襲しつつ、再度、映像に組み立てていく過程を授業内で経験する。現在、制作現場でも必要なデジタル制作知識の基本から先端技術を追い、アニメーション制作を実践的に学び、各自のポートフォリオの制作を目指す。	有限会社ツカサ工業
Webデザイン応用	webデザインやモバイルアプリのUI設計に踏み込んで、プロトタイプング手法を使ったウェブデザインを習得する。Adobe XDを身につけ、プロトタイプングによるUI操作の仮設・検証を繰り返し、より良い操作感を求める。また、WEBサイトの制作実習を通して、WEBによる表現を考え、実現する力を身につける。	オフィスアシタノ

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
 自己点検評価、学校関係者評価、教育課程編成委員会の結果に基づき、年度当初に研修計画を立案。校長の判断により具体的な研修のスケジュールを行い、研修を受ける。その成果は校長への報告と、学内教員研修で共有し、以降の教育活動に反映する。
 具体的な研修項目は以下の通り。

- ・非常勤講師を招き、または非常勤講師の勤める企業・仕事現場へ出向き、教員の実務に関する知識、技術、技能等を確認する。また企業現場が求めるスキルを明確にするとともに、その教育方法を教員自身が修得する。
- ・文部科学省委託事業への参画、職能団体等が実施する研修・情報交換会等への参加。
- ・その他、必要に応じて、授業及び学生指導に関する教員の指導力等向上のための研修。
- ・毎年開催されている新任教員研修および教員の資質向上のための講習会。

(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

(1) ウェビナー「日韓ITオンラインセミナー」
 JISA-FKII(韓国情報産業連合会)主催 令和2年10月7日(水)14:00～16:00 対象:IT・非IT企業社員、学校教員等
 韓国と日本から、それぞれの国におけるコロナ禍でのICTサービス、トレンド、事例紹介が行われた。

(2) 「ドローンエンジニアになるための技術習得 ～ドローンの現状と近未来」 対象:静岡情報産業協会会員企業・学校等
 令和3年1月20日(水)15:30～17:00 静岡情報産業協会主催 ウェブセミナー(ウェビナー)
 講師:静岡理科大学工学部特任講師 田村 博氏
 ドローンの現状から近未来を展望し、そこに求められる技術について学んだ。

②指導力の修得・向上のための研修等

- (1)公益社団法人静岡県職業教育振興会主催 新任教員研修
令和2年7月30日(木)～8月7日(金)
- (2)文部科学省オンラインセミナー
Afterコロナ時代の「新しい学びの姿」
本学森下町キャンパス8階マルチメディアホールにて受講 令和2年8月27日(木)、9月3日(木)

(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

- (1)アニメーション分野の技術
業界主催による教育関係者向けのセミナーを受講
コンテンツ市場動向、市場トレンド 今後のクリエイターの活躍やツールについて研修する
学生への技術教育に活かすだけでなく、就職指導、教育内容のアップデートにも活用する

②指導力の修得・向上のための研修等

- (1)高専接続 入学前教育について
専門学校進学者の意識、進学活動、進学情報収集等を分析
目的意識を高めた状態で専門学校へ入学させるための手立てを考え、実践できるようにする。

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

- ・関連分野の代表者、卒業生の代表者(=最も身近なプロフェッショナルとしての存在)に対し、本学の自己点検・評価について報告。
- ・教育活動全般、学内施設・設備関係、広報的活動、財務等への専門的助言を得る。
- ・教育の質を向上させ、教育の質の担保し、地域の人材ニーズに対応することで、卒業生及び卒業生の就職先(採用側)の満足度を向上させる。

(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. 教育理念・目標 ・「建学の精神」「校訓」に対する教員の理解、学生指導及び入学予定者への指導 ・プロフェッショナルを輩出することへの責務 ・高等職業機関として地域、社会への貢献 ・学科ごとの教育目標
(2)学校運営	1. 教育理念・目標 ・学生募集、学生の教育、職業人として輩出することへの組織な対応・的確な情報公開
(3)教育活動	2. 教育活動 ・教育目標に合致した職業教育の実施
(4)学修成果	2. 教育活動 ・学生が目指す分野への就職率 ・国家試験、各種検定試験における合格率
(5)学生支援	6. 学生生活支援 ・学生の日常生活指導 ・学校独自の奨学金制度 ・公的な奨学金制度利用についての指導
(6)教育環境	5. 施設・設備等 ・カリキュラム上必要な施設・設備の整備 ・施設・設備の的確な維持
(7)学生の受入れ募集	3. 学生受け入れ ・高等学校・生徒・保護者に対する広報の企画・運営 ・オープンキャンパスの企画・運営 時期ごとの目的明示 ・オフィシャルサイトによる情報発信
(8)財務	8. 財務 ・財務基盤 ・予算・収支計画の妥当性 ・適正な会計監査 ・財務に関する情報公開
(9)法令等の遵守	2. 教育活動 ・学生に対するコンプライアンス教育 4. 教職員組織 ・教職員のコンプライアンス研修 ・改正個人情報保護の学外・学内研修
(10)社会貢献・地域貢献	2. 教育活動 ・地域ボランティア活動 ・社会人向け講座(介護職員初任者研修、実務者研修)企画・運営
(11)国際交流	2. 教育活動 ・留学生の受け入れ、日本人在校生との交流、日本語教育 ・海外研修修学旅行における現地大学生との交流 ・同、福祉施設、教育施設、医療機関の視察、情報交換

※(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

●教育理念、教育方針

建学の精神、教育方針については、特に留学生を中心に、具体的に理解が得られるよう指導してほしい(全委員)

↓
入学前指導、入学後においては日々のホームルームの時間等を活用し、指導する

●評価表について

学生の評価において、スキルシートの形を作成し、レベルチェックを行えるようにしたらどうか。グループワークでどのようなことをやったのか、作った作品について自分の言葉で説明ができることが必要(知又委員)

↓
それぞれの科目・授業における学生指導に反映する

●産学連携について

子ども向けプログラミング教室を共同で開催したい。学校自体の社会貢献、学生のコミュニケーション能力向上など、効果が期待できる(五十嵐委員)

↓
コロナ下で難しいが、具体的な日程等を決めて実施計画をする

●教材関係

経産省のHPにあるものづくり白書が教材として非常によい情報が載っているので参考にするとよい。(知又委員、櫻井委員)

↓
カリキュラム編成・教材作成等に反映する

●ハードウェア教育について

IT、特にハードウェア系の教育ができる唯一の専門学校として教育内容に引き続き期待する(齋藤委員、池谷委員)

↓
関連科目で教育を継続する

●就職指導関連

同窓会の活用を。会社とのパイプを持っている媒体会社等と連携してはどうか。卒業生と名刺交換ソフトなどを活用して連携するとよい(櫻井委員)

↓
進路室、教育部と連携して就職指導に反映する

●募集活動

企業側としては良い人材確保のためにもリカレント教育にも期待する(齋藤委員、池谷委員)

↓
引き続き産学連携による情報交換でリカレント教育のニーズを的確に把握し、具体的に教育が行えるよう計画する

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年9月9日現在

名前	所属	任期	種別
池谷 和彦	SSBソリューション株式会社 専務取締役	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	企業等委員
齊藤 弘幸	株式会社コサウェル 代表取締役社長	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	企業等委員
五十嵐 卓	株式会社システムソフィア 理事	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	企業等委員
知又 史郎	株式会社静岡情報処理センター 医療システム事業部	令和2年4月1日～令和4年3月31日(2年)	卒業生
櫻井 幸寿	株式会社ケアコネクトジャパン ソリューション事業部次長	令和2年4月1日～令和4年3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

学内掲示板、オフィシャル・ホームページ (令和3年4月22日公表)

URL: https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/pdf/r02_kankeisyahyoka_e.pdf

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

教育方針、教育内容の公開することで産学連携の基礎をつくり、教育目標・教育内容と現場ニーズをマッチングさせる。その結果、地域の社会的認知を獲得する。

(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)教育理念・目標、(2)学校運営
(2)各学科等の教育	(3)教育活動、(4)学修成果
(3)教職員	(2)学校運営
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(3)教育活動、(4)学修成果
(5)様々な教育活動・教育環境	(3)教育活動、(6)教育環境
(6)学生の生活支援	(5)学生支援
(7)学生納付金・修学支援	(5)学生支援
(8)学校の財務	(2)学校運営
(9)学校評価	(10)社会貢献・地域貢献
(10)国際連携の状況	(11)国際交流
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

本学オフィシャルサイト「情報公開」ページ

<https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/>

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 音響&映像メディアクリエイイト学科 映像メディア研3) 令和2年度															
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	
○			現代倫理	倫理学を基調として現代の青年たちに欠落している面を追及し、「全人教育」に向ける。「生きる」ことの意味を考察させることから、さらに「働く」ことの意味を考えさせる。	1通	64	4	○			○				
○			ビジネス文書技法	あらゆるビジネスシーンに必要なパソコンアプリケーションのワープロ・表計算についての活用技法を学ぶ。また、就職活動におけるメールの作法も身につける。	1通	64	4	○			○		○		
○			一般教養	就職活動をする際に最低限必要となる文章理解と数的処理の知能を身につける。	1前	32	2	○			○		○		
○			企業研究 1	採用側は、自社に貢献する人材を求め、産業経済・社会の変化が急激な現代では、「環境適応力」に優れた人材の価値が高まっているなか、「キャリア自律」について理解をする。	1後	32	2	○			○		○		
○			検定対策	企業人にとって必要な、ビジネスの基礎知識とスキル（特に入社1年目までに必要とされる）や、社会人常識を総合的に身に付ける。最終目標として、「ビジネス能力検定3級」、「社会人常識マナー検定3級」の検定取得を目標とし学習する。	1通	64	2		○		○		○		
○			デジタルデザイン基礎	Photoshop、Illustratorの操作・デザイン技術を学ぶ。	1前	64	2				○	○			○
○			デジタルデザイン応用	コンテンツの作成や編集に加え、デザインの心理的効果も織り交ぜながら技術の習得を目指す。	1後	64	2				○	○			○
	○		3DCG基礎	3DCGを用いた映像制作の基礎について学習する。	1前	64	2				○	○			○
	○		3DCG応用	3DCGの応用技術を用いて、ハイクオリティな作品を完成させる。	1後	64	2				○	○			○

	○	コミック・キャラクターデザイン基礎	コミックにおけるキャラクターの分析から、印象に残るキャラクターの設計を考える。ゆるキャラ、マスコットキャラクターの制作を通して、地場産業に影響を与える経済効果を知る。キャラクターと性格、登場人物間の結びつきや関係性を考慮したストーリーを考える基礎的視点を習得する。キャラクターを創作するための観察眼・洞察力・アイデア出し・デッサン力を身につける。	1前	64	2						○	○							○
	○	コミック・キャラクターデザイン応用	オリジナルキャラクターを制作し、シチュエーションに沿ったイラストを描ける技術を習得する。キャラクターを創作するための観察眼・洞察力・アイデア出し・デッサン力を身につける。パソコンを使ったカラーイラストや加工方法を学ぶ。	1後	64	2						○	○							○
	○	映像制作基礎	映像制作ソフトや一眼カメラでの撮影基礎及び合成を修得し、ストーリーの作成方法を学ぶ。	1前	64	2						○	○							○
	○	映像制作応用	After Effectを使って映像の編集及び加工技術を身につける。その応用としてショートムービー、ミュージッククリップ、PVなどを制作したり、撮影した動画素材を完成させる。	1後	64	2						○	○							○
	○	アニメーション制作基礎	各自のアイデア、企画の発想のアウトプットから実際に組み立てていく過程を実践。作業に沿って必要な制作知識を身に付け、アニメーション制作の基礎的な体系を学ぶ。	1前	64	2						○	○							○
	○	アニメーション制作応用	アニメーション制作基礎の内容を踏襲しつつ、再度、映像に組み立てていく過程を授業内で経験する。現在、制作現場でも必要なデジタル制作知識の基本から先端技術を追い、アニメーション制作を実践的に学び、各自のポートフォリオの制作を目指す。	1後	64	2						○	○							○
	○	プロゼミ	学生自身が考え、作りたい映像作品などを制作し完成させる。原則、グループ制作とし、チーム制作での必要な知識・技術も身につける。最終的にはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。	1通	128	4						○	○							○
	○	企業研究2	採用側は、自社に貢献する人材を求めている。また、産業経済・社会の変化が急激な現代では、「環境適応力」に優れた人材の価値が高まっている。本授業では、「就職」というゴールに加え、学生が「キャリア自律」について理解することを目標に、「『自己理解』+『企業・社会研究』⇒『自己強化』⇒『自己表現』」というプロセスを螺旋状に回し、「(相手先の仕事が)できる」、「(相手先に)合っている」自分を的確にアピールする力を身につける。	2前	32	2	○					○								○

○	3DCG実践	アニメーション業界で広く使われており、モデリング、レンダリング、アニメーションから映像の編集までこなせる、オープンソースの3D CG制作アプリケーション、Blenderを活用するスキルを習得する。 アニメーション制作の機能を中心に学ぶ。科目の終盤でモデリングについても触れる。	2 前	64	2					○	○				
○	デジタルデザイン実践	1年次に学んだデジタルデザインのスキルをベースに、実践的なプロダクトやアド関連のデザインを実践する。 また、関連コンテストへの作品応募も行い、その成績・欠課によりスキルレベルをチェックする。	2 前	64	2					○	○				
○	イベントプロモーション	イベントの裏側の部分として、企画制作に着目した授業を行う。 イベントを企画制作するにあたり、イベントの種類についてやイベント企画のポイントについて、注意点などの基礎基本的な部分から勉強を始める。 最終的には、実際にイベントを開催することを想定した企画制作を行い、より実践的な学びとすることを目指す。	2 通	64	2					○	○				
○	卒業研究	2年間の集大成として、今まで培ってきた知識・技術のさらなるレベルアップを図る。 グループ研究を行うことにより、実社会での人間同士のコミュニケーションの重要性を身につける。	2 後	##	6					○	○				
○	ゼミナール	学生自身が考え、作りたい映像作品などを制作し完成させる。原則、グループ制作とし、チーム制作での必要な知識・技術も身につける。 完成した作品についてはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。また、コンテストに参加するなど外部評価を受け、ブラッシュアップを行う。	2 通	128	4					○	○				○
合計		31科目	2,048単位時間(74単位)												

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：すべての科目を履修。期末考査・小テスト・課題評価・平常の授業態度・出席状況等の資料によって総合的に評価し、全ての科目でC以上であること。	1学年の学期区分	2期
	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。