

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	昭和60年12月26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3月27日	理事長 中村 徹	〒420-0949 静岡市葵区与一五丁目3-25 (電話) 054-271-5700			
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。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
商業実務分野	商業実務専門課程	ICT映像・音響デザイン学科 映像デザインコース	2年 (昼)	1,760単位時間 (又は単位)	平成22年文部科学省告示第30号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	544単位時間 (又は単位)	320単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	896単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人の内数	6人	1人	7人	8人		
学期制度	■前期：4月7日～8月7日 第1期：4月7日～6月5日 第2期：6月8日～8月7日 ■後期：9月14日～2月12日 第3期：9月14日～11月12日 第4期：11月16日～2月12日			成績評価	■成績表 (有) 無) ■成績評価の基準・方法について 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	■学年始め：4月6日 ■夏 季：8月8日～8月31日 ■冬 季：12月23日～1月5日 ■学 年 末：3月13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。	
生徒指導	■クラス担任制 (有) 無) ■長期欠席者への指導等の対応			課外活動	■課外活動の種類 バレーボール部、サッカー部、野球部等 ■サークル活動 (有) 無)	

就職等の状況	■主な就職先、業界等 映像プロダクション、CGクリエイター、CADエンジニア ■就職率^{※1} 100% ■卒業者に占める就職者の割合^{※2} 100% ■その他（任意） （平成28年度卒業者に関する平成29年3月時点の情報）	主な資格・検定	映像音響処理技術者 情報活用検定 ビジネス検定 Photoshopクリエイター能力認定 Illustratorクリエイター能力認定 等
中途退学の現状	■中途退学者 0名 ■中退率 0% 平成28年4月1日在学者 5名（平成27年4月入学者を含む） 平成29年3月31日在学者 5名（平成29年3月卒業生を含む） ■中途退学の主な理由 ■中退防止のための取組		
ホームページ	URL: http://www.can.ac.jp/denshi/		

※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」の定義による。

- 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とする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（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）をいう。
- ③ 「就職率」における「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」などを希望する者は含まない。

※ 「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ている。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、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成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となる実践的かつ専門的な能力を育成するために設置する。

ICTを活用したエンターテイメント分野のプロフェッショナルを育成するにあたり、映像制作・ウェブデザイン、各種デジタルデザイン等の専門業務を遂行する地域企業と、教育課程について日頃から情報交換を行い、求められるスキルやニーズを的確に教育課程に反映している。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成29年3月31日現在

名前	所属
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
有賀 浩	専門学校静岡電子情報カレッジ 教頭 ロボット創造学科学科長
鈴木 正章	専門学校静岡電子情報カレッジ 教務課長 ICT 情報システム学科長 映像・音響デザイン学科 学科長
早崎 賢治	専門学校静岡電子情報カレッジ ICT 情報システム学科 ゲーム応用学科 学科長
鈴木 佐太郎	NPO 法人静岡情報産業協会 理事長
ナカノヤスヒロ	ナカノデザイン 代表取締役
保坂 昇秀	合同会社モノリズム 代表社員

(開催日時)

第1回 平成28年7月26日(火) 16:00~17:30

第2回 平成29年1月19日(木) 16:00~17:30

2. 主な実習・演習等

(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。インターンシップにおいては社会人基礎力の確認、自分に足りないスキル・素養のチェック、また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ってくる。

科目名	科目概要	連携企業等
デジタルデザイン実習1 デジタルデザイン実習2	デジタルデザインの実務で使われるアプリケーションの活用スキルを習得。コンセプトを決めた上で様々なデザイン制作を実習。その全体についてプロから指導を受ける。	ナカノデザイン
映像制作基礎1、映像制作基礎2 映像制作応用1、映像制作応用2	カメラ撮影、カメラワーク等の基礎から映像編集、特殊効果まで、映像制作スキル全般についてプロから指導を受けながら習得する。	Yasu Design
3DCG デザイン1、3DCG デザイン2	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及び制作技術をプロから学ぶ。	ナカノデザイン

映像編集技術1、 映像クリエイト実践1 映像クリエイト実践2	産学連携により設定された制作テーマに基づき企画した作品制作に臨む。学生グループで企画・撮影・編集・プレゼンテーションまでを行い、プロから評価してもらい、技術レベル一層向上させる。	Yasu Design
インターンシップ	企業内での研修を通して、社会人基礎力や専門的スキルを高め、就職活動に備える。企業から評価を頂き、専門技術の学びをブラッシュアップする。	ナカノデザイン

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

一般財団法人職業教育キャリア教育財団、一般社団法人全国専門学校情報教育協会等が主催する教員のスキルアップ研修に参加。文部科学省委託事業「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」への取り組みにより、多くの企業と交流し、また事業内で行われる企業主催の教員対象研修に参加することで、最先端のスキルを修得、学生への教育に反映させる。
また、その他、新任教員研修および教員の資質向上のための講習会へも積極的参加する。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成29年3月31日現在

名 前	所 属
池谷 和彦	SSBソリューション株式会社 専務取締役
磯田 弘	有限会社ランドスケープ 代表取締役
齊藤 弘幸	株式会社コサウエル 代表取締役社長
知又 史郎	株式会社静岡情報処理センター 医療ソリューション事業部 システム部
櫻井 幸寿	株式会社富士データシステム 開発部開発課 課長

<事務局>

名 前	役職等
有賀 浩	専門学校静岡電子情報カレッジ 教頭 ロボット創造学科 学科長
鈴木 正章	専門学校静岡電子情報カレッジ 教務課長 ICT映像・音響デザイン学科 映像・音響デザイン学科 学科長
早崎 賢治	専門学校静岡電子情報カレッジ ICT情報システム学科 ゲーム応用学科 学科長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.can.ac.jp/denshi/pdf/h28_kankeisyahyoka_e.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.can.ac.jp/denshi/joho01.php>

(商業実務専門課程 ICT 映像・音響デザイン学科 映像デザインコース) 平成26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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			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年次 通年	64	4	○		
○			デザイン英語1	ICT デザイン分野の業務で必要となる基礎的な英語を学ぶ。	1年 前期	32	2	○		
○			デザイン英語2	ICT デザイン分野で使われる専門用語や業界用語について、英語での理解力を高める。	1年 後期	32	2	○		
○			デザイン英語3	1年次に修得した英語力を向上させる。デザインに関係する雑誌、ウェブページ等を用い、読解力や単語力を養う。	2年 前期	32	2	○		
○			デザイン英語4	英文の技術文書やマニュアル等を題材に、読解力を高める。	2年 後期	32	2	○		
○			企業研究1	志望する仕事について、業界・企業・職種等を研究し、就職活動に備える。	1年 後期	64	4	○		
○			企業研究2	就職活動を行うにあたり、具体的な企業を決めて企業研究を深め、志望動機、自己PRとしてまとめる。	2年 前期	64	4	○		
○			ビジネス法規1	法務部門に限らず営業、販売、総務、人事などあらゆる職種で必要とされる法律知識の基礎を学ぶ。著作権についても理解を深める。	2年 3期	16	1	○		
○			ビジネス法規2	個人情報の保護、知的財産関連法規について学び、ビジネスにおけるコンプライアンス能力を高める。	2年 4期	16	1	○		
○			ビジネスアプリケーション	オフィス系ソフトウェア（表計算、ビジネス文書作成、プレゼンテーション作成等）の活用方法をマスターする。	1年 前期	32	1			○

○		デジタルデザイン実習1	デジタルデザインの実務で使われるアプリケーションの基礎的な活用方法をマスターする。	1年 1期	32	1			○
○		デジタルデザイン実習2	デジタルデザインの実務で使われるアプリケーションを活用して、コンセプトを決めた上で様々なデザイン制作を実習する。	1年 2期	32	1			○
○		情報デザイン論1	人間とモノや環境との関係性にかたちを与える方法論、生活の中にあふれる無数の情報をわかりやすく提示する手法、あるいは、それらの考え方を学ぶ。	1年 3期	32	1	○		
○		情報デザイン論2	情報の収集をはじめ、分析力・論理力・表現力・説得力などのコミュニケーションスキルを修得する。	1年 4期	32	1	○		
○		ウェブデザイン1	HTML や CSS 等、ウェブデザインを行う上での基礎的な枠組みについて学ぶ。基本的なタグと CSS をマスターし、簡単なウェブページの制作で技術や知識を定着させる。	2年 1期	32	1		○	
○		ウェブデザイン2	平面レイアウト等、CSS によるより高度なデザインワークについて学ぶ。	2年 2期	32	1		○	
○		ウェブデザイン実践1	予め構築されているウェブデザイン（オープンソースのログソフトウェア等）を活用してのウェブデザインスキルを修得する。	2年 3期	32	1			○
○		ウェブデザイン実践2	実際のサーバー上にウェブデザインを構築するまでのスキルを修得する。	2年 4期	32	1			○
○		卒業研究	カリキュラムの集大成、またカリキュラムの枠を超えて産学連携等をテーマにグループ研究活動を行い、企業人から評価をもらう。	2年 通年	128	6			○
	○	イラストレーション基礎1	点、線、塗りなどの組み合わせによる表現と、色鉛筆・鉛筆、絵の具、ペン、消しゴム等、様々な画材による表現方法を実践的に学ぶ。	1年 1期	32	1			○
	○	イラストレーション基礎2	目に見えている「情報」を、平面に表現する、3次元から2次元に、どのように変換して表現するかを学ぶ。	1年 2期	32	1			○
	○	イラストレーション応用1	光と影を表現するため、球や円錐、角柱などの立体物に光を当て、影を含めたシーンの描写実習を行う。	1年 3期	32	1			○

	○		イラストレーション応用2	名刺やカレンダーなど、身の回りで使われる様々なデザインを実習。相互に評価し合う。	1年 4期	32	1				○
	○		映像制作基礎1	基本的なカメラワークを学び、実践的な撮影を行う。その画像・映像を素材とした基本的な編集方法を学ぶ。	1年 1期	32	1				○
	○		映像制作基礎2	映像編集の基本をマスターした上に、3Dなどの特殊効果が自由に表現できる技術を学ぶ。	1年 2期	32	1				○
	○		映像制作応用1	クロマキー合成について学び、実際に撮影や合成編集を行って作品を制作・発表する。	1年 3期	32	1				○
	○		映像制作応用2	1年次の映像制作総まとめとしての実習課題にグループで取り組む。完成作品のプレゼンテーションを行い、教員や他学科・コースの学生からも評価を得て、制作全般を振り返る。	1年 4期	32	1				○
	○		アニメーション技術	絵が動いて見えるからくりを学ぶ。紙やデジタルデータ等、様々な道具を使ってアニメーションを制作し、コンテスト等で評価してもらう。	1年 前期	32	1				○
	○		3DCG デザイン1	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。	2年 1期	32	1				○
	○		3DCG デザイン2	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。	2年 2期	32	1				○
	○		CAD 技術	業界で幅広く使われているCADアプリケーションの活用スキルをマスターする。またJIS製図通則についても理解を深める。	2年 前期	32	1				○
	○		映像編集技術1	1年次に修得した映像の撮影・編集技術を更に向上させ、様々な映像作品制作をグループワークで行う。	2年 1期	32	1				○
	○		映像編集技術2	アウトドアでのロケも行い、太陽光の有無や天候の変化による環境下での撮影やその後の編集について、実践的に学ぶ。	2年 2期	32	1				○
	○		映像クリエイト実践1	産学連携により制作テーマを設定。プリプロダクトを突き詰め作品を企画し、絵コンテ制作やロケハンなど、撮影や編集に備える。	2年 3期	32	1				○

	○	映像クリエイト実践2	産学連携により設定された制作テーマに基づき企画した作品制作に臨む。学生グループで企画・撮影・編集・プレゼンテーションまでを行い、企業人から評価してもらい、更なる向上を図る。	2年 4期	32	1				○
	○	職業体験事前指導	職場体験に臨むにあたり、訪問先企業や業務について研究を深め、質問事項をまとめる。名刺交換に備えてオリジナル名刺デザインも行う。	1年 通年	32	2	○	△		
	○	職業体験	関連企業での体験やその評価を頂くことで、職業観を涵養すると共に、専門分野への志を高める。また、企業人と関わることで、コミュニケーション能力の向上も目指す。	1年 通年	32	1				○
	○	プロゼミ1	グループで一つのテーマに対して調査・分析等を行い、プレゼンテーションで成果発表。一連の手法を学ぶと共に、相互に評価も行い、コミュニケーション能力を向上させる。	1年 前期	64	4		○	△	
	○	プロゼミ2	企業等と連携した活動テーマを設定し、企業人とも情報交換を行いながらグループ活動を展開。最終的にはプレゼンテーションとその相互評価を行う。	1年 後期	64	4		○	△	
	○	インターンシップ事前指導	インターンシップに臨むにあたり、研修先企業や業務について研究を深める。また、研修目的を明確にし、研修後の評価に備える。	2年 1期	32	2	○	△		
	○	インターンシップ	企業内での研修を通して、社会人基礎力や専門的スキルを高め、就職活動に備える。企業から評価を頂き、専門技術の学びをブラッシュアップする。	2年 前期	64	2				○
	○	特別講座1	企業人（卒業生を含む）による講演や情報交換を行う。関連分野についての理解を深めるとともに、コミュニケーション能力を向上させる。	2年 前期	32	2	○			
	○	特別講座2	就業後の若手社員としての心構えを学ぶ。社会人基礎力の最終チェックを学生が相互に行い、新年度から社会人としてスムーズにスタートできるように準備を整える。	2年 後期	32	2	○			
	○	ゼミナール1	企業等と連携した活動テーマを設定し、企業人とも情報交換を行いながらグループ活動を展開。最終的にはプレゼンテーションとその相互評価を行う。	2年 前期	64	4		○	△	
	○	ゼミナール2	企業等と連携した活動テーマを設定し、企業人とも情報交換を行いながらグループ活動を展開。最終的にはプレゼンテーションとその相互評価を行う。	2年 後期	64	4		○	△	
合計				45 科目	1,760 単位時間(80 単位)					