

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			
専門学校静岡電子情報カレッジ		昭和60年12月26日		中村 徹		〒 422-8067 (住所) 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		中村 徹		〒 420-0494 (住所) 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	
商業実務分野	専門課程(商業実務分野)	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		—		平成27年2月17日	
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。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		映像音響処理技術者資格認定試験、Word文書処理技能認定試験、Excel表計算処理技能認定試験、Illustratorクリエイター能力試験、Photoshopクリエイター能力試験 中途退学率:9%							
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	2,048 単位時間	320 単位時間	64 単位時間	1,664 単位時間	単位時間	単位時間	
		単位	単位	単位	単位	単位	単位	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)				
80 人	13 人		0 人		0 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		11 人						
	■就職希望者数(D)		8 人						
	■就職者数(E)		8 人						
	■地元就職者数(F)		8 人						
	■就職率(E/D)		100 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100 %						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)				%				
	■進学者数		1 人						
	■その他								
	(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)								
■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) 映像撮影・編集、テレビ局編集、イベント関係映像職 等									
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: ○年○月 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.can.ac.jp/denshi/departmen/vsual/								
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)	(A:単位時間による算定)								
	総授業時数				2,048 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				640 単位時間				
	うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位時間				
	うち必修授業時数				2,048 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				640 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				0 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)				0 単位時間				
	(B:単位数による算定)								
	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)	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)				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)				1 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				3 人				
	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				1 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

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、インターンシップ、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5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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
西森 光男	株式会社エスピーエスたくみ 取締役	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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ト学科 学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	
植田 和華	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ト学科 教員	令和6年4月1日～令和8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、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)
・年間開催数 2回
・開催時期 毎年7月、2月または3月
(開催日時(実績))
第1回 令和5年7月27日(木)14:30～16:00
第2回 令和6年2月 7日(木)14:30～16:00

(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。

● AIの活用、取り入れ方が今後必要になってくると考えられる。特に映像系ではAIによる影響が顕著に現れてきている。

対応:授業科目内でChatGPT等の自動生成AIに触れる機会を作る。

また、AIを活用できる言語力の育成を目指すため、ブラウザでの検索方法とは違うことを理解させる内容での実施をする。

●映像・音響ともデジタル伝送によるコンテンツ配信、ライブ活動が急速に普及。ネットワーク関連スキルの養成が急ぎ求められる。

●SDGs、持続可能な社会に向けて経済活動より先を見据えた社会への取り組みに学生たちも注目、理解すべき。

対応:グループワークを通してSDGsを自分たちの業界に当てはめられるように研究させる。

●動画サイトに専用のチャンネルを用意して日頃から作品を投稿させるべき。×切を明確に定め、厳守させる。

対応:コンテンツ制作系の授業で取り組む。

●3D業界ではシンプルなコンテンツのニーズが高まっている

対応:関連科目の講師にニーズを伝え、対応を依頼する。

●プロと遜色ないものが作れるよう、最初は既存コンテンツを自力で、それに近いものを作れるように努力させたい。

対応:特に入学後早い段階で既存コンテンツが真似られるようなスキルを順次養成する。

●就職活動時に求められるポートフォリオについては、トレンドを取り入れること、自分の感性を表現すること、他人に認められたもの、映像系ではアスペクト比が縦長の動画を作る、などを業界は求めている。

対応:1年生の年度末に一旦作品をまとめさせ、ポートフォリオ制作に不足するものを確認。次年度、計画的に制作・製作を行い、来るべき就職活動に備える。□

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ーマッピング、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
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。	株式会社SDTエンタープライズ
デジタルデザイン基礎	Photoshop、Illustratorの操作・デザイン技術を学ぶ。	株式会社コサウエル
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 ※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 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リングを行い、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		
研修名:	DX デジタルトランスフォーメーションとは	連携企業等: 和から株式会社
期間:	令和4年8月19日	対象: 一般
内容	デジタルトランスフォーメーション、デジタイゼーション、デジタライゼーション、DXへ向けたステップとDX発見のヒント、統計・データサイエンスとDXとの関係性	
研修名:	DXシンポジウム・交流フォーラム	連携企業等: gaccoスマートエスイー
期間:	令和4年8月27日	対象:
内容	講演1 DX推進の政策展開と高度人材への期待 経済産業省 アーキテクチャ戦略企画室長 和泉 憲明氏 講演2 真のDX実現を目指して 株式会社NTTデータ経営研究所 三谷 慶一郎氏 講演3 DX推進のニーズや課題 西川株式会社 日本睡眠科学研究所 所長 野々村 琢人氏 講演4 ビジネスプロジェクトをチームでデザインする意義とは 株式会社 匠BusinessPlace 代表取締役社長 萩本 順三氏	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	中部七県ブロック協議会第66回定期三重大会	連携企業等:
期間:	令和4年8月26日	対象:
内容	分科会「リカレント教育の推進について」 三菱総合研究所(文部科学省委託事業)によるリカレント教育の事例紹介	
研修名:	専修学校新任教員研修	連携企業等: 公益社団法人静岡県職業教育振興会
期間:	令和4年7月28日、8月2日～8月5日	対象: 専修学校教員
内容	専修学校における職業教育、教育概論、専修学校制度について、教育心理学・青年心理学、専修学校における自己点検・自己評価について、教育方法論、授業計画・シラバス作成、教育実習・模擬授業の実施と評価	
(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:	日本のリスクリング第一人者が語る！リスクリングとは？	連携企業等: ソフトバンク株式会社
期間:	令和5年8月7日	対象: 情報系担当者
内容	業が行うべき「リスクリング」について、その必要性や推進するメリットを知る。 今、リスクリングに取り組まないと何が起こるのか、推進に必要な7つのアクションなど、事例を交えて考えていく。 実際に新しい知識やスキルを身につけたが、「実際の業務では使えなかった」と学び直して失敗するケースがあるため、そうした失敗を回避するため、現在では企業担当者は、経営戦略に基づいたリスクリングを進めていくことが求められている。	
研修名:	情報交換	連携企業等:
期間:	未定	対象: 専任教員
内容	映像・アニメーション制作分野のプロフェッショナルと情報交換 業界の動向、制作技術についてのレクチャー 等	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	2024年度入学生に求められる学生指導とは？	連携企業等:	株式会社進研アド
期間:	令和5年7月21日	対象:	高等教育教員
内容	中退者や国家試験/資格試験に不合格、就職できない学生を一人でも減らしより良い人材を大学より短い期間で育て、社会に送り出すことが求められている専門学校では、これまで以上に基礎学力の補填に対する重要度が求められる。 ・学習についていけず退学してしまう学生を事前に防ぎたい ・基礎学力が低く、専門分野の学びについていけない学生が多いので解決したい		
研修名:	専修学校のあり方と授業実践(教育方法論)	連携企業等:	公益社団法人静岡県職業教育振興会
期間:	令和5年8月	対象:	専修学校教員
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

- ・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的な対応・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

●企業としてコミュニケーションが円滑に取れる(グループワークができる)学生の需要が高い。

対応:コミュニケーション概論などの福祉系の学科で取り組んでいる科目を取り入れることも検討していく。

●アドミッションポリシー(AP)、企業では企業理念やビジョン。その発信側として、言葉で伝えるだけに留まらず、具体的なところに落とし込むことが必要。カリキュラム、学内イベントなど、何れもAPIに基づいていること。「やる・やらない」の判断、APIに基づいて行動・動くことが重要であることを入学生に理解させる。

対応:専門科目だけでなく、ホームルーム等で話題にし、指導を深める。

●CANスカラシップ生を中心とした自主的な勉強会は素晴らしい。よい展開を期待する。

今までのスキルでは対応できない仕事が増えてきている。新しいスキルへの対応、リスキルに 取り組む力がないといけない。技術の学び、修得の術を学んでほしい。また、勉強会(コミュニティー)の活性化を図っていくことで、企業の方から「ぜひほしい」と言われる人材を目指してほしい。

対応:学生たちの自主性を尊重し、引き続き勉強会を行う。対象となる分野を徐々に広げていく。成果を対外的に情報発信する。

●大学との違い、学びが楽しいと思えることが一番。入社後も同様。高校生が専門学校を選ぶとき、大学ブランドに負けないこと。早くから将来を考え、専門性を活かしたスペシャリストを目指すことで、就職の優位性、自ら選んだ道であることを自らで評価できること。

●学内のオープンキャンパスばかりでなく、学生が企業のやるような仕事をする。例えば音響であれば、他校の学園祭をサポートする、など。そこでスキルが活かされる楽しさ・嬉しさを実体験する。自分の知識や技術を見せ、周囲の人に褒めてもらえる環境に身を置くことで自信に繋がる。

対応:各学科、コース、または学科の枠を超えたコラボレーションでも取り組んでいく。

●当社が開催しているプログラミング教室の学生支援など、産学連携ができていくこと。学生の成長も見られ、継続していきたい。

対応:当該企業との連携を深めるとともに、このような取り組みを他社とも連携して広げていく。

●仕事現場で求められる資格対策をカリキュラムに取り入れてほしい

対応:それぞれの学科、コースのカリキュラム編成に組み込んでいく。

(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
池谷 和彦	SSBソリューション株式会社 専務取締役	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8年3月 31日(2年)	企業等委員
常葉 英一郎	株式会社アス 代表取締役	令和6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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6年4月1日～令和8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

ホームページ

・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(学内掲示板))

URL: https://www.can.ac.jp/denshi/info/information/pdf/r05_kankeisyahyoka_e.pdf

公表時期: 令和6年3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

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

ホームページ

・ 広報誌等の刊行物 ・ その他()

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

公表時期: 令和6年3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	○			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	○			○			○	
2	○			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	○			○			○	
3	○			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	○			○			○	
4	○			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	○			○			○	
5	○			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		○		○			○	
6	○			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			○	○				○
7	○			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			○	○				○
8		○		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			○	○				○
9		○		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			○	○				○
10			○	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			○	○				○
11			○	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、アニメ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			○	○				○
12		○		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			○	○				○

13		○		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			○	○				○
14		○		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			○	○				○
15		○		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			○	○				○
16	○			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			○	○				○
17	○			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	○			○		○		
18	○			英語 1	情報化時代における最新の情報は英文記述の資料に頼らざるを得ないことが多い。本授業ではリーディング能力を高めるため、教材を使用して英文法を学習するとともに、毎時間、テーマに沿ってグループでコミュニケーション練習を行い実用的に英語を活用できるようにする。わからない単語や文章については、Webや辞書などを用いて自分で調べられる力を身につけさせる。	2 前	32	2	○			○				○
19	○			英語 2	英語 1 で学んだ知識をもとに、テーマを設けて日常場面を想定したコミュニケーションを通じて会話表現を学び、身につける。	2 後	32	2	○			○				○
20	○			職業とキャリア	職業の選択は人生の中で重要であり、職業の選択に際して知っておかなければならないことが多々ある。当授業では、働く意義、職業選択の考え方から学び、「仕事と職業」「社会人・職業人のモラル」「社会の動向」の3つの大項目を経て、職業人としての心構えを身につける。	2 前	32	2	○			○				○
21		○		実践映像制作 1	企画書、絵コンテ、番組表、撮影、モデリング、編集など現場の制作を意識した作品を制作する。	2 前	64	2			○	○				○
22		○		実践映像制作 2	実践映像制作 1 で身につけた技術にプラスしてジャンル応じた素材の作成を行い、映像編集による応用力を身に付ける。最終的には動画を完成させ、発表まで行ってもらう。	2 後	64	2			○	○				○
23		○		Webデザイン基礎	webデザインは情報を伝える技術とwebページの画面を整えるコーディングの技術の2つの技術の組み合わせからなるため、html5、CSS3について学習をする。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。	2 前	64	2			○	○				○

24		○	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、プロトタイピ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、プロトタイピングによる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。	2後	64	2			○	○					○
25		○	実践アニメーション制作1	1年生の内容を踏襲しつつ、より現場に近い制作知識を学び、その知識をアニメーション制作に活用。就職活動時に持参する用にポートフォリオの質をあげる。	2前	64	2			○	○					○
26		○	実践アニメーション制作2	今まで身につけた知識・技術を用いて学生本人が学生生活最後に制作したいアニメーションを作り上げ、集大成の作品として卒業後も残しておくようにする。	2後	64	2			○	○					○
27		○	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			○	○					
28		○	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			○	○					
29		○	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			○	○					
30	○		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			○	○					
31	○		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	74 単位 (2,048単位時間)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
定められている資格・検定取得がクリアしている。			
卒業要件： 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。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 学内での授業や学外での実習や研修等		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。