

## 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					
専門学校岡山情報ビジネス学院		昭和61年7月26日	学院長 三村 光	〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (電話) 086-224-2336					
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地					
学校法人 三友学園		昭和61年7月26日	理事長 池田 基熙	〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (電話) 086-224-2336					
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				
工業	工業専門課程	CGデザイン学科 3DCGデザインコース	-	-	-				
学科の目的	デザインの基礎、写真、動画編集などを中心に、クリエイティブ業界で活躍できるさまざまなスキルを身につけ、企業等の連携によって最新の業界動向を取り入れた知識を修得する。クライアントのニーズを反映できる企画力・提案力も身につけ、実践的な人材の育成を目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	【取得可能な資格】CGクリエイター検定 マルチメディア検定 Illustrator®クリエイター能力認定試験 Photoshop®クリエイター能力認定試験 他 【中退率】-(令和6年度新設コース)								
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いづれかに記入		2,903 単位時間	223 単位時間	1,258 単位時間	1,632 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				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)					
60人	12人	0人		0%					
就職等の状況	■卒業生数(C)		-		人				
	■就職希望者数(D)		-		人				
	■就職者数(E)		-		人				
	■地元就職者数(F)		-		人				
	■就職率(E/D)		-		%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		-		%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		-		%				
	■進学者数		-		人				
	■その他		-		人				
	(令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等		【業界】- 令和6年新設の為 卒業実績なし 【就職先】-							
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載			有					
	評価団体: 一般社団法人専門職高等教育 育実保証機構			受審年月: 平成31年2月		評価結果を掲載した ホームページURL		<a href="https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf">https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf</a>	
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.oic-ok.ac.jp/">https://www.oic-ok.ac.jp/</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)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		3,113 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		759 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		2,903 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		759 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)		40 単位時間							
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)	(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)				3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)				0人		
	計						4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						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

デザイン業界・広告業界で実戦的なグラフィックデザイナーやDTPオペレーターとして必要とされるコミュニケーション能力と、それに必要な知識や技術を兼ね備えた人材の育成を目標とする。そのために、グラフィックデザイン分野やデザイン広告業界で専門分野に知見のある方々に教育課程編成委員を依頼し、デザイン分野においてその実情と求められるスキル等について意見や提案をいただき、カリキュラムの追加や内容更新、教材作成・授業計画等に反映させる。

(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

デザイン業界・広告業界においてグラフィックデザイナーとして即戦力となれる人材を育成するために、デザイン力向上だけではなく顧客のニーズを具体的に形にするための実践的な授業内容の改善・工夫のために、企画・デザイン、印刷、Web制作分野での技術力のある企業を選定し、実践的実習を実施し学生作品について評価と改善指導を実施していただき教育課程の改善を行うことを目的とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 担当部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
井原 順司	株式会社ニューロン・エイジ プロダクト マネージャー	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
伊藤 直思	株式会社アティック アミューズメント事業部 ゼネラルマネージャー	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
中上 篤	専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務課長補佐(ITクリエイター学科群)	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2回(9月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月 1日 16:00～18:00

第2回 令和6年1月25日 16:00～18:00

(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。

業界でもAIに対する対応を検討する事を考えている。カリキュラムにどの様に入れるかは、明確に出来ないかもしれないが対応策は検討した方がよいのではないかとご意見をいただく。

一部科目の中で、ChatGPTなどを使ってみる事はしているが、あまり積極的に活用する様な事は出来ていない。まずは、研究してどの様に進めるかを検討する。

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 研究活動の成果を教育活動に積極的に活用し、学生の研究活動への参加を奨励し、地域の企業や自治体等と協力し、地域が抱える課題の解決及び地域社会の発展を目指した研究活動を推奨する。		
(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 一般企業や公的機関からの依頼をもとに、チーム制作にとりくむ。授業科目の担当教員と連携企業の担当者が事前に授業内容と目的、段階的にスキルアップできる実習課題について打ち合わせを行い、スケジュールを作成する。コンセプト、制作、パワーポイントを使った発表の準備する。クライアントに向けて、プレゼンテーションを実施することで、制作物の特徴やアピールポイントを相手に理解していただく重要性や緊張感を体感する。		
(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
キャリア実習Ⅰ	上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。	新設の為実績なし
キャリア実習Ⅱ	上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。	新設の為実績なし
実践技術実習Ⅰ	外部企業等のクライアントと、実際に社会に出る作品を制作する。	新設の為実績なし
卒業研究	3年間の集大成として、自身の経験を活かした作品制作に臨む。	新設の為実績なし
実践技術実習Ⅱ	外部企業等のクライアントと、実際に社会に出る作品を制作する。	新設の為実績なし
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 教員の資質向上や専門分野の知識向上を目的とし、学内研修・学外研修・自己啓発研修等の年間研修計画を立て、学科教員が受講する。また、研修受講後は、研修報告書の作成と他関係者に対する研修内容の共有を行う。		
(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:	フェイシャル: 息づくキャラクターへ	連携企業等: ダイキン工業株式会社
期間:	R6年2月28日	対象: デザイン系教員
内容:	従来は高価な機材や複雑な工程を経なければ生成できなかったフェイシャルアニメーション。これをデスクトップPCとスマートフォンで生成する手法についてのオンラインセミナー。実際に使用する機材は学生が容易に準備できるものであり、生成の方法についてはコストが掛からない手法で紹介されていた。3DCGアニメーションにおいて、キャラクターアニメーションは欠かせない分野であり、しかし同時にハードルの高いものでもある。在学中からこれらの高度な新生成法に触れることにより、実務でのさらなる応用のひらめきにつなげてゆく。	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「志セミナー」赤磐市地域おこし協力隊 戸田洋美さん講演	連携企業等: 赤磐市地域おこし協力隊
期間:	R5年6月14日 10:00-12:00	対象: 教務課職員
内容:	第一線で活躍されている方の姿勢や熱い想いに触れることで、自らの人生を切り拓く志を学ぶ。目的のために何が出来るか、周りに協力してもらうために何を伝えるか。そして、諦めない! というマイルールを決して曲げないという講演。	
研修名:	LGBTQ研修	連携企業等: 一般社団法人にじーず岡山
期間:	R6年2月22日 13:00-15:30	対象: 全職員
内容:	研修をきっかけに教職員一同、性的マイノリティ(LGBTQ)に関する知識を身につけ、正しい理解を得る。当事者の学生から相談を受けた際の適切な対応を可能とすることを旨とする。	

(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: VFX関連技術セミナー	連携企業等: CG-ARTS協会
期間: 未定	対象: デザイン系教員
内容: 最新VFXの活用事例とその手法について解説	
研修名: 3DCG関連技術セミナー	連携企業等: 株式会社VOOK
期間: 未定	対象: デザイン系教員
内容: 映画やドラマで使われている3DCGの活用事例紹介と解説	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 「志セミナー」株式会社ミアーズ 代表取締役 前村美樹さん講演	連携企業等: 株式会社ミアーズ
期間: R6年6月13日 9:30-10:30	対象: 教務課職員
内容: 業界をリードする経営者を講師に迎え、自身の経験を踏まえながら、「変化する時代に生き抜く力を身に付ける方法」「自身の力でキャリアをデザインする生き方」について講演いただく。自分自身の人生や社会課題の解決について考える機会とし、一人ひとりのやる気と行動の原点につなげていく。	

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、学校関係者として卒業生、保護者とともに企業等による評価を行い、自己評価結果の客観性・透明性を高める。また、本校の教育方針である「即戦力となる人材育成」「ビジネスマンにふさわしい人格形成」「ニーズに対応したカリキュラム」に基づき、地域社会に貢献できる人材の育成に結び付けるために、関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることを目的とする。

(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	教育理念・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受け入れ募集	学生の受け入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の順守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	なし

※(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

担任制、卒業生の社内での評価などは、良い評価をいただいたので、今後も退学防止などの課題に取り組んでいく。特に、教師の力量による差が、退学、就職などすべてに影響するため、その差を解消できるように教員研修を継続する。また、非常勤教師の採用も行い、学生サービスの充実を図る。

(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
守井 照久	税理士法人創明コンサルティング・ブレイン 代表社員	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
早崎 律貴	スマートスケープ株式会社 VX事業部 開発部 部長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	卒業生 企業等 委員
石崎 公生	株式会社アドボックスフォトグラフィ 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	PTA
山本 渉	医療法人和香会 倉敷スイートホスピタル 運営企画室 室長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
豊田 東	岡山国際ホテル 総支配人	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
真鍋 洋志	菅公学生服株式会社 取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
山下 秀男	株式会社イケル 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
北牧 涼輔	NAYUG合同会社 代表	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
浦谷 友章	自衛隊香川地方協力本部 東讃地区隊長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
畑 嘉昭	株式会社トスコ 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
芳原 慶真	コーセーエンジニアリング株式会社 総務部長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
平野 彰一	社会福祉法人岡北福祉会 岡北学園 理事長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等 委員

※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://oic-ok.ac.jp/assets/document/about/info/02--new.pdf>

公表時期: 2024/10/1

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

本校の教育方針やキャリア教育、職業教育をはじめとした教育活動等の状況を提供する。また、それぞれの学科の目標検定や就職実績についても情報を提供し、公的な認可を受けた教育機関として誠実な対応を行い、説明責任を果たす。

(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	OICの教育方針、心の推進プロジェクト、プライバシーポリシー(個人情報保護法)
(2) 各学科等の教育	目指す業界・職種、目指す資格と資格取得実績、就職実績、カリキュラ
(3) 教職員	教職員数、教員の組織、教員の専門性、教職員の研修
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取り組み支援、企業等との連携による取組・キャリア教育への取組
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育活動・校舎、施設紹介、学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況(スクールカウンセラー)
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、独自の奨学金制度・学費支援制度
(8) 学校の財務	財務状況
(9) 学校評価	学校評価、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	なし
(11) その他	なし

※(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://oic-ok.ac.jp/>

公表時期: 2024/6/1

授業科目等の概要

工業専門課程 CGデザイン学科3 DCGデザインコース																
	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	○			Illustrator 演習基礎	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Illustrator検定合格を目指す)	1前期	48	3	△	○		○	○			
2	○			Photoshop 演習基礎	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Photoshop検定合格を目指す)	1前期	40	2	△	○		○	○			
3	○			色彩概論 I	デザインの基礎となる色彩について習得し、文部科学省後援色彩検定3級取得を目指す。	1前期	56	3	○			○	○			
4	○			CG基礎	インターネットの必須常識、CG制作における全体像を掴む。(CG検定・CGクリエイター検定)	1前期	26	1	○			○	○			
5	○			3DCG実習基礎	初歩的な3Dソフトを使って、モデリング、ライティング、レンダリングまで基礎を学ぶ。	1前期	37	2	△	○		○	○			
6	○			デッサン I	鉛筆・ボールペンで様々な素材や形態のモチーフをデッサンできるようになる。	1前期	29	1	△		○	○	○			
7	○			デザイン概論	デザインの基礎を学び、規定や仕様を理解したデザインができるようになる。	1前期	66	4	○		△	○	○			
8	○			デザイン実習基礎	商業デザインに関する基礎知識を習得し、実習を通して実践力を培う。	1前期	42	1			○	○			○	
9	○			ビジネス実務 I	就職活動のプロセスの理解を深め、具体的な行動を起こせるよう自主性を身につける。	1前期	23	1	△	○		○	○			
10	○			Illustrator 演習応用	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。(Illustratorエキスパート検定合格を目指す)	1後期	42	2	△	○		○	○			
11	○			Photoshop 演習応用	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。(Photoshopエキスパート検定合格を目指す)	1後期	48	3	△	○		○	○			
12	○			グラフィック デザイン I	企業ロゴ、チラシなど制作実習を通して、グラフィックデザインの基礎を学ぶ。	1後期	30	2		○		○			○	

工業専門課程 CGデザイン学科3 DCGデザインコース															
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	○			3D実習応用	実際のCG映像制作を通じて、各作業パートのノウハウを習得する。	1後期	30	2	△	○		○	○		
14	○			3DモデリングⅠ	デッサンで培った物の形状や質感を把握する力を持って、作品内に登場する3D形状を作成する。	1後期	30	2	△	○		○	○		
15	○			デッサンⅡ	鉛筆・ボールペンで様々な素材や形態のモチーフをデッサンする力を身につける。	1後期	30	1	△		○	○	○		
16	○			情報アーキテクチャー	情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出すための手法について学ぶ。	1後期	30	2	○			○	○		
17	○			トライアル演習	クライアントワークの基礎から、多くの領域に考慮が必要な案件まで、実制作を通じて学ぶ。	1後期	105	7	△	○		○	○		
18	○			ビジネス実務Ⅱ	基本的なビジネスマナーについて社会人常識マナー検定を通じて習得する。	1後期	15	1	△	○		○	○		
19	○			合同制作Ⅰ	上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。	1後期	35	1	△	○		○	○		
20	○			キャリア実習Ⅰ	上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。	1後期	40	1	△		○	○	○	○	
21	○			デッサンⅢ	対象物の素材感、陰影、形状を描きながらよりリアリティのある作品を描けるよう学制作物のクオリティ向上に繋げることができる。	2前期	72	4	△	○		○	○		
22	○			UIデザインⅠ	ユーザーインターフェイスについて、その構造や特徴を理解し、要件に合わせた画面構成ができるよう実習を通じて学ぶ。	2前期	72	4	△	○		○	○		
23	○			キャラクターデザイン	アニメーション作品の仕組みを理解し、自らキャラクターを起こして形状データ化することを目指す。	2前期	72	4	△	○		○	○		
24	○			アニメート演習	物や生き物の動きについて、その仕組みを理解し、リアリティや誇張した動きを生み出せるよう実習を重ねる。	2前期	36	2	△	○		○	○		
25	○			3DモデリングⅡ	デッサンで培った物の形状や質感を把握する力を持って、作品内に登場する形状を作成する。	2前期	72	2			○	○	○		

工業専門課程 CGデザイン学科3 DCGデザインコース																
	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	
26	○			3Dアニメーション	アニメーションの原理を理解した上で、3D空間内での実践的なアニメーション制作をおこなう	2前期	72	2			○	○		○		
27	○			トライアル演習Ⅱ	クライアントワークの基礎から、多くの領域に考慮が必要な案件まで、実制作を通じて学ぶ。	2前期	108	7			○	○		○		
28	○			ビジネス実務Ⅲ	基本的なビジネスマナーについて社会人常識マナー検定を通じて習得する。	2前期	22	1	△	○		○		○		
29	○			背景デザイン	映画やコマーシャルで日常気付かずに目している背景デザイン。これらの制作をゲーム作品や映像作品の制作と合わせて学ぶ。	2後期	79	5	△	○		○		○		
30	○			UIデザインⅡ	ユーザーインターフェイスについて、その構造や特徴を理解し、要件に合わせた画面構成ができるよう実習を通じて学ぶ。	2後期	79	5	△	○		○		○		
31	○			ポートフォリオ制作	画像・映像・立体造形など表現ジャンルに応じた最適な方法を模索し、効果的なアピール素材を制作する。	2後期	131	4			○	○		○		
32	○			CGディレクション	仮想クライアントを想定し、課題を見つけ出し、デザインのでそれらの解決方法を探っていく。	2後期	161	5			○	○		○		
33	○			合同制作Ⅱ	下級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。	2後期	35	2	△	○		○		○		
34	○			ビジネス実務Ⅳ	基本的なビジネスマナーについて社会人常識マナー検定を通じて習得する。	2後期	59	3	△	○		○		○		
35	○			キャリア実習Ⅱ	上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。	2後期	40	1	△		○	○		○	○	
36	○			ゲーム制作実習	他学科と合同で表現媒体「ゲーム」を作り出す。制作技術のみならずチーム内の良好な制作関係作りについて実習を通じて学ぶ。	3前期	190	6			○	○		○		
37	○			実践技術実習Ⅰ	外部企業等のクライアントと、実際に社会に出る作品を制作する。	3前期	303	10			○	○		○		○



工業専門課程 CGデザイン学科3 DCGデザインコース															
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	
38	○			ビジネスアプリケーション 企業で利用されているビジネスアプリケーションExcelの知識・技能を習得する。	3前期	38	1			○	○		○		
39	○			ビジネス実務V 基本的なビジネスマナーについて社会人常識マナー検定を通じて習得する。	3前期	19	1	△	○		○		○		
40	○			卒業研究 3年間の集大成として、自身の経験を活かした作品制作に臨む。	3前期	232	7			○	○		○		○
41	○			実践技術実習II 外部企業等のクライアントと、実際に社会に出る作品を制作する。	3前期	144	4			○	○		○		○
42	○			合同制作III 下級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。	3後期	35	2	△	○		○		○		
43	○			ビジネス実務VI 基本的なビジネスマナーについて社会人常識マナー検定を通じて習得する。	3後期	15	1	△	○		○		○		
44		○		ペン字上級 1年生で学んだ美しい文字を書くことの大切さをより深く理解する。ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形(行書体も含む)を学ぶ。また、筆ペンの使用も学ぶ。	3後期	15	1	△	○		○				○
45		○		ビジネス英語 ビジネスの場で簡単な英語が話せる力や、メール文章を書く能力を身に付ける。	3後期	15	1	○	△		○				○
46		○		エクセル上級 Excel2019 (Expertレベル) を活用し、実務で使える資料作成能力を身につける。	3後期	15	1	△	○		○		○		
47		○		医療事務 医療保険の仕組みを理解し、簡単な医療費の計算を学ぶ。	3後期	15	1	△	○		○		○		
48		○		表現 幼児期から親しんできた言語環境構成の基礎や作品制作技術を学んだり、体験したりすることを通して、自己表現やコミュニケーション力を身につける。	3後期	15	1	△	○		○		○		
49		○		RPA実習 業務において、ミスをなくし効率的な業務が出来るように、作業自動化ツールを用いた自動化の初歩を学び、プログラムの思考力を養う。	3後期	15	1	△	○		○		○		

工業専門課程 CGデザイン学科3 DCGデザインコース																
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	
		○		情報リテラシー	業務で役立つWindowsの便利な機能や、社会に出てから必要となるセキュリティ知識やAIの活用方法などについて学ぶ。	3後期	15	1	△	○		○	○			
		○		データマーケティング	データを根拠に考え、新しいアイデアを考案するための方策を学ぶ。Excelを活用した分析手法についても修得する。	3後期	15	1	△	○		○	○			
		○		ファイナンスシミュレーション	身近なお金の知識やこれから必要になるお金の知識を学ぶ。投資など資産運用について基本的な知識を身につける。	3後期	15	1	○	△		○	○			
		○		法律リテラシー	実社会で役立つ、民法・行政法等の知識を事例を交えて学ぶ。身近で起こりうる法律問題について結論の方向性が見通せるようになることを目指す。	3後期	15	1	○	△		○	○			
		○		フラワーアレンジメント	ブーケ、ブートニア、ヘッドフラワー、会場装花を製作する。	3後期	15	1	△	○		○			○	
		○		ゲームプログラミング	ゲーム制作を通じてプログラミングを体験することで、順序立てて物事をとらえる考え方を身につける。	3後期	15	1	△	○		○	○			
		○		広告映像	会社の広報SNSなどに必要な写真の撮影、および動画制作を通して、情報や魅力をわかりやすく伝える力を身につける。	3後期	15	1	△	○		○	○			
		○		ビジュアルデザイン	デザインを使い、伝えたい情報を視覚的に表現する力を身につける。	3後期	15	1	△	○		○	○			
		○		世界事情	グローバル化の時代、将来国内外問わず、外国人とともに仕事することを念頭に、テーマ別国際事情の講義とグループワークやディスカッションを通して、国際的視野を身につける。	3後期	15	1	△	○		○	○			
合計						44	科目	2903 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：①必修科目及び選択必修選択科目の成績がC評価以上	1学年の学期区分	2期
履修方法：【No. 1-20】1年次履修科目 42単位(802単位時間) 20科目	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

- 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。
- 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。