

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		
日本アニメ・マンガ専門学校		平成11年7月15日		青山 一春		〒 951-8063 (住所) 新潟県新潟市中央区古町通5番町602-1 (電話) 025-210-8333		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人国際総合学園		平成7年3月24日		池田 祥護		〒 951-8063 (住所) 新潟県新潟市中央区古町通2番町541 (電話) 025-210-8565		
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	
文化・教養	文化・教養専門課程		3DCGアニメ・ゲーム科		令和 1(2019)年度	-	-	
学科の目的	本校は学校教育法に基づき、生徒に対してゲーム業界、映像制作業界等で活躍できる専門知識・技能と社会人としての一般教養を併せて指導し、日本の基幹産業であるエンターテインメント産業を支え、日本が世界に誇れる文化を世界に発信できる人材の輩出を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	本学科は生徒に対して3DCGを活用した、アニメーション業界、ゲーム業界等で活躍できる専門知識と技術、及び社会人としてのマナーを身につけるカリキュラムで運営を行っている。							
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、単位いずれかに記入	2,760 単位時間	421 単位時間	126 単位時間	2,549 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	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)	中退率		
60 人	49 人		2 人		0 %	0 %		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 26 人							
	■就職希望者数(D) : 21 人							
	■就職者数(E) : 19 人							
	■地元就職者数(F) 12 人							
	■就職率(E/D) 90 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 63 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 73 %							
	■進学者数 1 人							
	■その他							
	病氣治療 3名アルバイト 4名 (令和 6 年度卒業者に關する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)							
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) 日本精機株式会社 鶴見有職研究所 株式会社ルールブック								
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: 受害年月: 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://web-jam.jp/gakka/3d-anime-game/							
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					3,096 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					300 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					2,760 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					300 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)							
	総単位数					0 単位		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					0 単位			
うち企業等と連携した演習の単位数					0 単位			
うち必修単位数					0 単位			
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					0 単位			
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					0 単位			
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					0 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從事した者であつて、当該専門課程の修業年限と当該業務に從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)					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					1 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

添付「職員の教育・研修に関する細則」中、「第2条(3) 専門分野の知識・技術に関するもの」に関し、該当学科の常勤講師は、最新の業界動向を把握し、より実務に即した改善をカリキュラムに反映できるよう、自らも学生OJTに随行する形で、外部制作現場に積極的参加することとする。

(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

教育課程編成委員会は本校教務部のもとにおく。学科の教育課程の編成にあたっては教育課程編成委員会の意見を活用する。委員会の議長は本校副校長等教育課程編成の責任者とする。委員は業界全体の動向に関する知見を有する有識者、及び、実務に関する知識、技術、技能についての知見を有する企業・団体等の役職員を含むものとする。

カリキュラム検討会議で審議後、校長の許可を経て決定とする

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
相澤 健人	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
荒木 優	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
内田 昌幸	一般社団法人新潟国際アニメーション映画祭 理事	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	①
瀧澤 大祐	紺吉有限会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(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(4月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月8日 16:30～18:00

第2回 令和7年3月26日 14:40～18:00

0

(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。

外部企業の目線から見える学生資質を加味し、反応も踏まえて授業編成することが出来ている。

また、3DCGの業界分野は、技術変動の激しい業界であるため、常に鮮度の高い情報収集をできるよう、第一線で活躍されている3DCGクリエイターの意見を取り入れて事業が編成で来ている。

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

原則として、「学内での実習・演習」に関しては、学校ガイドラインを優先し、「学外の作品制作現場でのOJT」に関しては、業界のルールを優先することとするが、相互の学生情報フィードバックをもとに、教育・企業双方から互いに改善策を提示し合うことを前提とする。

(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

授業内容・実施方法・実施時期等に関しては、添付資料「教育課程編成委員会等の企業等の委員承諾書」に準ずる。委員内で協議・検討した内容を反映させたカリキュラム・教育連携により、教育効果・学習成果が効果的に習得できているかを作品添削を通し確認し、結果を学生へのフィードバック及び、カリキュラム策定の材料としている。

(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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
3D背景ⅠA	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	1年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作動画として見ることを意識した構成	タケノコデザイン
3D背景ⅠB	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	1年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作動画として見ることを意識した構成	タケノコデザイン
3D背景ⅡA	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	1. 3DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2. グループ分けは講師。スキル	タケノコデザイン
3D背景ⅡB	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、	タケノコデザイン
映像制作ⅡA	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。	株式会社ファンタジスタ

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

(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

添付「職員の教育・研修に関する細則」中、「第2条(3) 専門分野の知識・技術に関するもの」に関し、該当学科の常勤講師は、最新の業界動向を把握し、より実務に即した改善をカリキュラムに反映できるよう、自らも学生OJTに随行する形で、外部制作現場に積極的参加することとする。

その他、一般的な指導研修として、就職実務系の研修への定期開催を実施すること。

(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:	ゲーム業界を取り巻く現状、リモート業務について	連携企業等:	株式会社cysphere
期間:	45630	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	ゲーム業界を取り巻く現状、リモート業務について		
研修名:	メタバースを活用した企業や学校の取り組みについての事例紹介	連携企業等:	株式会社リプロネクスト
期間:	45680	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	メタバースを活用した企業や学校の取り組みについての事例紹介		
研修名:	最新AIを活用した働き方と、明日から使える「情報セキュリティ」について	連携企業等:	日本マイクロソフト株式会社
期間:	45714	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	最新AIを活用した働き方と、明日から使える「情報セキュリティ」について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	発達障害 基礎講座	連携企業等:	日本産業カウンセラー協会上信越支部
期間:	45434	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	発達障害に関しての理解		
研修名:	マネジメント研修	連携企業等:	株式会社Progress
期間:	2024年7月22日	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	事前学習の知識定着とマネジメントの手法(コーチング)を実践		
研修名:	最新AIを活用した働き方と、明日から使える「情報セキュリティ」	連携企業等:	日本マイクロソフト株式会社
期間:	2025年2月26日	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	最新AIを活用した働き方と、明日から使える「情報セキュリティ」について		

(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:	アニメーションワークショップ	連携企業等:	紺吉有限会社
期間:	45793	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	アニメーション制作のポイント解説など		
研修名:	ゲーム業界研究講座	連携企業等:	エープラス株式会社
期間:	45856	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	ゲーム業界の歴史や就職活動のポイント、ポートフォリオ制作について		
研修名:	3DCGを活用したアニメーション制作について	連携企業等:	株式会社studio A-CAT
期間:	45904	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	3DCGを活用したアニメーション制作について		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専門学校の退学防止 ～今 必要な意識改革と具体的取り組み～	連携企業等:	株式会社 ユー・ティー・ジー
期間:	45828	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	退学防止のためにできること・取り組みについての講演。		
研修名:	問題を抱えたこども・保護者にどう向き合えばいいか～小児科臨床から言えること～	連携企業等:	公益社団法人 新潟県私学振興会
期間:	45434	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	問題を抱えたこどもとその保護者への向き合い方についての講演。		
研修名:	ホスピタリティ研修	連携企業等:	日本ホスピタリエ協会
期間:	45889	対象:	3DCGアニメ・ゲーム科 教務
内容	学生対応・退学抑止について。学生とコミュニケーションをとる際のテクニック・ホスピタリティとは等。		

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

マンガ、アニメーション、イラスト、ゲーム等関連業界の連携による、本当の意味での「即戦力」となる学生輩出に焦点を定め、業界関係者に対する「学校理解」を求め、双方からの歩み寄りにより、業界、学校の双方にとってより実践的な学習環境を実現できることを目指す。□

(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	(1)学校の概要、目標
(2)各学科等の教育	(2)各学科の教育
(3)教職員	(3)教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)実習への取組状況、就職支援への取組状況
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)学校行事への取組状況・課外活動
(6)学生の生活支援	(6)学生の支援
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・就学支援
(8)学校の財務	(8)学校の財務
(9)学校評価	(9)学校評価
(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://web-jam.jp/disclosure/>

公表時期: 45748

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 3DCGアニメ・ゲーム科)															
	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			企業等との連携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 技 術 実 習	校 内	校 外	専 任	
1	○			ゲーム背景A	1背景や透視図法についての苦手意識を取り払う。 2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して描けるよう実習をする。	1 ①	30				○	○			○
2	○			ゲーム背景B	1キャラクター込みで背景を描く練習をする 2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して描けるよう実習をする 3コンテントを想定した背景イラストを描く機会を作り描く	1 ②	30				○	○			○
3	○			MAYA基礎ⅠA	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	1 ①	30				○	○			○
4	○			MAYA基礎ⅠB	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	1 ②	30				○	○			○
5	○			MAYA基礎ⅡA	1.AutodeskMayaの基本操作の習得 2.ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3.学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料	1 ①	30				○	○		○	
6	○			MAYA基礎ⅡB	1.AutodeskMayaの基本操作の習得 2.ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3.学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料	1 ②	30				○	○		○	
7	○			3Dアニメーション基礎A	3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う	1 ①	30				○	○		○	
8	○			3Dアニメーション基礎B	3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う	1 ②	30				○	○		○	
9	○			マーケティングA	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやYtuber運営に携われる知識を身に付ける。	1 ①	30				○	○			○ ○
10	○			マーケティングB	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやYtuber運営に携われる知識を身に付ける。	1 ②	30				○	○			○ ○
11	○			3D背景ⅠA	1. 3DSMAX の基本操作の習得 2. アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	1 ①	30				○	○		○	○
12	○			3D背景ⅠB	1. 3DSMAX の基本操作の習得 2. アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	1 ②	30				○	○		○	○
13	○			デジタルデッサンA	1本授業ではPhotoshopを使用してデッサンを行うので、基礎的な使い方をマスターする。 2知覚を通して長行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。 3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。 4ポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描いてもらう。	1 ①	30				○	○			○
14	○			デジタルデッサンB	1本授業ではPhotoshopを使用してデッサンを行うので、基礎的な使い方をマスターする。 2知覚を通して長行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。 3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。 4ポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描いてもらう。	1 ②	30				○	○			○
15	○			ビジネスマナーⅠA	実際に身体を動かす。声をだす。マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など。実際に声をだしたり身体を使っている練習を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的	1 ①	30			○		○			○
16	○			ビジネスマナーⅠB	実際に身体を動かす。声をだす。マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など。実際に声をだしたり身体を使っている練習を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的	1 ②	30			○		○			○

17	○			業界研究A	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確保とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消	1 ①	30	○				○	○		
18	○			業界研究B	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確保とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消	1 ②	30	○				○	○		
19	○			実践行動学part I	1. 有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2. 学生自身による実行と行動 3. 個人作業、グループディスカッション	1 ①	12	○				○	○		
20	○			コミュニケーション 検定	1. サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2. 検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。	1 ②	32	○				○	○		
21	○			ビジネス著作権 検定	1. サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2. 検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。	1 ②	38	○				○	○		
22	○			就職・進路研修	1. 就職活動に向けての学業振り返り 2. 外部講師を招き、業界や社会について学ぶ	1 ②	27	○				○	○		
23	○			業界研究	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確保とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消	1 ②	24	○				○	○		
24	○			オリジナル課題 制作	1. オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2. 各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3. スケジュール管理等、学生主体で行う	1 ①	60				○	○	○		
25	○			コンセンサス研 修	1. 学生生活における、校内ルールの説明と理解 2. タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3. コミュニケーション演習	1 ①	12				○	○	○		
26	○			修了制作	1. ハイポリゴン3Dモデリング 3. キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3 ～4点	1 ②	##				○	○	○		
27	○			MAYA応用A	1. 3DS MAX、MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DS MAX分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DS MAX知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	2 ①	30				○	○		○	
28	○			MAYA応用B	1. 3DS MAX、MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DS MAX分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DS MAX知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	2 ②	30				○	○		○	
29	○			3DS MAX応用A	1. 3DS MAXの応用的な操作の習得 2. 構図やボージングを理解し、表現の幅を広げる	2 ①	30				○	○	○		
30	○			3DS MAX応用B	1. 3DS MAXの応用的な操作の習得 2. 構図やボージングを理解し、表現の幅を広げる	2 ②	30				○	○	○		
31	○			3D アニメーション ⅡA	1年次よりさらに踏み込んだ編劇まで意識したアニメーション制作 動画として見られることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ	2 ①	30				○	○	○		
32	○			3D アニメーション ⅡB	1年次よりさらに踏み込んだ編劇まで意識したアニメーション制作 動画として見られることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ	2 ②	30				○	○	○		
33	○			映像制作ⅡA	1. 3DS MAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション カバランスから構成 3. アニメーションの付け方、動画合成を学習	2 ①	30				○	○		○	○
34	○			映像制作ⅡB	1. 3DS MAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション カバランスから構成 3. アニメーションの付け方、動画合成を学習	2 ②	30				○	○		○	○

35	○		3D背景ⅡA	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender	2 ①	30						○	○		○	○
36	○		3D背景ⅡB	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender	2 ②	30						○	○		○	○
37	○		キャラクターデザインⅡA	1.イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2.好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3.頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。	2 ①	30						○	○		○	
38	○		キャラクターデザインⅡB	1.イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2.好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3.頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。	2 ②	30						○	○		○	
39	○		CG研究ⅡA	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。	2 ①	30						○	○		○	
40	○		CG研究ⅡB	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。	2 ②	30						○	○		○	
41	○		進路指導ⅡA	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。	2 ①	30			○				○		○	
42	○		進路指導ⅡB	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。	2 ②	30			○				○		○	
43	○		ゲームCGⅡA	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える	2 ①	30						○	○		○	
44	○		ゲームCGⅡB	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える	2 ②	30						○	○		○	
45	○		実践行動学partⅡ	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による発信と行動 3.個人作業、グループディスカッション	2 ②	6				○			○		○	
46	○		コンセンサス実習	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習	2 ①	6					○	○		○		
47	○		オリジナル研究制作	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3..スケジュール管理等、学生主体で行う	2 ①	##						○	○		○	
48	○		業界研究	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の検証とプランニング 就活活動へ向けての不安の解消	2 ②	18			○				○		○	
49	○		修了制作	1.ハイポリゴン3Dモデリング 2..キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3 ~4点	2 ②	##						○	○		○	
50		○	異文化研究米 国コース	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による発信と行動 3..個人作業、グループディスカッション	2 ②	87						○	○		○	
51		○	異文化研究台 南コース	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による発信と行動 3..個人作業、グループディスカッション	2 ②	69						○	○		○	

52		○	異文化研究 内研修コース	国	1.有意義な学生生活を送るための動機づけ 2.学生自身による発信きと行動 3.個人作業、グループディスカッション	2 ②	35				○	○				
53	○		業界研究ⅢA	A	画技での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。	3 ①	30		○					○		
54	○		業界研究ⅢB	B	画技での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。	3 ②	30		○				○		○	
55	○		映像制作ⅢA	A	1．3DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2．グループ分けは講師、スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3．一本の動画をどこまで制度を上げていくことが出来るか。粘りを同時に学ぶ	3 ①	30				○	○			○	
56	○		映像制作ⅢB	B	1．3DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2．グループ分けは講師、スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3．一本の動画をどこまで制度を上げていくことが出来るか。粘りを同時に学ぶ	3 ②	30				○	○			○	
57	○		ビジネスマナーⅢA	A	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を指導する。挨拶の仕方など、実際に声を出したり身体を使っている訓練を行う。就活のためのマナー、一般企業に入社したときの前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的	3 ①	30			○			○			○
58	○		ビジネスマナーⅢB	B	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を指導する。挨拶の仕方など、実際に声を出したり身体を使っている訓練を行う。就活のためのマナー、一般企業に入社したときの前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的	3 ②	30			○				○		○
59	○		進路指導ⅢA	A	画技での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。	3 ①	30		○						○	
60	○		進路指導ⅢB	B	画技での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。	3 ②	30		○						○	
61	○		作品集制作A	A	1.就職活動に向けてポートフォリオを作成する。 2.就活用作品集を通して作品数を増やし、ポートフォリオの特徴やコンペの変遷につなげる。	3 ①	30				○	○				○
62	○		作品集制作B	B	1.就職活動に向けてポートフォリオを作成する。 2.就活用作品集を通して作品数を増やし、ポートフォリオの特徴やコンペの変遷につなげる。	3 ②	30				○	○				○
63	○		3DCG応用ⅢA	A	①モデル制作時のmayaの使用法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン	3 ①	30				○	○				○
64	○		3DCG応用ⅢB	B	①モデル制作時のmayaの使用法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン	3 ②	30				○	○				○
65	○		G0研究ⅢA	A	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。	3 ①	30					○	○			○
66	○		G0研究ⅢB	B	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。	3 ②	30					○	○			○
67	○		ゲームG0Ⅲ A	A	1仕様の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で書く	3 ①	30				○	○				○
68	○		ゲームG0Ⅲ B	B	1仕様の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で書く	3 ②	30					○	○			○
69	○		UNITY I A	A	1.Unityの基本操作の習得 2.GAME業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めるしていく。	3 ①	30					○	○			○

70		○	UNITY I B	1. Unityの基本操作の習得 2. ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を高め、技術を高める。	3 ②	30					○	○	○		
71		○	選択UI A	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に付ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する	3 ①	30					○	○	○		
72		○	選択UI B	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に付ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する	3 ②	30					○	○	○		
73		○	選択3DCG II A	1 3DCGを卒業後進路選択している学生のための上位3D授業 2モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3 3D求人により細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ	3 ①	30					○	○		○	
74		○	選択3DCG II B	1 3DCGを卒業後進路選択している学生のための上位3D授業 2モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3 3D求人により細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ	3 ②	30					○	○		○	
75		○	実践行動学part III	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション	3 ①	12			○			○	○		
76		○	コンセンサス実習	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習	3 ①	##					○	○	○		
77		○	業界研究	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の環境とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消	3 ②	18			○			○	○		
78		○	卒業制作	1.ハイポリゴン3Dモデリング 2.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3~4点	3 ②	##					○	○	○		
合計					78	科目	2760 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： 80%の出席を卒業対象とし、満たない場合は、学生の状態に応じ代替の課題制作にて単位認定としています。		1 学年の学期区分	3 期
履修方法： 選択授業は担任との面談後、各自の進路に合わせて選択		1 学期の授業期間	10 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。