

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 デジタルアーツ仙台	昭和51年3月31日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114																																												
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																												
学校法人菅原学園	昭和35年3月26日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111																																												
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																											
文化・教養	専門課程	CGクリエイター科 3Dモデラーコース	平成22年文部科学大臣 告示第153号																																												
学科の目的	CG映像はエンタテインメント分野を筆頭にIT化の進む社会でますますその応用範囲を広げており、優れたCGデザイナーの社会的役割とニーズはますます高まるばかりです。本科は業界との連携に基づいた教育課程を通じて、CG映像制作実務に必要な専門知識と技能、ヒューマンスキルを持つCGデザイナーの育成を目的とします。																																														
認定年月日	平成27年2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	2070時間	0時間	240時間	1830時間	0時間	0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																																										
40人の内数	38人	0人	2人の内数	6人の内数	8人の内数																																										
学期制度	■1学期:4月1日から9月30日まで ■2学期:10月1日から3月31日まで		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 実技試験、筆記試験、出席率、通常授業態度等を総合的に評価し、5割以上の評価(C段階以上)で単位取得とする。																																											
長期休み	■学年始:4月1日~4月8日 ■夏季:7月25日~8月19日 ■冬季:12月26日~1月6日 ■学年末:3月20日~3月31日		卒業・進級条件	・各授業科目において4分の3以上の出席をすること。 ・一般教養科目、専門教育科目の必修科目を履修すること。 ・卒業・進級判定会議において卒業・進級に相応しいと判断された者。																																											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・担任との個別面談 ・教頭・カウンセラーによるカウンセリングの実施		課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学園祭実行委員、外部CG展示イベントへの制作者参加、スタッフ参加など ■サークル活動: 無																																											
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3年度卒業生) 株式会社カブコン、株式会社デザインココ、北日本印刷株式会社、株式会社エイジック、株式会社平山 ■就職指導内容 模擬面接、履歴書の作成指導、適性試験対策指導、校内での企業説明会の実施 ■卒業生数 14 人 ■就職希望者数 8 人 ■就職者数 8 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 57.1 % ■その他 卒業生数の割合及び中途退学者の割合はCGクリエイター科全体の情報です。 令和 3 年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報		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3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGクリエイター検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>24</td> <td>14</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> <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> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①~③のいずれかに該当するか記載する。 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) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定 ベーシック	③	24	14																																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																												
CGクリエイター検定 ベーシック	③	24	14																																												
中途退学の現状	■中途退学者 5 名 令和3年4月1日時点において、在学者38名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者33名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学的主要原因 進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・定期的に保護者宛に出席状況の文書を発送している。 ・出席不良になる手前での面談(担任または教頭)を実施。また欠席時の保護者への連絡等を密におこない、家庭での声掛けなども含め学校保護者間とて状況を把握している。 ・学生アンケートを実施している。		■中退率 8.7 %																																												
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・菅原学園 奨学金制度: 対象人数は全体で30名程度。年24万円支給。書類審査による選考。 ・菅原学園 特待生制度: 筆記試験による試験特待生及び、作品提出等によるクリエイティブ特待生を実施。初年度授業料減免。最大20万円の減免。 ・菅原学園 各種優遇制度: 部活動、課外活動、皆勤賞、資格・検定、親族優遇の5種類から1種類を選択。5万円減免。 ・菅原学園 卒園児優遇制度: 菅原学園にて運営する幼稚園を卒園している方。入学金12万円の減免。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※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																																														

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： 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.sugawara.ac.jp/digital/subject/cg/

(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生の「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」などを希望する者は含まれません。

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学状況等について記載します。

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

企業が求める人材と、学校の人材教育目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、実際に講義を行ってもらい、業界知識の獲得を授業内へ取り入れる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担任がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
澤田 周	株式会社インフィニットループ取締役 仙台支社長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	①
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS協会) 教育事業部 事業推進グループ 課長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 副校長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	—
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	—
齊藤 翠雛	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	—
伊藤 正幸	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回 令和4年8月2日(水)11:00～12:00 (オンライン・専門学校デジタルアーツ仙台GameStudio)

第2回 令和5年2月予定

(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。

企業と連携をとり、学生が在学中から音楽産業の現場と同様の実習を実施する。また、コミュニケーション能力の重要性をご指摘頂いており、業界で重要とされているコミュニケーション能力をつける指導を取り入れ、希望する業界への就職を目指す。

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

企業から求められる人材の育成を基本に、専任の教員と非常勤講師が常に密接な連携を図り、実習授業を通して業界で求められる技術・知識を習得した学生を育成する。実務の観点および企業の求める技術を持つ学生の育成の観点から、学生の技術について、そのレベルを教員とともにWチェックし、教員は、企業が求めるスキルレベルまでの学習ステップについて機会ごとに見直し、より効果的な教材や指導法を研究開拓する。

(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

授業やインターンシップにおいて、連携企業各社それぞれに必要な人材に応じ、学生の基本的スキルの評価と指導や特徴的なスキルの指導を行い、学生の身近に業界就職への道筋を開く。

科目名	科目概要	連携企業等
モデリング & レンダリング(1)(2)	Autodesk Maya, Adobe photoshop等のDCCツールやUnityやUEなどのゲームエンジンを使用して、3Dモデルの造形法、デジタル照明法、画像生成法等の技能について、基礎を学び、作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス
キャラクターアニメーション(1)(2)	主にAutodesk Mayaを操作して、3DCGのアニメーション、3Dキャラクターのアニメーション操作と表現について、基礎を学び、動画やゲームに作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス

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

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。

なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(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

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。

なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(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: あにつく2022

連携企業等:

株式会社アニメ・eiss株式会社 株式会社ENGI 有限会社オレンジ 株式会社グラフィック 株式会社プリメーション 株式会社サンジタン 東映アニメーション株式会社 株式会社/レディナムフィルムワークス 株式会社プロジェクトスタジオQ 株式会社MAPPA

期間: 2022年9月23日(金・祝)～9月25日(日)

対象: アニメ制作者、一般

内容 CGをふんだんに使った日本を代表する会社の最新アニメ制作ワークフロー、制作技法、作品メイキングの講演

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 新任教員研修

連携企業等:

職業教育・キャリア教育財団、宮城県専修学校各種学校連合会、同連合会 研究研修事業宮城県支部委員会

期間: 2022年7月26日(火)～7月28日(火)

対象: 専修学校における教職員

内容 実践心理、職業教育などに関わる講座を受けた。学生指導に必要な知識習得の機会となった。

(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: CGWORLD 2022 クリエイティブカンファレンス

連携企業等:

ホリゴン・ビクチュアス、トランジスタスタジオ、白組、他

期間: 令和4年11月

対象: 業界従事者、学生、一般

内容 業界をリードするクリエイターの新たな技術、表現、考えの発表の場、学びの場

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: こども発達支援研修会 ～発達障害の基本と最新の話題～

連携企業等: こども発達支援研究会

期間: 令和4年10月14日(金) Live配信

対象: 教員

内容 発達障害の知見を生かして、子ども理解を深める研修会

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

(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	教育成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	国際交流

※(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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンサイト 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	株式会社メディアPR 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	公益社団法人 定禅寺ストリートジャズ フェスティバル協会 代表理	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	業界団体
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	町内会
川北 カ斗	卒業生 (株式会社エドワードアンドカンパニー執行役員)	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1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())

URL: <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和4年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(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	教育目標、人材育成像
(2) 各学科等の教育	各科の特色
(3) 教職員	専任教員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6) 学生の生活支援	学生支援
(7) 学生納付金・修学支援	学生募集
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己評価、学校関係者評価
(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://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和4年8月

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	○			キャリアデザイン(1)	CG映像業界の業界・企業・職種について研究して各自の志望を確立し、就活スケジュール立案、仮ポートフォリオ制作など、就活開始までの準備を実践する就活準備講座です。	1通	60	4	△	○		○	○			
2	○			ビジネスソフト実習	ワード、エクセルを中心し操作し、ブラインドタッチ等パソコンリテラシーの基礎力を養成しつつ、CGや就活に役立つ調査のレポート作成を行って資料にまとめます。	1通	60	4	△	○		○	○			
3	○			キャリアデザイン(2)	各社エントリーシートへの書き方、ポートフォリオ修正などの指導を受けて実践する就活中支援講座、および内定後のビジネス常識に役立つ学習活動を行う就職準備講座です。	2通	120	8	△	○		○	○			
4	○			3DCGアニメーション	MayaおよびLive2Dを操作して、アニメーション操作の基本を学びながら、CGに重力や重さや力や関節構造があるように説得力をもって表現するための基礎技能を習得します。	1前	60	2	△		○	○	○		○	
5	○			キャラクターアニメーション(1)	主にAutodesk Mayaを操作し、主に人型キャラクターについて、説得力のある動きの生み出し方の基礎技能を習得します。	1後	60	2	△		○	○	○		○	
6	○			モデリング&レンダリング(1)	Autodesk MayaとBlenderを操作して、ゲームやアニメや映画やいくつかのスタイルの3D造形技法および材質感や照明・映像化技法について学びます。	1通	120	4	△		○	○	○		○	
7	○			テクスチャー制作	前期はAdobe Photoshopの操作と手描きの小規模向きの、後期はサブスタンスペインターとデザイナーの操作と大規模背景向きのテクスチャーの制作技能を制作技法を習得します。	1通	120	4	△		○	○	○			
8	○			モーショングラフィックス(1)	前期はAdobe AfterEffectsを操作しての映像編集とモーショングラフィックス入門講座、後期はアニメ撮影技法講座と、ゲームエンジンを使ったパーティクル講座です。	1通	120	4	△		○	○	○			
9	○			フィギュアモデリング(1)	人体の比率や骨格や筋肉など美術に必要な解剖学的知識や人体の立体的形状について、石膏粘土で人体モデルを制作しながら学びます。	1通	120	4	△		○	○		○		
10	○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら、立体表現・遠近表現の基礎、絵画的表現の基礎など美術的観察と表現の基礎を習得します。	1通	120	4	△		○	○		○		
11	○			デザイン基礎	Photoshopを操作して行う、デザイン入門とデッサン、デジタルペイントの授業です。	1通	120	4	△		○	○		○		
12	○			作品制作(1)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	1通	90	6	△		○	○		○		
13	○			デッサン(2)	風景や人物モデルを描く鉛筆デッサン作品の制作を中心に、さらに立体・遠近・質感などの観察と絵画的表現技法について学びます。	2前	60	2	△		○	○		○		
14	○			フィギュアモデリング(2)	課題フィギュアの模写制作をしながら、説得力のある造形および魅力的に見せる造形について研究して、オリジナルフィギュアの造形の準備をします。	2前	90	3	△		○	○		○		
15	○			モデリング&レンダリング(2)A	3Dモデリングコース専攻者のためのCG造形講座で、造形やルックについて高度な最新技法を研究して取り入れた作品表現を行う講座です。	2通	240	8	△		○	○		○	○	
16	○			CGフィギュアモデリング	美術解剖学やBlenderでのスカルプト操作への本格的な取り組みを行って、人型等のキャラクター造形や3Dプリントに挑戦する講座です。	2通	120	4	△		○	○		○		

17	○		リギング	3DCGを動くキャラクターにするための、一連の作業について、3つのレベルで段階的に習得します。	2 通	120	4	△	○	○	○		
18	○		デッサン (3)	風景や人物モデルを描く鉛筆デッサン作品の制作を中心に、さらに立体・遠近・質感などの観察と絵画的表現技法について学びます。	2 後	60	2	△	○	○			○
19	○		作品制作(2)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	2 通	120	4	△	○	○	○		
20		○	フィギュア モデリング (3)	自由に創作してつくるキャラクター造形講座です。素材は石粉粘土や樹脂粘土です。	2 後	90	3	△	○	○			○
21		○	シミュレーション &コン ポジット (2)	3DCGを動くキャラクターにするための、一連の作業について、3つのレベルで段階的に習得します。	2 後	90	3	△	○	○	○		
合計						21	科目		83 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： 所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の		1学年の学期区分	2期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修する。		1学期の授業期間	15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。

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 デジタルアーツ仙台	昭和51年3月31日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1114																																												
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																												
学校法人菅原学園	昭和35年3月26日	菅原 一博	〒 980-0014 (住所) 宮城県仙台市青葉区本町2丁目11-10 (電話) 022-221-1111																																												
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																											
文化・教養	専門課程	CGクリエイター科 CG動画クリエイターコース	平成22年文部科学大臣 告示第153号																																												
学科の目的	CG映像はエンタテインメント分野を筆頭にIT化の進む社会でますますその応用範囲を広げており、優れたCGデザイナーの社会的役割とニーズはますます高まるばかりです。本科は業界との連携に基づいた教育課程を通じて、CG映像制作実務に必要な専門知識と技能、ヒューマンスキルを持つCGデザイナーの育成を目的とします。																																														
認定年月日	平成27年2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	1950時間	0時間	240時間	1710時間	0時間	0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																																										
40人の内数	38人	0人	2人の内数	6人の内数	8人の内数																																										
学期制度	■1学期:4月1日から9月30日まで ■2学期:10月1日から3月31日まで		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 実技試験、筆記試験、出席率、通常授業態度等を総合的に評価し、5割以上の評価(C段階以上)で単位取得とする。																																											
長期休み	■学年始:4月1日～4月8日 ■夏季:7月25日～8月19日 ■冬季:12月26日～1月6日 ■学年末:3月20日～3月31日		卒業・進級条件	・各授業科目において4分の3以上の出席をすること。 ・一般教養科目、専門教育科目の必修科目を履修すること。 ・卒業・進級判定会議において卒業・進級に相応しいと判断された者。																																											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・担任との個別面談 ・教頭・カウンセラーによるカウンセリングの実施		課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学園祭実行委員、外部CG展示イベントへの制作者参加、スタッフ参加など ■サークル活動: 無																																											
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) 株式会社カブコン、株式会社デザインココ、北日本印刷株式会社、株式会社エイジェック、株式会社平山 ■就職指導内容 模擬面接、履歴書の作成指導、適性試験対策指導、校内での企業説明会の実施 ■卒業生数 14 人 ■就職希望者数 8 人 ■就職者数 8 人 ■就職率 100 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 57.1 % ■その他 卒業生数の割合及び中途退学者の割合はCGクリエイター科全体の情報です。 令和 3 年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報		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3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGクリエイター検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>24</td> <td>14</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> <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> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 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) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定 ベーシック	③	24	14																																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																												
CGクリエイター検定 ベーシック	③	24	14																																												
中途退学の現状	■中途退学者 5 名 令和3年4月1日時点において、在学者38名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者33名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・定期的に保護者宛に出席状況の文書を発送している。 ・出席不良になる手前での面談(担任または教頭)を実施。また欠席時の保護者への連絡等を密におこない、家庭での声掛けなども含め学校保護者間とで状況を把握している。 ・学生アンケートを実施している。		■中退率 8.7 %																																												
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・菅原学園 奨学金制度:対象人数は全体で30名程度。年24万円支給。書類審査による選考。 ・菅原学園 特待生制度:筆記試験による試験特待生及び、作品提出等によるクリエイティブ特待生を実施。初年度授業料減免。最大20万円の減免。 ・菅原学園 各種優遇制度:部活動、課外活動、皆勤賞、資格・検定、親族優遇の5種類から1種類を選択。5万円減免。 ・菅原学園 卒園児優遇制度:菅原学園にて運営する幼稚園を卒園している方。入学金12万円の減免。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※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																																														

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： _____ 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.sugawara.ac.jp/digital/subject/cg/

(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生の「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」などを希望する者は含みません。

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学状況等について記載します。

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

企業が求める人材と、学校の人材教育目標が合致するよう連携を強化する。また、カリキュラムの編成にあたっては、「教育課程編成委員会」の意見の他、実際に講義を行ってもらい、業界知識の獲得を授業内へ取り入れる。

(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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)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。)に活かすことを目的として、教育課程編成委員会として位置付けている。

活用の流れは、具体的には、学科担任がカリキュラム案を提案、教育課程編成委員会にて審議されたのち、教頭並びに校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

#REF!

名前	所属	任期	種別
澤田 周	株式会社インフィニットループ取締役 仙台支社長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	①
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS協会) 教育事業部 事業推進グループ 課長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	①
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 副校長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	—
志村 淳	専門学校デジタルアーツ仙台 ゲームクリエイター科長	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	—
齊藤 翠雛	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1年)	—
伊藤 正幸	専門学校デジタルアーツ仙台 教諭	令和4年4月1日 ～ 令和5年3月31日(1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)

年に2回以上開催する。開催時期については、カリキュラムの検討時期及び、外部委員の方々の都合等を総合的に判断して決定する。

(開催日時(実績))

第1回 令和4年8月2日(水)11:00～12:00 (オンライン・専門学校デジタルアーツ仙台GameStudio)

第2回 令和5年2月予定

(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。

企業と連携をとり、学生が在学中から音楽産業の現場と同様の実習を実施する。また、コミュニケーション能力の重要性をご指摘頂いており、業界で重要とされているコミュニケーション能力をつける指導を取り入れ、希望する業界への就職を目指す。

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

企業から求められる人材の育成を基本に、専任の教員と非常勤講師が常に密接な連携を図り、実習授業を通して業界で求められる技術・知識を習得した学生を育成する。実務の観点および企業の求める技術を持つ学生の育成の観点から、学生の技術について、そのレベルを教員とともにWチェックし、教員は、企業が求めるスキルレベルまでの学習ステップについて機会ごとに見直し、より効果的な教材や指導法を研究開拓する。

(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

授業やインターンシップにおいて、連携企業各社それぞれに必要な人材に応じ、学生の基本的スキルの評価と指導や特徴的なスキルの指導を行い、学生の身近に業界就職への道筋を開く。

(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
モデリング&レンダリング(1)(2)	Autodesk Maya, Adobe photoshop等のDCCツールやUnityやUEなどのゲームエンジンを使用して、3Dモデルの造形法、デジタル照明法、画像生成法等の技能について、基礎を学び、作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス
キャラクターアニメーション(1)(2)	主にAutodesk Mayaを操作して、3DCGのアニメーション、3Dキャラクターのアニメーション操作と表現について、基礎を学び、動画やゲームに作品化しながら技能の向上と洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス

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

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。
なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(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

教職員という立場に於いて、現場での最新の情報・技術・知識を得られる機会は非常に少なく、積極的に研修会等に参加し、学生に享受する知識・技術等を獲得する。また、人間力の向上に向けた指導が出来るよう勉強会、講習会、特別授業の実施をおこなっていく。
なお、現在は「学園規程集」における「教育訓練規程」を別途設けて運用している。

(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: あにつく2022

連携企業等:

株式会社アニメ エス株式会社 株式会社ENGI 有限会社オレンジ 株式会社グラフィック 株式会社サブリマシオン 株式会社サンジアン 東映アニメーション株式会社 株式会社/レダイナムフィルムワークス 株式会社プロジェクトスタジオO 株式会社MAPPA

期間: 2022年9月23日(金・祝)～9月25日(日)

対象: アニメ制作者、一般

内容 CGをふんだんに使った日本を代表する会社の最新アニメ制作ワークフロー、制作技法、作品メイキングの講演

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 新任教員研修

連携企業等:

職業教育・キャリア教育財団、宮城県専修学校各種学校連合会、同連合会 研究研修事業宮城県支部委員会

期間: 2022年7月26日(火)～7月28日(火)

対象: 専修学校における教職員など

内容 実践心理、職業教育などに関わる講座を受けた。学生指導に必要な知識習得の機会となった。

(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: CGWORLD 2022 クリエイティブカンファレンス

連携企業等:

ポリゴン・ピクチュアズ、トランジスタスタジオ、白組、他

期間: 令和4年11月

対象: 業界従事者、学生、一般

内容 業界をリードするクリエイターの新たな技術、表現、考えの発表の場、学びの場

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: こども発達支援研修会 ～発達障害の基本と最新の話～

連携企業等: こども発達支援研究会

期間: 令和4年10月14日(金) Live配信

対象: 教員

内容 発達障害の知見を生かして、子ども理解を深める研修会

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

学校法人菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台が、実践的かつ専門的な職業教育にかかる活動等を評価し、その自己評価結果を企業等の役職員及び学校関係者と評価することにより、学生等が関係業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を享受することを目的として、学校関係者評価委員会を設け、企業と連携をとり学校運営、教育活動に最大限反映させ、その内容を公開する。

(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	教育成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	国際交流

※(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

自己評価表をもとに、学校関係者評価委員側から人材育成像・教育理念、教育内容が「学生・保護者・採用企業・地域社会」等が求めるものと合致しているか、確認している。専門学校は「教育の質の保証」の責任を負っており常に「教育の質」を高める努力が必要であることを再認識した。

具体的には、現場実習を行っている企業からの評価として、コミュニケーションスキルはもちろん必要であるが、物を作るスキルが必要であるとの指摘を受けた。スキルを習熟するために現場を昨年度より増やしより学生により多くの経験を積ませるようにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡邊 孝博	株式会社オンサイト 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
布川 博士	岩手県立大学ソフトウェア情報学部 教授	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
金塚 弘	式会社メディアPR 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	企業等委員
武藤 政寿	公益社団法人 定禅寺ストリートジャズ フェスティバル協会 代表理	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	業界団体
播磨 亮達	株式会社BBグラフィクス 代表取締役	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年)	町内会
川北 カ斗	卒業生 (株式会社エドワードアンドカンパニー執行役員)	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1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())

URL: <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和4年8月

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

専門学校は、学生・保護者・採用企業・地域社会に対して「教育の質の保証」の責任を負っていることを認識し、ホームページ等において学校の情報を積極的に公開する。

(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	教育目標、人材育成像
(2) 各学科等の教育	各科の特色
(3) 教職員	専任教員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育成果
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育設備
(6) 学生の生活支援	学生支援
(7) 学生納付金・修学支援	学生募集
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己評価、学校関係者評価
(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://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和4年8月

授業科目等の概要

	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	○			キャリアデザイン(1)	CG映像業界の業界・企業・職種について研究して各自の志望を確立し、就活スケジュール立案、仮ポートフォリオ制作など、就活開始までの準備を実践する就活準備講座です。	1通	60	4	△	○		○	○			
2	○			ビジネスソフト実習	ワード、エクセルを中心し操作し、ブラインドタッチ等パソコンリテラシーの基礎力を養成しつつ、CGや就活に役立つ調査のレポート作成を行って資料にまとめます。	1通	60	4	△	○		○	○			
3	○			キャリアデザイン(2)	各社エントリーシートへの書き方、ポートフォリオ修正などの指導を受けて実践する就活中支援講座、および内定後のビジネス常識に役立つ学習活動を行う就職準備講座です。	2通	120	8	△	○		○	○			
4	○			3DCGアニメーション	MayaおよびLive2Dを操作して、アニメーション操作の基本を学びながら、CGに重力や重さや力や関節構造があるように説得力をもって表現するための基礎技能を習得します。	1前	60	2	△		○	○	○		○	
5	○			キャラクターアニメーション(1)	主にAutodesk Mayaを操作し、主に人型キャラクターについて、説得力のある動きの生み出し方の基礎技能を習得します。	1後	60	2	△		○	○	○		○	
6	○			モデリング&レンダリング(1)	Autodesk MayaとBlenderを操作して、ゲームやアニメや映画やいくつかのスタイルの3D造形技法および材質感や照明・映像化技法について学びます。	1通	120	4	△		○	○	○		○	
7	○			テクスチャ制作	前期はAdobe Photoshopの操作と手描きの小規模向けの、後期はサブスタンスペインターとデザイナーの操作と大規模背景向けのテクスチャの制作技能を制作技法を習得します。	1通	120	4	△		○	○	○			
8	○			モーショングラフィックス(1)	前期はAdobe AfterEffectsを操作しての映像編集とモーショングラフィックス入門講座、後期はアニメ撮影技法講座と、ゲームエンジンを使ったパーティクル講座です。	1通	120	4	△		○	○	○			
9	○			フィギュアモデリング(1)	人体の比率や骨格や筋肉など美術に必要な解剖学的知識や人体の立体的形状について、石粉粘土で人体モデルを制作しながら学びます。	1通	120	4	△		○	○		○		
10	○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら、立体表現・遠近表現の基礎、絵画的表現の基礎など美術的観察と表現の基礎を習得します。	1通	120	4	△		○	○		○		
11	○			デザイン基礎	Photoshopを操作して行う、デザイン入門とデッサン、デジタルペイントの授業です。	1通	120	4	△		○	○		○		
12	○			作品制作(1)	各自の技能レベルや志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	1通	90	6	△		○	○	○			
13	○			リギング	3DCGを動くキャラクターにするための、一連の作業について、3つのレベルで段階的に習得します。	2通	120	4	△		○	○	○			
14	○			キャラクターアニメーション(2)	人型キャラクターについてより難易度の高い動作やストーリー表現、表情や内面表現への挑戦を行ったり、動物やクリーチャーへのモーションづけなどを行います。	2通	240	8	△		○	○		○	○	
15	○			モデリング&レンダリング(2B)	自作アニメーション作品のための舞台背景造形などを行います。	2通	120	4	△		○	○		○	○	
16	○			シミュレーション&コンポジット(1)	物理演算アニメーションや手続き的なアニメーション、実写合成するバーチャルプロダクションを様々な難易度で研究しつつ、作品化を図ります。	2前	90	3	△		○	○	○			

17	○		シミュレーション&コンポジット(2)	物理演算アニメーションや手続き的なアニメーション、実写合成するバーチャルプロダクションを様々な難易度で研究しつつ、作品化を図ります。	2後	90	3	△	○	○	○			
18	○		作品制作(2)	各自の技能レベルや目的、志望に合わせた宿題課題を中心とした、宿題と添削の授業です。	2通	120	4	△	○	○	○			
19		○	デッサン(2)	風景や人物モデルを描く鉛筆デッサン作品の制作を中心に、さらに立体・遠近・質感などの観察と絵画的表現技法について学びます。	2前	60	2	△	○	○			○	
20		○	デッサン(3)	履修者それぞれの興味や課題に応じて、デッサンを続けます。	2後	60	2	△	○	○			○	
21		○	フィギュアモデリング(2)	課題フィギュアの模写制作をしながら、説得力のある造形および魅力的に見せる造形について研究して、オリジナルフィギュアの造形の準備をします。	2前	90	3	△	○	○			○	
22		○	フィギュアモデリング(3)	自由に創作してつくるキャラクター造形講座です。素材は石粉粘土や樹脂粘土です。	2後	90	3	△	○	○			○	
合計					22	科目		76 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： 所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修する。		1 学期の授業期間	15 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。