

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 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 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	1800時間	420時間	60時間	1320時間	0時間	0時間																				
生徒総定員	生徒定員	留学生数(生徒定員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																						
40人	30人の内数	0人	2人の内数	6人の内数	9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10日 ■夏季:7月25日~8月21日 ■冬季:12月24日~1月10日 ■学年末:3月21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 学園祭実行委員、外部CG展示イベントへの参加など ■サークル活動: 有																						
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和元年度卒業生) 声優養成所 ■就職指導内容 声優タレントになるためのオーディション対策など ■卒業者数: 8 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: 100 % ■その他 ・進学者数: 1 人 (令和 元 年度卒業生に関する 令和2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 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</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>7</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定エキスパート</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>0</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			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定ベーシック	③	7	2	CGクリエイター検定エキスパート	③	1	0								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
CGクリエイター検定ベーシック	③	7	2																								
CGクリエイター検定エキスパート	③	1	0																								
中途退学 の現状	■中途退学者 2 名 平成31年4月 1日時点において、在学者23名(平成31年4月 1日入学者を含む) 令和 2年3月31日時点において、在学者21名(令和 2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的理由 ■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、評価結果又は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、認定を受けた告示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者の「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」などを希望する者を含みません。

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

学校・CG映像業界の企業の双方が以下①～③の情報を持ち寄り、学生・企業の双方にとってもっともバランスよく効果的に目的の技能が習得できる教材・教授法・カリキュラムなどについて、研究・開発・実践・検証を繰り返し、より良い人材の育成とその方法について検討を続ける。

- ① 基礎技能の習得程度(ビジュアルデザイン基礎技能+コミュニケーション基礎技能)
- ② ニーズの多い表現技法や最新技法の習得程度
- ③ 学生の学習環境や志望職種傾向の変化

(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、学科担当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

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐藤 隆嘉	グローバルラボ仙台 マネージャー	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	①
澤田 周	株式会社インフィニットループ執行役員 仙台支社長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会) 教育事業部教育推進グループ セクションチーフ	平成31年4月1日～ 令和2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	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
櫻井 潤	専門学校デジタルアーツ仙台 教頭	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 教務課長 CGクリエイター科 担任	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
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	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③

※委員の種別の欄には、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。

- 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 令和元年7月31日(火)10:30～12:00

第2回 令和2年2月18日(水)10:00～12:00

(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。

社会人になるために必要な教養及びオーディションにおける表現力について話題となった。一般企業同様に「一般教養」「ビジネスマナー」の必要性について意見及び、オーディションに取り組む際に、学生の個性(表現力など)を最大限に発揮できるようにするための工夫が必要であるという意見が述べられた。各外部委員からは一定の評価はあるが、さらに実践を行い、学生一人ひとりの個性を伸ばすための教育プログラムの強化を行うこととした。

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

※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洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス、(株)デジタルワークスエンターテインメント
CGアニメーション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洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス、(株)デジタルワークスエンターテインメント

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

i) 研修名「UniteTokyo2019」

(連携企業等: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社)

期間: 9月25日(水)～9月26日(木) 対象: ゲーム開発関連技術者

内容: ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

ii) 研修名「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2017」

(連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)

期間: 9月4日(水)～9月6日(金) 対象: ゲーム開発関連技術者

内容: ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

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: 令和元年7月24日(火)～7月26日(木) 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

(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「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2019」

(連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)

期間: 令和1年9月4日(水)～6日(金) 対象: ゲーム開発関連技術者

内容: ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「発達障害セミナー」(連携企業等: アビリティーズジャスコ 株式会社)

期間: 令和2年12月中旬開催予定 対象: 学校関係者教職員

内容: 発達障害者に対する接し方について

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。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2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2年4月1日～ 令和3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2年4月1日～ 令和3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2年4月1日～ 令和3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2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	企業等委員
大津 知士	株式会社VISIT東北 常務執行役員	令和2年4月1日～ 令和3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2年4月1日～ 令和3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2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	業界団体
菊地 新生	NPO法人 とっておきの音楽祭 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3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2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	町内会
餅 祐一	卒業生(俳優タレント)	令和2年4月1日～ 令和3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

公表方法: ホームページで公開 <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和2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

ホームページで情報公開：<https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

授業科目等の概要

(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) 令和2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			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	
○			3DCGアニメーション	Autodesk Mayaのアニメーション操作の基本を学びながら、物理法則に則った重さと力、構造の表現の基礎を学んで、リアリティーのあるアニメーション表現の作品を制作します。	1前	60	4	△		○	○		○		○
○			キャラクターアニメーション	主にAutodesk Maya、MotionBuilderを操作し、3Dキャラクターを使った際のリアリティーのある動作アニメーションや表情のアニメーションの基本を学びます。	1後	60	4	△		○	○		○		○
○			モデリング&レンダリング	Autodesk MayaとMudboxを操作して、ローポリゲームモデル、フォトリアルモデルについて、3D造形技法とデジタル照明技法・画像化技法について学びます。	1通	120	8	△		○	○		○		○
○			ゲームグラフィックスB	UIデザインやドットアート、2Dキャラクター表現など、2Dゲームグラフィックスについて作品制作を通して学びます。	1後	30	2			○	○				○
○			モーショングラフィックス(1)	前期はAdobe AfterEffectsを操作してアニメ撮影技法と特殊効果表現の基礎を、後期はAfterEffectsとmaya MASHを操作したモーショングラフィックス表現、合成表現について作品を制作しながら学びます。	1通	120	8	△		○	○		○		
○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら、立体・遠近的表現の基礎・質感表現の基礎、絵画的表現の基礎など美術的観察と表現の基礎について学ぶ科目で、よいCG表現の基礎となります。	1通	120	8			○	○				○
○			CGデッサン	Adobe Photoshopを操作して行うデジタル画材を使ったデッサンの授業です。人体のプロポジション・美術的解剖学入門、人物デッサン作品模写、手のデッサン作品制作などを行います。	1通	120	8			○	○				○

○		テクスチャ制作	Adobe Photoshopの操作を中心に、前期は手描きによるゲームテクスチャ制作技法、後期はAllegorithmic SubstancePainterの操作を中心に、リアル系マテリアルの3Dペイントの基礎技法、デジタル彫刻の基礎を行います。	1通	120	8				○	○				○
○		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	8				○	○				○
○		ホームページ制作(1)	自分の作品サイトを作りながら、Webデザインの基礎技法を学びます。	1前	30	2				○	○				○
○		グラフィックデザイン	Adobe Photoshop、Illustratorを操作しながら、印刷物デザインの基礎技法を学びます。モーショングラフィックの基礎、作品集づくりの基礎となります。	1後	60	4				○	○				○
○		キャリアデザイン	就職活動の支援講座で、エントリーシートやポートフォリオについて助言や評価を受けたり、模擬面接を受けたりします。	2前	60	4	△	○		○	○				○
○		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	4				○	○				○
○		モーショングラフィックス(2)	Adobe AfterEffectsを操作したアニメ撮影技法の上級技法や、MAYA MASHなどを操作したモーショングラフィックの高度な操作や表現品を制作します。	2前	60	4	△			○	○				○
○		モーショングラフィックス(3)	独立したモーショングラフィック作品を制作したり、動画作品の洗練・編集を行って関せさせたりします。	2後	60	4	△			○	○				○
○		キャラクターアニメーション(2)	CGアニメーションコース専攻者のための講座で、Autodesk Maya、MotionBuilderを操作して3Dキャラクターのゲームモーションを作成したり、CG動画を制作します。	2通	240	16	△			○	○				○ ○

○			シミュレーション&コンポジット	Autodesk Maya、Adobe AfterEffects、ゲームエンジンでの物理演算アニメーション作成法と映像の合成編集法の基本について学びます。	2通	180	12				○	○				○	○
○			CGフィギュアモデリング	CGアニメーションコース専攻者のためのCG造形講座で、自分のアニメーション作品に使う背景やキャラクターについて短期間で制作しては使用していく作業を行う講座です。	2通	120	8	△			○	○				○	○
	○		デッサン(3)	デッサン力をさらに高めたい人向けの選択講座で、それぞれが持つテーマに合わせた課題でデッサン作品を制作します。	2後	60	4				○	○				○	
	○		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	6				○	○				○	
合計						20	科目	1800単位時間(120 単位)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修し、所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の卒業を認定する。		1 学年の学期区分	2期
		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
- 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 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 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	1800時間	420時間	60時間	1320時間	0時間 0時間																				
生徒総定員	生徒定員	留学生数(生徒定員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
40人	30人の内数	0人	2人の内数	6人の内数	9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10日 ■夏季:7月25日~8月21日 ■冬季:12月24日~1月10日 ■学年末:3月21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 学園祭実行委員、外部CG展示イベントへの参加など ■サークル活動: 有																					
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和元年度卒業生) 声優養成所 ■就職指導内容 声優タレントになるためのオーディション対策など ■卒業者数: 8 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: 100 % ■その他 ・進学者数: 1 人 (令和 元 年度卒業生に関する 令和2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 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</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>7</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定エキスパート</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>0</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		資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定ベーシック	③	7	2	CGクリエイター検定エキスパート	③	1	0								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
CGクリエイター検定ベーシック	③	7	2																							
CGクリエイター検定エキスパート	③	1	0																							
中途退学 の現状	■中途退学者 2 名 平成31年4月 1日時点において、在学者23名(平成31年4月 1日入学者を含む) 令和 2年3月31日時点において、在学者21名(令和 2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的理由 ■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、評価結果又は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、認定を受けた告示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者の「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」などを希望する者を含みません。

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

学校・CG映像業界の企業の双方が以下①～③の情報を持ち寄り、学生・企業の双方にとってもっともバランスよく効果的に目的の技能が習得できる教材・教授法・カリキュラムなどについて、研究・開発・実践・検証を繰り返し、より良い人材の育成とその方法について検討を続ける。

- ① 基礎技能の習得程度(ビジュアルデザイン基礎技能+コミュニケーション基礎技能)
- ② ニーズの多い表現技法や最新技法の習得程度
- ③ 学生の学習環境や志望職種傾向の変化

(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、学科担当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

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐藤 隆嘉	グローバルラボ仙台 マネージャー	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	①
澤田 周	株式会社インフィニットループ執行役員 仙台支社長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会) 教育事業部教育推進グループ セクションチーフ	平成31年4月1日～ 令和2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	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
櫻井 潤	専門学校デジタルアーツ仙台 教頭	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
井村 修	専門学校デジタルアーツ仙台 教務課長 CGクリエイター科 担任	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
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	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③

※委員の種別の欄には、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。

- 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 令和元年7月31日(火)10:30～12:00

第2回 令和2年2月18日(水)10:00～12:00

(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。

社会人になるために必要な教養及びオーディションにおける表現力について話題となった。一般企業同様に「一般教養」「ビジネスマナー」の必要性について意見及び、オーディションに取り組む際に、学生の個性(表現力など)を最大限に発揮できるようにするための工夫が必要であるという意見が述べられた。各外部委員からは一定の評価はあるが、さらに実践を行い、学生一人ひとりの個性を伸ばすための教育プログラムの強化を行うこととした。

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

※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洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス、(株)デジタルワークスエンターテインメント
CGアニメーション 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洗練を図ります。	(株)BBグラフィクス、(株)デジタルワークスエンターテインメント

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

i) 研修名「UniteTokyo2019」

(連携企業等: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社)

期間: 9月25日(水)～9月26日(木) 対象: ゲーム開発関連技術者

内容: ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

ii) 研修名「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2017」

(連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)

期間: 9月4日(水)～9月6日(金) 対象: ゲーム開発関連技術者

内容: ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

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: 令和元年7月24日(火)～7月26日(木) 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

(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「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2020」

(連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)

期間: 令和2年9月2日(水)～4日(金) 対象: ゲーム開発関連技術者

内容: ゲーム開発に関する技術動向を主体としたカンファレンス

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「発達障害セミナー」(連携企業等: アビリティーズジャスコ 株式会社)

期間: 令和2年12月中旬開催予定 対象: 学校関係者教職員

内容: 発達障害者に対する接し方について

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。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2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2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	企業等委員
小野寺 千代志	株式会社 EAM 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	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2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	有識者
岸浪 行雄	株式会社東北共立 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	企業等委員
大津 知士	株式会社VISIT東北 常務執行役員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	企業等委員
金塚 弘	式会社メディアPR 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	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2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	業界団体
菊地 新生	NPO法人 とっておきの音楽祭 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	業界団体
落合 泰朗	本町新光町内会会長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	町内会
餅 祐一	卒業生(俳優タレント)	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1)	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

公表方法: ホームページで公開 <https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

公表時期: 令和2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

ホームページで情報公開：<https://www.sugawara.ac.jp/digital/about/jissen/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 CGクリエイター科 3Dモデラーコース) 令和2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			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	
○			3DCGアニメーション	Autodesk Mayaのアニメーション操作の基本を学びながら、物理法則に則った重さと力、構造の表現の基礎を学んで、リアリティーのあるアニメーション表現の作品を制作します。	1前	60	4	△		○	○		○		
○			キャラクターアニメーション	主にAutodesk Maya、MotionBuilderを操作し、3Dキャラクターを使った際のリアリティーのある動作アニメーションや表情のアニメーションの基本を学びます。	1後	60	4	△		○	○		○		○
○			モデリング&レンダリング	Autodesk MayaとMudboxを操作して、ローポリゲームモデル、フォトリアルモデルについて、3D造形技法とデジタル照明技法・画像化技法について学びます。	1通	120	8	△		○	○		○		○
○			ゲームグラフィックスB	UIデザインやドットアート、2Dキャラクター表現など、2Dゲームグラフィックスについて作品制作を通して学びます。	1後	30	2			○	○				○
○			モーショングラフィックス(1)	前期はAdobe AfterEffectsを操作してアニメ撮影技法と特殊効果表現の基礎を、後期はAfterEffectsとmaya MASHを操作したモーショングラフィックス表現、合成表現について作品を制作しながら学びます。	1通	120	8	△		○	○		○		
○			デッサン(1)	鉛筆デッサン作品を制作しながら、立体・遠近的表現の基礎・質感表現の基礎、絵画的表現の基礎など美術的観察と表現の基礎について学ぶ科目で、よいCG表現の基礎となります。	1通	120	8			○	○				○
○			CGデッサン	Adobe Photoshopを操作して行うデジタル画材を使ったデッサンの授業です。人体のプロポジション・美術的解剖学入門、人物デッサン作品模写、手のデッサン作品制作などを行います。	1通	120	8			○	○				○
○			テクスチャー制作	Adobe Photoshopの操作を中心に、前期は手描きによるゲームテクスチャ制作技法、後期はAllegorithmic SubstancePainterの操作を中心に、リアル系マテリアルの3Dペイントの基礎技法、デジタル彫刻の基礎を行います。	1通	120	8			○	○		○		

○		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	8				○	○						○	
○		ホームページ制作 (1)	自分の作品サイトを作りながら、Webデザインの基礎技法を学びます。	1 前	30	2				○	○						○	
○		グラフィックデザイン	Adobe Photoshop、Illustratorを操作しながら、印刷物デザインの基礎技法を学びます。モーショングラフィックの基礎、作品集づくりの基礎となります。	1 後	60	4				○	○						○	
○		キャリアデザイン	就職活動の支援講座で、エントリーシートやポートフォリオについて助言や評価を受けたり、模擬面接を受けたりします。	2 前	60	4	△	○		○							○	
○		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	4				○	○						○	
○		モーショングラフィックス (2)	Adobe AfterEffectsを操作したアニメ撮影技法の上級技法や、MAYA MASHなどを操作したモーショングラフィックの高度な操作や表現品を制作します。	2 前	60	4	△			○	○						○	
○		フィギュアモデリング (2)	魅力的な人物フィギュアの造形について研究し、粘土でフィギュア制作を行います。	2 前	90	6				○	○						○	
○		CGフィギュアモデリング	3Dプリンター等での出力造形を目標とし、主にMAYA、MUDBOXを操作して、デジタル彫刻を行います。	2 通	120	8				○	○						○	
○		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	16	△			○	○						○	○
○		リギング&キャラクターアニメーション	3Dモデリングコース専攻者のための講座で、キャラクターを動かす仕組みの制作について学び、制作してみる講座です。	2 後	60	4	△			○	○						○	

○		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	6				○	○				○
	○	デッサン (3)	デッサン力をさらに高めたい人向けの選択講座で、それぞれが持つテーマに合わせた課題でデッサン作品を制作します。	2 後	60	4				○	○				○
合計				24	科目		1800単位時間(70 単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修し、所定の単位を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、学校長がその科の卒業を認定する。		1 学年の学期区分	2期
		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
- 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。