

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				
大阪アミューズメントメディア専門学校	平成28年4月1日	森 憲司	〒 532-0011 (住所) 大阪府大阪市淀川区西中島3丁目12番19号 (電話) 06-6885-6010				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人吉田学園	平成28年2月2日	吉田 敏	〒 532-0011 (住所) 大阪府大阪市淀川区西中島3丁目12番19号 (電話) 06-6885-6010				
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	ゲーム・アニメ3DCG学科	平成29(2017)年度	-	-		
学科の目的	コンピュータグラフィックスの知識を学び、CGデザイナー/CGアーティストとしてゲーム・アニメ・映像業界で活躍できる知識と技能を修得する。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲーム・アニメ・映像業界へ就職するために重要な作品制作の実践に力を置き、CGデザイナー/CGアーティストとして業界へ就職するための指導を行う。 (中退率 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 1,845 単位時間 単位	15 単位時間 単位	0 単位時間 単位	1,830 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 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)	中退率			
80人	70人	1人	0%	9%			
就職等の状況	■卒業者数(C) : 36人 ■就職希望者数(D) : 32人 ■就職者数(E) : 30人 ■地元就職者数(F) : 17人 ■就職率(E/D) : 97% ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 55% ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 86% ■進学者数 : 0人 ■その他 : 0人						
	就職活動中 1名、アルバイトなど 5名						
	(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5年度卒業生)						
	【ゲーム・映像業界】 株式会社ソーエテックモホールディングス、株式会社レベルファイブ、株式会社グレッゾ、株式会社ジーン、株式会社トーセ、株式会社サンジゲン、株式会社ビートライブ、株式会社 bloom、株式会社モンキークラフト、株式会社スパーククリエイティブ、株式会社ピットカンパニー、株式会社 AHIRU、株式会社キークエストなど						
	■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						
	無						
	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.amg.ac.jp/cg-design/					
	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		1,845 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		60 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		1,845 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		60 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					
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)						
	総単位数		単位				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位					
うち企業等と連携した演習の単位数		単位					
うち必修単位数		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		単位					
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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6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)		0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)		2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

ゲーム・アニメ3DCG学科は、技術の進展と応用範囲の拡大・多様化が進むCG業界に対応するため、企業と連携して、所属する現役のCGアーティストなどを講師として招聘し、最新の技術や制作手法を教育課程に反映することを基本方針としている。具体的には、最新のCGソフトウェアや3Dモデリングツール、アニメーション技術に対応したカリキュラムを導入し、プラットフォームや制作ジャンルの多様化に合わせて教育課程を随時更新している。また、リアルタイムレンダリングや、AIなどの先進技術を活用したCG制作技術の習得を支援する環境を整備していく方針である。

(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では、現役のゲーム・アニメ・CG業界で開発を行う専門家を委員として招聘し、業界との緊密な連携を図ることで、最新の業界状況を反映した実践的な教育方針を策定している。これにより、即戦力としてゲーム・アニメ・CG業界で活躍できる人材の育成を目指している。

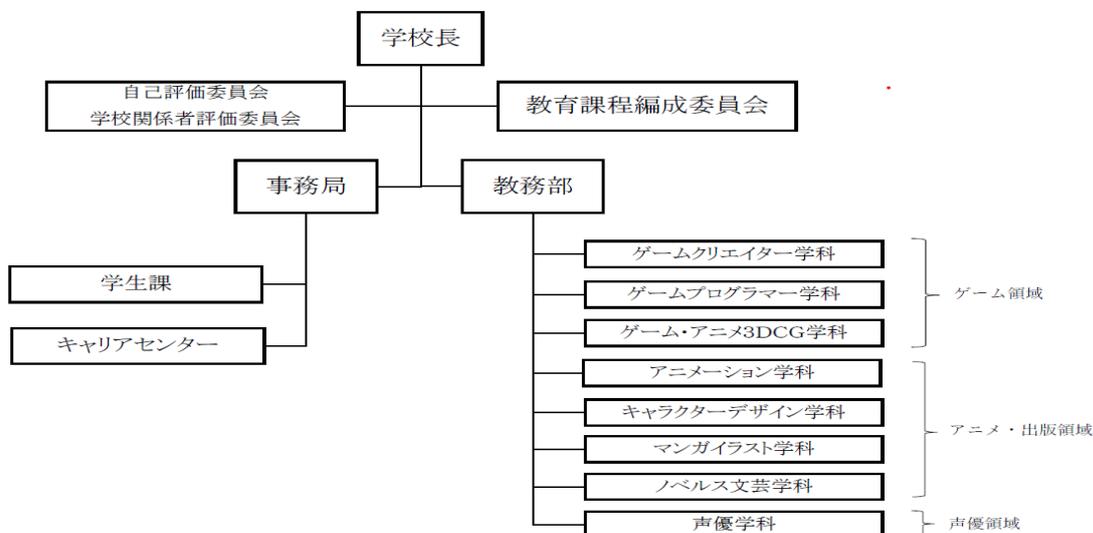
「教育課程編成委員会」は「自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」と共に、学校長が統括をする。

教育課程に関する意思決定については、以下の通りと定める。

・教育課程編成委員会は学科ごとに選出・委託された企業等委員と、業界団体等委員、教務部長・各学科担当で構成される。

・委員会で各学科のカリキュラムに対し産業界側から出た評価と提言を意見を参考に、教務部で教育課程への反映が検討される。

・最終的に学校長の許可を経て教育課程を決定する。



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年8月28日現在

名前	所属	任期	種別
香川 悟	一般社団法人デジタルエンターテインメントクリエイター協会 理事	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	①
北川 隆一	関西俳優協議会 事務局長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	①
生島 久也	株式会社サムライブラン 代表取締役副社長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
島田 健人	株式会社クロスプラススタジオ キャラクターモデラー	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③

山本 利彦	株式会社ディープラス 代表取締役	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
中野 裕紀	株式会社EMTスクエアード アニメーター	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
武山 紀弥	有限会社メルヘンズ 取締役社長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
松田 昌子	株式会社U-NEXT アニメ・ブック事業本部 マンガ編集事業長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
谷口 健太郎	株式会社 チクタク シナリオライター	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
内海 賢太郎	株式会社賢プロダクション 代表取締役	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	③
森 憲司	大阪アミューズメントメディア専門学校 学校長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	—
下間 正巳	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務部長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	—
中島 正貴	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務部長	令和5年3月1日～令和7年2月28日(2年)	—
脇 功一	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務副部長	令和5年3月1日～令和7年2月28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(8月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年3月1日 17:30～19:30□

第2回 令和5年8月2日 17:30～18:30□

第3回 令和5年12月6日 17:30～19:00□

第4回 令和6年8月28日 17:30～19:00□

(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。

業界では使用頻度が高くなっている「NUKE」や「Houdini」などのノードベースのエフェクト専用ツールの学習について、意見を伺った。

・ノードベースのツールでのエフェクト制作経験は現場で活きるが、短い学習期間を考えると優先順位付けは必要。

・必要な学生の数は少ないが、現状の講師陣で教えることが可能なら、価値があると思う。

とのご意見をいただいた。

現在行っている3DCGツールでのエフェクト学習を中心とした教育課程は大きく変更しないものの、その中で上記のエフェクト専用ツールに触れることができる環境を整備する方向で検討することとなった。

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

実社会で即戦力となる人材へと成長するため、企業等と連携した実習・演習を積極的に実施し、対象とする業界・職業における実践的な能力育成を目指す。これにより、業界の標準技術や最新技術に触れ、実践的なスキルを習得することで、卒業後の円滑な社会への移行を支援するとともに、業界が求める人材育成に貢献する。

企業との連携は、企業からの講師や指導担当者の派遣、共同指導、企業提供の教材を用いた授業など、多様な形式で実施する。実施に際しては、本校の学科担当者が企業の担当者と連携して行う。

実施後は、学科担当者および教育課程編成委員会において内容を検証し、改善に努め、業界標準の価値基準を維持・更新する。

(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

本学科では、企業から派遣された講師の監修指導を受け、学科担当者と企業が連携して実習・演習にあたる。

① 実習・演習内容の決定

企業から派遣された講師が、業界基準として求められる内容を監修し、学科担当者と連携して実習・演習のゴールを設定する。

② 実習・演習実施

実習・演習は教室内で実施される。企業から派遣された講師が継続的にアドバイスを提供しながら、学科担当者と連携して実習・演習を進める。

③ 評価

学修成果の発表を行い、企業から派遣された講師が作品の講評および評価を行う。

企業から派遣された講師の評価を元に、学科担当者が出席率など総合的な成績評価を行う。

(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
デジタル・技術応用	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	映像業界への就職には欠かせないコンピジットスキルやゲーム業界では当たり前となっているゲームエンジンの知識向上を図る	有限会社スタジオ・オーズ

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

学校法人吉田学園教員研修規程第1条に定める通り、企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術及び技能並びに、指導力等の修得・向上を目的とし、専攻分野における実務について研修を行うことで、最新の業界の事情やニーズを把握し、教育に反映させる。

(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:	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2023(CEDEC2023)	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(CESA)
期間:	令和5年8月23日～25日	対象:	ゲームクリエイター学科、ゲームプログラマー学科、ゲーム・アニメ3DCG学科所属の専任教員
内容	ゲームクリエイター学科、ゲームプログラマー学科、ゲーム・アニメ3DCG学科所属の専任教員		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教員・講師・インストラクターのためのインストラクショナルデザイン入門」	連携企業等:	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	令和5年7月12日	対象:	全教職員
内容	効果的な授業をつくるために必要な、対象者への理解、教える側に必要な能力、課題分析などについて		

(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:	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2024(CEDEC2024)	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(CESA)
期間:	令和6年8月21日～23日	対象:	ゲームクリエイター学科、ゲームプログラマー学科、ゲーム・アニメ3DCG学科所属の専任教員
内容:	ゲームクリエイター学科、ゲームプログラマー学科、ゲーム・アニメ3DCG学科所属の専任教員		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「LGBTQの理解と対象学生への対応」	連携企業等:	認定NPO法人 虹色ダイバーシティ
期間:	令和6年7月5日	対象:	全教職員
内容:	LGBTQの基礎知識と理解 ・対象となる学生への対応 ・大阪市内のLGBTQセンター(プライドセンター)紹介		

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

自己評価の結果を学園の関係者により組織した学校関係者評価委員会に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営の改善を行う。学校評価委員会で得られた評価結果を参考に、学校長以下、事務局、教務部による学校運営施策策定を行う。

(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	1-1-1.理念・目的・育成人材像は定められているか 1-1-2.学校における職業教育の特色は何か 1-1-3.社会のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか
(2) 学校運営	2-1-1.目的等に沿った運営方針が策定されているか 2-2-1.教育活動等に関する情報公開が適切になされているか
(3) 教育活動	3-1-1.学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか 3-1-2.キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか 3-1-3.関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行なわれているか 3-1-4.関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか
(4) 学修成果	4-1-1.就職率の向上が図られているか 4-2-1.卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか 4-2-2.卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	5-1-1.進路・就職に関する支援体制は整備されているか 5-2-1.学生に対する経済的な支援体制は整備されているか 5-2-2.退学率の低減が図られているか 5-3-1.保護者と適切に連携しているか
(6) 教育環境	6-1-1.施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか 6-1-2.学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか 6-1-3.防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	7-1-1.学生募集活動は、適正に行われているか 7-1-2.学生募集活動において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか 7-1-3.学生納付金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	8-1-1.中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか 8-2-1.予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか 8-3-1.財務について会計監査が適正に行われているか 8-4-1.財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	9-1-1.自己評価の実施と問題点の改善を行っているか 9-1-2.自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	10-1-1.学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか

(11) 国際交流	11-1-1. 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか 11-1-2. 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか 11-1-3. 留学生の学習・生活指導等について学内の適切な体制が整理されているか
-----------	---

※(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

学校関係者評価委員会にて、本校の教育運営活動を「専修学校における学校評価ガイドライン」の1項目ごとの課題などについて意見を交換している。

① 留学生について(国際交流)

委員より積極的な受け入れに期待を寄せる意見をいただいた。
 これを受け、全学科で令和6年度生より留学生の募集を開始した。
 次年度以降も、留学生受け入れの積極的な施策を行っていく予定である。

② 防災体制について(教育環境)

委員より防災体制の充実を求める意見をいただいた。
 これを受け、大阪市淀川区と協定を結び津波等の避難対象施設に指定、防災用品や水、食料の備蓄を行うこととなった。

③ 再進学者の受け入れについて(学生の受入れ募集)

委員より、リスキリングなど再進学者を受け入れる体制を強化すべきとの意見をいただいた。
 これを受け令和7年度募集より再進学者向けの入試制度を整備することになった。

(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
赤松 加枝子	大阪放送株式会社 コンテンツプランニング本部 プランニング部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年) <継続任期> 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
藤井 美樹	株式会社界グラフィックス 人事課	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
山光 咲良	ケンユウオフィス養成所(TALK BACK) 所属声優	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
辻井 安喜	学校法人浪工学園 星翔高等学校 常務理事・校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	高校関係
大西 開	株式会社共立メンテナンス 寮事業本部 関西支店 支店長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	地域住民

※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.amg.ac.jp/syllabus/2024/pdf/e_school.pdf

公表時期: 令和6年4月30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

文部科学省の公開する「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づき、本校が設定する項目についてホームページ上で広く一般に公開するものとする。連携および協力する企業等の学校関係者に対してもホームページ上で公開している情報を提供するとともに、学校関係者評価委員会や教育課程編成委員会等の委員会を通じて本校の学校運営の状況について情報を提供するものとする。

(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	校長名、所在地、学校の沿革、歴史、特色
(2) 各学科等の教育	シラバス、進級・卒業の要件等
(3) 教職員	教職員数(職名別)
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、就職支援等への取組状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取り扱い、活用できる経済的支援措置の内容
(8) 学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(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.amg.ac.jp/about/> 項目(1)

公表時期: 令和5年10月6日

授業科目等の概要

No.	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	校内	校外	専任	兼任	
1	○			2DCG基礎	UIデザイナーとして必要なUIデザインの基礎知識を向上させる講座。UIデザインの構造理解と共に、誰もが理解できるUIの表現技術の向上を身に付ける。	1通	120	4			○	○			○	
2	○			3DCG基礎	ゲーム企業のグラフィッカーとして必要とされるスキル、3Dモデリングスキルの向上を図ると共に、Mayaのオペレーションを通して、他の3Dツールでも通用する3Dモデリングの概念を学ぶ。	1通	180	6			○	○			○	
3	○			CGアニメーション基礎	ゲーム企業のCGデザイナーとして必要とされるモーション(演技)スキルの向上を図ると共に、ゲームモーションの技術を修得する講座。	1通	120	4			○	○			○	
4	○			デザイン・アートワーク基礎	ゲーム企業のアーティストとして必要とされるPhotoshopスキルの向上を図ると共に、Photoshopのオペレーションを通して、他のペイントツールでも通用する2D技術の概念を学ぶ為に必要な講座。	1通	120	4			○	○			○	
5	○			デッサン・クロッキー基礎	CGデザイナーに必要なデザイン的な基礎画力を向上させる為の講座。観察眼・形状把握・質感把握のスキルを身に付け、絵的な表現技術の向上を身に付ける。	1通	210	7			○	○			○	
6	○			背景プロップ基礎	CGデザイナーとして必要とされるスキル、3Dモデリングスキルの向上を図ると共に、Mayaのオペレーションを通して他の3Dツールでも通用する3Dモデリングの概念を学ぶ為に必要な講座。	1通	120	4			○	○			○	
7	○			作画・イラストレーション基礎	CGデザイナーとして必要なキャラクターデザインの基礎画力を向上させる講座。人間の構造理解と共に、魅力的なキャラクターの表現技術の向上を身に付ける。	1通	60	2			○	○			○	
8	○			共同制作Ⅰ	CGデザイナーとして必要とされるグラフィックスキル(モデル作成・モーション・エフェクト・UI・工程管理等)の向上を図ると共に、2Dゲーム制作技術を修得する講座。	1通	30	1			○	○			○	
9	○			共同制作Ⅱ	CGデザイナーとして必要とされるグラフィックスキル(モデル作成・モーション・エフェクト・UI・工程管理等)の向上を図ると共に、3Dゲーム制作、及びCGアニメーション制作技術を修得する講座。	1通	15	1	○			○			○	
10	○			Zbrush基礎	CGクリエイターとして必要とされるスキル、3Dモデリングスキルの向上を図ると共に、スカルプティングのスキルを身に付け、キャラクターデザイナーとしての3Dモデリングの概念を学ぶ。	1通	60	2			○	○			○	
11	○			エフェクトデザイン応用	CGクリエイターとして欠かせないエフェクトの概念と作成をさせる講座。エフェクトデザインの構造理解と共に、エフェクトの表現技術の向上を身に付ける。	2通	90	3			○	○			○	
12	○			Zbrush応用	CGクリエイターとして必要とされるスキル、3Dモデリングスキルの向上を図ると共に、スカルプティングのスキルを身に付け、キャラクターデザイナーとしての3Dモデリングの概念を学ぶ。	2通	90	3			○	○			○	
13	○			3DCG応用	CG企業のCGデザイナーとして必要とされるスキル、3Dモデリングスキルの向上を図ると共に、Mayaを通して他の3Dツールでも通用する3Dモデリングの概念を学ぶ。	2通	90	3			○	○			○	
14	○			デザイン・アートワーク応用	CGクリエイターとして必要とされるスキル、アートワークスキルの向上を図る講座。	2通	60	2			○	○			○	
15	○			デジタル・技術応用	映像業界への就職には欠かせないコンポジットスキルやゲーム業界では当たり前となっているゲームエンジンの知識向上を図る。	2通	60	2			○	○			○	○
16	○			デジタル編集・合成	CGクリエイターとして必要とされるスキル、3Dモデリングスキルの向上を図ると共に、映像制作のスキルを身に付け、CGでの映像の概念を学ぶ為に必要な講座。	2通	60	2			○	○			○	
17	○			デッサン・クロッキー	CGクリエイターに必要なデザイン的な基礎画力を向上させる為の講座。観察眼・形状把握・質感把握のスキルを身に付け、絵的な表現技術の向上を身に付ける。	2通	90	3			○	○			○	
18	○			作画・イラストレーション	CGクリエイターとして必要なUIデザインの実用知識を向上させる講座。UIデザインの構造理解と共に、誰もが理解できるUIの表現技術の向上を身に付ける。	2通	60	2			○	○			○	
19	○			背景プロップ応用	CGクリエイターとして必要とされるスキル、3Dモデリングスキルの向上を図ると共に、ライティング等のスキルを身に付け、背景デザイナーとしての3Dモデリングの概念を学ぶ為に必要な講座。	2通	90	3			○	○			○	
20	○			CGアニメーション応用	CGクリエイターとして必要とされるモーション(演技)スキルの向上を図ると共に、CGモーションの技術を修得する講座。	2通	90	3			○	○			○	
21	○			卒業制作	CG映像企業のデザイナーとして必要とされる映像制作スキル(モデル作成・モーション・エフェクト・工程管理等・演出)の向上を図ると共に、映像制作技術を修得する講座。	2通	30	1			○	○			○	
合計						21	科目	62						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：卒業該当学年の学年末に卒業認定会議を開催し、62単位以上の取得が認められたものを対象に、学校長が卒業を認定する。	1学年の学期区分	2期
履修方法：1年次：全科目必修(35単位、1035単位時間) 2年次：全科目必修(27単位、810単位時間) 合計62単位、1,845単位時間が卒業に必要	1学期の授業期間	17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。