

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																																								
日本電子専門学校		昭和51年9月10日		杉浦 敦司		〒 169-8522 (住所) 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761																																								
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																																								
学校法人電子学園		昭和38年12月17日		多 忠貴		〒 169-8522 (住所) 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761																																								
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	コンピュータグラフィックス科		平成6(1994)年度	-	平成27(2015)年度																																								
学科の目的																																														
CG作品の全工程の制作を担当できる技術と、デザイナーの感性、観察力、表現力を兼ね備えた、将来のCG制作業界を担うことのできるCGクリエイター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クリエイター検定ベーシック/CGクリエイター検定エキスパート/ビジネス能力検定3級																																														
【在学の状況】 令和6年4月1日時点において、在学者297名(令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者266名(令和7年3月31日卒業者を含む)																																														
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,710 単位時間 単位			420 単位時間 単位	540 単位時間 単位	1,140 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)	留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率																																									
320人	274人	80人		29%	10%																																									
就職等の状況																																														
<table border="1"> <tr><td>■卒業生数(C)</td><td>:</td><td>127</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>:</td><td>105</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>:</td><td>90</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>:</td><td>90</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>:</td><td>86</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>:</td><td>100</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>:</td><td>71</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>:</td><td>6</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td>:</td><td></td><td></td></tr> </table>											■卒業生数(C)	:	127	人	■就職希望者数(D)	:	105	人	■就職者数(E)	:	90	人	■地元就職者数(F)	:	90	人	■就職率(E/D)	:	86	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	:	100	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	:	71	%	■進学者数	:	6	人	■その他	:		
■卒業生数(C)	:	127	人																																											
■就職希望者数(D)	:	105	人																																											
■就職者数(E)	:	90	人																																											
■地元就職者数(F)	:	90	人																																											
■就職率(E/D)	:	86	%																																											
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	:	100	%																																											
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	:	71	%																																											
■進学者数	:	6	人																																											
■その他	:																																													
就職指導の体制は、キャリアセンターが、業界の求人獲得に努め、合同企業説明会や校内入社試験を実施している。各クラス担当のキャリアサポーターとクラス担任を中心とした、組織的な学生指導体制による就職指導を行っている。																																														
(令和6年度卒業者に関する令和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) (株)Glitz Visuals (有)オレンジ(株)GEMBA (有)オレンジ CGCGスタジオ(株)東京オフィス(株)pHスタジオ(株)ウィル (株)unknownCASE(株)キッズ CG映像業界																																														
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 職業教育評価機構 受審年月: 令和5年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/																																														
当該学科のホームページURL																																														
https://www.jec.ac.jp/course/cg/ad/																																														
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)																																														
<table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,100 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>60 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,350 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>60 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table>											総授業時数	2,100 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	60 単位時間	うち必修授業時数	1,350 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	60 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																						
総授業時数	2,100 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	0 単位時間																																													
うち企業等と連携した演習の授業時数	60 単位時間																																													
うち必修授業時数	1,350 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	0 単位時間																																													
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	60 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)																																														
<table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>											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																						
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)																																														
<table border="1"> <tr> <td>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)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>9人</td> </tr> </table>											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)	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)	2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)	4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	9人																								
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)	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)	2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)	4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	9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																																														
4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

教育課程編成委員会は、卒業生の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国または地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを十分に把握、分析した上で、本校の専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善・工夫等を行うなど、専攻分野に関する企業、関係施設、関係団体等の要請等を十分に活かしつつ実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するための検討課題を協議・検討することを基本方針とする。

(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

教育の管理部署(教育部、教務部)と各学科に対して中立的な位置付けとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場からの制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成については、以下の過程に基づいて決定する。

- ① 学科教員により、今後の教育課程について検討し改善案を作成する。
 - ② 教育課程編成委員会にて、学科からの改善案について各委員の専門的知見に基づく意見を伺う。
 - ③ 教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決済で決定する。
 - ④ 次の教育課程編成委員会にて、最終決定した教育課程を各委員へ報告する。
- 上記の教育課程を決定する過程については、学校関係者評価委員会においても報告・評価の対象とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
篠原たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 事業部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
工楽英樹	株式会社GEMBA 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
杉浦 敦司	日本電子専門学校 校長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
五十嵐 淳之	日本電子専門学校 クリエイター教育 部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
井上 直樹	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
岡野正信	日本電子専門学校 コンピュータグラフィックス科 学科長	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)

委員会は、原則として学期の切り替え時期(9月)及び、年度末(3月)の年2回は、必ず開催する。また、業界動向の変化や学科の状況等により、必要性に応じて適宜開催する。

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月4日 14:00～16:00 開催

第2回 令和7年2月28日 14:00～16:00 開催

(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。

【議題1】1年次CG関連科目の合体について

本科では現在、1年次のCG関連科目を同時並行的に実施している。

<1年次>

- ・モデリングⅠ・Ⅱ
- ・表現技法Ⅰ・Ⅱ（UV、テクスチャ、質感、ライティング、レンダリング）
- ・編集技法Ⅰ・Ⅱ（画像編集、映像編集）
- ・セットアップⅠ・Ⅱ（リグ作成）
- ・モーションⅠ・Ⅱ

元々は上記のような分け方ではなく、1人の教員が「CG制作」というまとまった授業にて、モデリングから連番ファイル作成までをすべて教えていた。各クラスにそれぞれの授業担当がついて指導を行っていたが、CG制作の全工程に明るい教員ばかりではないため、クラス間で教育内容に差が生まれることも多かった。

現在のカリキュラムは、そのようなクラスごとの差がなくなるように設計したものである。指導内容ごとに科目を細分化することで、以下のメリットが得られた。

- ・教員が得意とする領域に専念して指導できるようになった
- ・全クラスに対して同じ内容を伝えられるようになり、教育内容の均質化が実現した
- ・教員が他クラスに遠慮することなく、新しい課題や専門的な内容を扱えるようになった（授業内容の調整が容易となった）

しかし、科目を細分化したことで、それぞれの授業内容の関連に学生が気づきにくいというマイナス面もある。各授業内でCG制作の各工程に必要な知識・技術を伝えているが、それらの関連性が分からない1年生は「なぜこの作業が必要なのか」ということに気づきにくい。年度末に進級制作として映像作品を制作してはじめて、各授業の関連に気づく学生もいる。

そこで、学科の授業運用面での利便性は残しつつ、学生には、CG制作における技術や制作手法を関連づけて理解させるために、科目同士を「部分的に」合体させ、新たな科目として再編できないかと考えている。

<再編案1>

制作物ごとにカテゴリ化する(静止画作成・動画作成)

【例】

- ・CGモデリング + UV、テクスチャリング ライティング 等
→ 3DCG静止画を作れる授業
- ・CGモデリング + リグ作成
→ キャракタのポーズができる授業。モーキャブデータを流し込める状態まで

<再編案2>

職種ごとに必要な内容をカテゴリ化する(アニメーター・アセットモデラー・コンポジット)

【例】

- ・絵コンテ+CGアニメーション + リグ作成
→ キャラクターアニメーターに必要なスキル特化授業
- ・画像・映像編集
→ 映像編集者に必要なスキル特化授業

<再編案3>

各授業の内容はそのままにし、新たにCG制作のおおまかな流れが分かるような講義科目を1年次前期に追加する。講義の中で、教員が、3DCGムービー作品を「必要最小限」の手数で制作し、完成させて見せる(昔のラーニングMAYAのような内容)。

どの方向性がよいか、より良い再編案はないか、あるいは再編の必要はないか、委員の皆様よりご意見を頂戴したい。

【意見】

CGの制作のフローは横に分けて行うのがよい。

いまは、ツールが複雑になっているので、ひとりの先生がすべて授業を行うのは不可能。

よくできたツールがあったとしても、根本的な知識を身に付ける必要がある。

リギング、アニメーションをるところまで考えないと、モデリングのメッシュの切り方など決められない。

最終的な何を作るのかっていうものがあって、そのうえで細分化するならありなのでは？

横のモデリングから始まる。UV、テクスチャリング、サブスタンス、シェーディングライティング、、、と、戻らないことを想定しているけど、戻ることはある。

「戻っていいんだよ」「戻らなきゃダメなんだよ」「これ戻らないと無理やりやってもダメ」を一律で教えるのは難しい。チームでまとめるのが正しいのかな。

これまでのメリットはキープしながら、後工程の配慮、沙袋愁成果のイメージをして各パートの在り方を持つ、先生間の連携・同じ素材を使うなど、職種をイメージさせるのはよいのではないかと(絵コンテとアニメーションなど)行程を立ち戻れる、作って見せるのもおもしろい。

あれもこれも見せられるのはいいけど、逆に学生がおなか一杯になってしまう。

横のほうが、順番にやるのがよい。

案3がよいのでは？行程がわかっていないと各授業が分からない。
まずは、CGってこうやってできているぜ、ができていて初めて、つながって考えることができる。
実際に作って見せなくても、もっと簡易的なものでもよいかもしれない。
最初に「ワークフロー」や「制作フロー」とよばれるものがわかる内容を教えてから各パートの授業を実施するのがよい。
1年生前期で、基礎の内容を学ぶ。そして、1年生後期で、「モデリング」と「表現技法」などのように、
紐ついたとなり同士の授業で作れるとよいのではないか。
モデラーは、アニメーターにアニメーションを付けてもらって初めてモデリングのトポロジーの善し悪しがわかる。
CGの作りの流れがわかるっていうのが、1年生では十分なのでは？

就職活動のペースが早まっている。
自分の専門性を活かしつつ、オーバーセクショナルな制作を行うことで、自分の制作物のダメなところ良いところを認識する授業があったらよいのかな。
チームで作ることで、皆で達成する経験が積めるようだとさらに良い。
モデリングは素晴らしいけど、テクスチャ・質感・ライティングがぬるくて、あまり良い作品に仕上がっていない、というのは、カリキュラムの問題なのか
どうなのか・・・
もったいない。

CGの学校ってCGのツールを学びに来る。イラストの学校って絵を描きに来る。
CGの学生は、ツールを覚えて満足するので、イラストの学生のほうがクオリティの高い作品を作る。
最終的な完成形で「何を作りたいのか」ということの逆引きでカリキュラムを作るのが普通です。

【活用】

いただいたご意見を基に、新しいカリキュラム作成を行っている。分断されたセクションごとの授業内容では大切なことに気づきにくい。オーバーセクショナルの制作を通して学ぶことが多いと感じた。「案3」のような、ワークフローについて流れを確認させる授業を、入学後の早い段階で実施することで、現在のカリキュラムを俯瞰で見ることができるようになるし、さらにポテンシャルを引き出せるのではないかと感じた。

【議題2】「セルルック」の重要性について

現在、制作系の授業でセルルックの表現を好んで使う学生が多い。学園祭で展示する静止画課題、進級制作、卒業制作などで、多くの学生がセルルックの作品を制作しており、学生の「表現したい」「興味がある」ジャンルであると、毎年、出来上がった制作物を見て感じている。

セルルックが学生の興味のある内容で、さらに業界内での需要もあるのであれば、学生のモチベーション向上のみならず、就職活動への好影響も期待できる。そこで、セルルックの制作手法は3DCG業界でどの程度の需要があるものなのかをご教示いただきたい。3DCG業界の仕事の中ではセルルックが非常に多いと聞けが、現在請け負っている案件の中で、具体的にどのくらいの割合がセルルックなのか、3DCGクリエイターにとって仕事で遭遇する率や、会社の中でセルルックの制作手法を知っていることがどのくらい重要なのか、などについて知りたい。

現在の本科カリキュラムをセルルック「のみ」にしてしまうことは考えていないが、業界におけるセルルックの重要性を知ること、以下の場合などの判断の参考になりうると考えている。

- ・「セルルック」を学内コンテストの一つの部門にするかどうか
- ・「セルルック」を、ある授業で取り上げる項目の一つにするかどうか
- ・「セルルック」を複数ある選択授業の中の、ひとつの選択肢とするかどうか
- ・「セルルック」表現をするためのツールを実習室にインストールするかどうか

また、セルルックに対するニーズが高い状況が続くようであれば、カリキュラムの調整も含め検討したいと考えている。

【意見】

株式会社GEMBA様の場合、セルルックは95%。業界的にも多くなってきている傾向。

株式会社GEMBA様はセルルックメインのため、実写もののVFX業務が減っている、実写もののVFX業務は、一部企業に集まっている印象があり、その中で賄える程度のボリューム感。我々のところまでVFXの業務があふれてこない。セルルックの業務の方があふれてくる。アニメ業界が右肩上がりです仕事が増えており、CGの需要が確実に上がっている。

コミック、ゲーム、アニメ、遊技機と、クロスメディア的な動きが増えており、アニメIPを活用した遊技機が増えている。

フォトリアルな学生は合わない。モデラーにしてもアニメーターにしても、セルルックで完成度の高い学生、アニメ作品が好きな学生を探している。

株式会社GEMBA様はMayaもMAXも扱う。Pencilが扱えると良い。

Arnoldでセルルック表現を行っているケースもある。

Blenderを教え、セルルックを扱う方がもしかしたらニーズに合っているのかもしれない。

特にモデラー志望の学生にとっては、最終レベルのアウトプットを重視するのであればPencilを入れておくと良い。ツールを活用して、余った時間をモデリングに費やした方が良い。

モデリングの仕方からして違う。

セルルックというくりというよりは、アニメというくり。その部分で教えることはあると思う。

アニメ科の中にCGがある学校もある。そちらで本気で学ぶべき。

CG科の2年間で何を学びに来ているか。

アニメ的なものを作るのであれば、選択授業として設けてはどうか。

アニメCGであれば、テキスト等はそこまで使えなくても良い。

二値化されたシェーディングの中で、一般的なモデリングとは異なる、入社してから覚えさせるようにしている。

セルルック系の学生の作品を見るときは、ワイヤーフレームと造形に注目している。キャラクターのバランス、リファレンスがあるのであれば造形的に似ているのかどうか、が重要。テキスト、質感は、Pencilを使えばできてしまう。

何の仕事をしているかによるが、以前よりはセルルックが増えている。

ゲームだとUnreal、Unity。アニメ系の仕事が多い会社であれば圧倒的にセルルック。

アウトラインの見え方を気にする、Pencilを使用するとある程度きれいなアウトラインが出る。

最終的なアウトプットはPencilの寡占状態。

ところで、「セルルック」で教えることはあるのか？

何を狙っているのかによっても変わってくる。日本のアニメのようなものを作りたければ、造形からして違う。よく言う「目鼻口」は、正面と横で形が違う。どこで形をスイッチするのか。どのような技術を使うのか。広義で「セルルック」というのであれば教えることはたくさんある。

我々はCGの仕事をしているが、CG業界というものはない。アニメ業界のCG、映画業界のCG、等。アニメの表現としてセルルックが必要、ということで、選択肢の1つとしてセルルックがあるだけである。

最終的なルックをリアルにするのか、セルルックにするのか。

他科も含めた選択授業のようなものがあると良いのではないか。

セルルックをしっかり扱おうとすると大変。見た目だけセルルックで良ければPencilを入れるだけでできてしまう。

セルルックのニーズは高い。

セルルックは、通常のCGとフローが異なりすぎている。それ一本に絞ってしまうと、就活時は狭き門となってしまう。セルルックは入社してから学べる。Blender、Pencilが実習室にあり、好きな人が勝手に触れる環境を用意するくらいが良いのではないか。

選択制として、現場のプロクリエイターが指導して下さるのであれば有効であろう。

アメリカ、カナダ等、海外もセルルックの需要が多い。

アニメっぽいのが欲しい、とは言いつつも、アニメのことを良く知らない。日本のアニメのルックで、ディズニーのような動きを求められるケースもある。

アニメの仕事はワークフローが違う、様々なワークフローがあることを知っていることが重要。

1コマ目は手描き、続く動きのコマは3DCGで、といったハイブリッドがある。

【活用】

前回同様、いただいたご意見を基に新しいカリキュラムを作成することを想定しているが、セルルックの表現は、3DCGの表現の中でも特殊な部類であることがわかった。業界の中で扱われる頻度は高いが、3DCGのベースを学ぶ学校のカリキュラムの中では、率先して学習する内容ではなく、学校のカリキュラムの中で扱われるとしたら、選択授業の形で学生に学ばせるのがよいと感じた。単位制授業のカリキュラムを考えるときに、選択授業の一つとして考えたい。

- (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
- ① 学生はCG企業より招いたCGクリエイターより、CG制作に必要なとなるスキルに関する説明を受けたのち、制作中の作品に対して実務に基づいた具体的な技術指導を受け、問題点の修正を行う。自身の制作における問題点、改善点を理解し、作品のブラッシュアップを行うことで、CG制作に関する知識や技術、様々な表現を可能とする技能を修得する。
- ② 学生は連携するCG企業より招いたプロのCGクリエイターから作品評価を受けることで、CGクリエイターとして仕事を行う上で必要となる、表現の良さに気づき、受け止める感性を養う。CG企業は、作品の完成度をもとに評価を行う。

(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	科目概要	連携企業等
進級制作	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当 進級制作のためのデザイン画や絵コンテを作成し、教員と完成予想を共有しながら、1年次の集大成である進級制作作品を完成させます。また、進級制作発表会に向けて、準備を行います。	株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

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

教育課程編成委員会でまとめられた意見やCG業界の動向を受けて、CG企業等による、様々なジャンルのCG制作現場で用いられる技術等に関する研修、CG制作における一通りの工程(モデリング、アニメーション等)に関する幅広い専門知識や制作技術、様々な表現に柔軟に対応する技能等、CGクリエイターに求められるスキルや教員資質向上に関する研修を教員研修規定に則って行う。

これまでは、CG関連団体が行っている研修の受講が主であったが、将来はCG企業やCG関連団体から講師を招いたものや、教員がCG企業内で制作業務を担当するなど、コンピュータグラフィックス科独自の研修も計画的に行う。

(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:	講師向け Unreal Engineセミナー & 交流会	連携企業等:	【専門学校と経営】事務局、Epic Games
期間:	令和6年6月6日	対象:	学科教員
内容	*「UE5.4 教育機関向け機能ハイライト」Epic Games Japan 湊 和久 様 *情報交流		
研修名:	GTMF2024	連携企業等:	GTMF運営事務局
期間:	令和6年7月9日	対象:	学科教員
内容	ゲーム開発者・教育関係者(ゲーム開発者育成を行う機関の講師等)・プレス関係者の方々を対象とした、ゲーム開発ツール & ミドルウェア展示会と講演会を行う、日本で唯一のイベント。		
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23日	対象:	学科教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンスです。エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の7分野で約200ものセッションが行われます。		
研修名:	CGWORLD2024 クリエイティブカンファレンス	連携企業等:	ポーンデジタル
期間:	令和6年11月18日～22日	対象:	学科教員
内容	CGWORLDクリエイティブカンファレンスは、CG業界(ゲーム、映像、アニメ、放送・配信、XR、建築、製造、ファッションなど)に向けた日本最大級のオンラインカンファレンスです。業界をリードするクリエイターが登壇し、最新技術や新たな表現手法、革新的な取り組みを紹介します。プロ・アマ問わず、すべてのクリエイターにとって、今後の活動に役立つヒントや創作意欲を高める学びの場を提供します。		
研修名:	ワンランク上のデザインビズ制作 基礎知識(オンデマンドセミナー)	連携企業等:	DAIKIN
期間:	令和6年12月9日～令和7年1月13日	対象:	学科教員
内容	プロダクト製品や建築を対象に、3DCGを使用してフォトリアルなイメージを作成するために「知っておくべき」ポイントを解説します。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教授法研修」	連携企業等:	株式会社ビーフォーシー
期間:	令和6年8月7・9日	対象:	新任教員
内容	教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。		
研修名:	「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和6年8月20日	対象:	新任教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」	連携企業等:	株式会社Weness
期間:	令和6年8月29日	対象:	全教員
内容	『教員が疲弊しない』中退防止法を考察する。		
研修名:	「高校生を取り巻く入試環境とこれからの入学生に求められる学生指導とは」	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和6年9月19日	対象:	全教員
内容	データから見る入試環境と専門学校進学者層への影響と新入生の実態と効果的な指導を理解する。		

(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:	CGWORLD2024 クリエイティブカンファレンス	連携企業等:	ボーンデジタル
期間:	令和7年11月	対象:	学科教員
内容	CGWORLDクリエイティブカンファレンスは、CG業界(ゲーム、映像、アニメ、放送・配信、XR、建築、製造、ファッションなど)に向けた日本最大級のオンラインカンファレンスです。業界をリードするクリエイターが登壇し、最新技術や新たな表現手法、革新的な取り組みを紹介します。プロ・アマ問わず、すべてのクリエイターにとって、今後の活動に役立つヒントや創作意欲を高める学びの場を提供します。		
研修名:	講師向け Unreal Engineセミナー&交流会	連携企業等:	【専門学校と経営】事務局、Epic Games
期間:	令和7年7~8月	対象:	学科教員
内容	*「UE5.4 教育機関向け機能ハイライト」Epic Games Japan		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教授法研修」	連携企業等:	株式会社ビーフォーシー
期間:	令和7年8月20・22日	対象:	新任教員
内容	教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。		
研修名:	「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和7年8月8日	対象:	新任教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「卒業生調査の分析結果」	連携企業等:	株式会社応用社会心理学研究所
期間:	令和7年8月28日	対象:	全教職員
内容	卒業生調査の分析結果から、本校の課題を明らかにすると共に対策を検討する。		
研修名:	学校教育法等の改正に伴う各専修学校における対応	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和7年9月18日	対象:	全教職員
内容	令和8年4月施行の学校教育法の改正ポイントを理解する。		

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

本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、地域住民等とともに、CG・映像関連企業を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会という。)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やコンピュータグラフィックス科の教育状況、目標達成度、進路の状況、卒業生の産業界での活躍等、教育活動に関する自己評価結果を報告する。評価委員より、自己評価結果の評価を受け、自己評価の客観性・透明性を高めるとともに、コンピュータグラフィックス科への理解促進や連携協力による今後の運営や教育の改善等を図ることを基本方針とする。

(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	理念・目的・育人人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3) 教育活動	教育目標・育人人材像、教育達成レベル、実践的なカリキュラム、業界関連科目目標、キャリア教育、授業評価、職業教育、教員確保・育成、成績・単位基準、資格指導体制
(4) 学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5) 学生支援	就職指導体制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、父母会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6) 教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8) 財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9) 法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11) 国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学習成果の発表

※(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

コロナ禍後に退学率が上昇したことに対して、組織的な対応の必要性について意見を頂いた。コロナ禍により日常のコミュニケーション機会が失われたことが理由の一つと考えられることから、令和6年度は次の取組みを行った。

外部講師を招き、「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」というテーマで、組織的な学生対応に関する全体研修会を実施した。また、キャリアセンターを中心に個別対応の充実を図り、個別面談の機会を増やす取組みを行った。結果として、前年よりも学校全体の退学率の低減に繋げることができた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
鈴木 周祐	株式会社スタジオぴえろ	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
後藤 宗亮	株式会社ファンコーポレーション	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業
佐々木 伸彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
舟山 大器	一般社団法人 日本PVプランナー協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
宮内 舞	CG-ARTS 公益財団法人画像情報教育振興協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
中野 正	一般社団法人ソフトウェア協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
米井 翔	一般社団法人組込みシステム技術協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
西郷 直紀	東京商工会議所新宿支部	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
品田 健	聖徳学園中学・高等学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	高校教員等
横田 えりか	株式会社ウィザス	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	高校教員等
亀田 亜矢子	東京ギャラクシー日本語学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	日本語学校
谷 伸城	株式会社アプリケーションプロダクト	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
大曾根 良孝		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
原田 識義	百人町西町会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地域住民
高橋 美登里		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岸本 美香		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岡本 忠司		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	父母
田野 滋子		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	父母
森 清子		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	父母
下園 紗月		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
森下 晴紀		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	在学生
岩永 礼矢		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
伊藤 凜		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
小倉 昊太郎		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	在学生
葛巻 沙織		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
埜村 萌花		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生

※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.jec.ac.jp/school-outline/disclose/stakeholder-assessment/>

公表時期: 毎年10月1日に更新

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

理念・育成人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、コンピュータグラフィックス科の教育成果として、学園祭の学科展示などに広く来場を促すなど、在校生・保護者、高等学校、卒業生が活躍する企業・業界、学校近隣の住民など、関係者の理解を深め連携及び協力の促進に資するために、積極的に情報を提供することを基本方針とする。

(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	本校について、教育理念、校長名、沿革
(2) 各学科等の教育	学科紹介、カリキュラム、時間割
(3) 教職員	組織図、教職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育の仕組み、キャリア教育、産学連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、エクステンションプログラム、施設
(6) 学生の生活支援	就職サポート、学生寮
(7) 学生納付金・修学支援	学費サポート、納付金・時期、独自の奨学金制度
(8) 学校の財務	貸借対照表、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9) 学校評価	自己点検評価、学校関係者評価、第三者評価
(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.jec.ac.jp/>

公表時期 : 毎年4月に更新

授業科目等の概要

(工業専門課程 コンピュータグラフィックス科) 令和7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		
1	○		検定対策Ⅰ	2DCG・3DCG・デザインに関する基礎知識と、CGの静止画制作に関する基礎知識を習得し、CGクリエイター検定ベーシックへの合格を目指す。	1前	30		○			○	○				
2	○		検定対策Ⅱ	就職活動時に必要となる、ビジネスに関する基礎知識やマナーについて学習し、ビジネス能力検定(B検) ジョブパス3級への合格を目指す。	1後	30		○			○		○			
3	○		プリプロダクションⅠ	制作の準備段階となるプリプロダクションについて学習する。制作物に関する資料集めや、デザイン画、三面図などの作成方法を学習し、3DCGモデル制作のための準備を行う。	1前	30			○		○		○			
4	○		進級制作	進級制作のためのデザイン画や絵コンテを作成し、教員と完成予想を共有しながら、1年次の集大成である進級制作作品を完成させます。また、進級制作発表会に向けて、準備を行います。	1後	60			○		○		○		○	
5	○		アニメーション講義Ⅰ	キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	1前	30		○			○		○			
6	○		アニメーション講義Ⅱ	前期に続き、キャラクターの動き・カメラの動きなど、映像作品を作るために必要なアニメーションの基本原則について学習します。	1後	30		○			○		○			
7	○		構造研究	3DCGで制作するモチーフの構造について、さまざまな着眼点をもって観察し、理解を深める。不自然ではない、説得力のある制作物に近づける方法を学習する。	1前	30			○		○		○		△	
8	○		業界研究Ⅰ	CG・ゲーム業界に特化した就職対策を行う。これまでの実績に基づいた具体的な事例を紹介し、就職活動の意識付けや活動の促進を行う。	2前	30		○			○		○			
9	○		業界研究Ⅱ	CG・ゲーム業界に特化した就職対策を行う。業界の動向や現状、求められる人材像についての理解を深め、それに合わせた自己アピールの方法を学習する。	2後	30		○			○		○			
10	○		作品評価Ⅰ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について学ぶ。CG黎明期から現在まで、歴史的な観点から様々な作品における事例を確認し、視覚表現・CG技術に対する理解を深める。	2前	30		○			○		○			

11	○		作品評価Ⅱ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について、最新の事例も交えながら確認し、幅広い視覚表現・CG技術に対する理解を深め、自身の作品制作に活用する。	2後	30	○			○									
12	○		検定対策Ⅲ	3DCGに関する専門的な知識・技術の確認や、映像制作に関する専門知識の習得を通して、CGクリエイター検定エキスパートへの合格を目指す。	2前	30	○			○									
13	○		クリエイターズ法規	コンテンツ制作に関わる権利関係について実例を交えながら、発明、実用新案、意匠、商標、営業秘密、著作権などの保護・活用について学習する。	2後	30	○			○								○	
14	○		プリプロダクションⅡ	CG作品の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。各自の希望職種なども考慮し、就職活動に活用できる作品の完成を目指す。	2前	30			○		○								○
15	○		プリプロダクションⅢ	卒業制作の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行う。教員と完成予想を共有し、2年間の学習成果としてふさわしい作品の完成を目指す。	2後	30			○		○								○
16	○		プログラミングA	ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学ぶ前提として、ベースとなるプログラミング言語（C#）の基礎を座学形式で学ぶ。	1後	30	○				○								○
17	○		プログラミングB	プログラミングA（座学形式）で学習した内容をもとに、実際にPC上で動作を確認する。あわせて、ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学習する。	1後	30					○	○							○
18	○		表現技法Ⅰ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うUV展開・マッピング・シェーダー・ライティング・レンダリングなど、CG関連の技術を学習する。	1前	60					○	○							○ △
19	○		表現技法Ⅱ	Mayaをはじめとした3DCGツールで行うCG関連技術の応用に加え、3Dペイントツールの技術を学習し、自身の作品制作に活用する。	1後	30					○	○							○ △
20	○		編集技法Ⅰ	「Adobe Photoshop」の基本操作と、3DCG作品のクオリティアップに欠かせない効率的・効果的な画像編集方法を習得する。あわせて「Adobe AfterEffects」の基本操作を学ぶ。	1前	60					○	○							○ △
21	○		編集技法Ⅱ	3DCGツールで作成した素材をもとに「Adobe AfterEffects」などの映像編集ツールを用いて、動画作品の編集や最終調整を行うための知識・技術を習得する。また、進級制作の映像編集を行う。	1後	30					○	○							△ ○
22		○	モーションキャプチャ	モーションキャプチャシステムの基本的な使用方法について学ぶ。グループごとに、モーションの撮影からデータ処理までの一連の作業を経験し、モーションキャプチャへの理解を深める。	2前	30	○				○								○

23	○		モデリングⅠ	3DCG制作ツール「Maya」の基本操作を学ぶ。また、作品制作を通してCG制作の考え方や基本的なモデリングの手法について学習する。	1 前	60					○	○	○	△	
24	○		モデリングⅡ	難易度の高い作品制作を通してモデリング技術のステップアップを図る。また、スカルプトツール「ZBrush」の基本操作と、Mayaとの連携について学ぶ。	1 後	30					○	○	○	△	
25	○		モーションⅠ	3DCGツール「Maya」を用いて、オブジェクトを動かすための手法を学習します。また、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。	1 前	30					○	○	○	△	
26	○		モーションⅡ	3DCGツール「Maya」を用いて、セットアップ済みのキャラクターに動きをつける手法を学習します。より魅力的な動きとなるように実践を行います。	1 後	30					○	○	○	△	
27	○		セットアップⅠ	キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習します。二足歩行の人型のモデルに骨を形成し、キャラクターにポーズができるよう学習します。	1 前	30					○	○	○	△	
28	○		セットアップⅡ	前期に続き、キャラクターに動く仕組みを作るために必要となる「Maya」のツールについて学習し、自身が作成したモデルに対し、キャラクターセットアップができるよう学習します。	1 後	30					○	○	○	△	
29	○		ポートフォリオⅠ	CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページの実制作を行う。また、それらを使った就職活動時の自己アピールの練習を行う。	1 後	30					○	△	○	○	
30	○		ポートフォリオⅡ	これまでの就職活動状況や企業からのアドバイスを踏まえて、CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページのブラッシュアップを行い、完成度を高める。	2 前	30					○	△	○	○	
31	○		観察技法Ⅰ	ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。観察によりモチーフのあらゆる情報を収集するとともに、その成果を様々な手法で表現（アウトプット）する。	1 前	60					○	○	△	○	
32	○		観察技法Ⅱ	「観察技法Ⅰ」に続き、ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学ぶ。モチーフを観察し様々な情報を収集し、より多様な手法での表現（アウトプット）を試みる。	1 後	60					○	○	△	○	
33	○		観察技法Ⅲ	1年次に身につけたモチーフの観察方法を活かして、自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、デッサンやイラスト、立体造形など、様々な手法で表現する。	2 前	60					○	○	△	○	
34	○		観察技法Ⅳ	自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、作品としてのクオリティ・完成度の高さにこだわった表現（アウトプット）を行う。	2 後	60					○	○	△	○	

35	○	3DCG制作実習 (G)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、ゲームCG分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2前	180					○	○	△	○
36	○	卒業制作 (G)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えるクオリティでの完成を目指す。	2後	180					○	○	△	○
37	○	3DCG制作実習 (A)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、CGアニメーション分野への就職活動でアピールできる作品制作を行う。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図る。	2前	180					○	○	△	○
38	○	卒業制作 (A)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行う。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えるクオリティでの完成を目指す。	2後	180					○	○	△	○
39	○	マーケティング	現在の3DCG業界の動向を調査し、業界に携わるうえで必要とされる最新技術や情報を集める。授業の中でその技術やツール等を検証する。	2前	30					○	○	○	△
40	○	ビジネススキル	企業の一員としてスムーズに適應できるよう、仕事に必要なスキルを身に着ける。	2後	30					○	○	○	△
41	○	就職活動リテラシーⅠ	CG・ゲーム業界への就職にターゲットを絞り、活動内容やスケジュールの確認、業界研究、自己分析を行い、就職に対する意識を高める。また履歴書や自己PRなど、就職活動で必要となる書類の作成方法を学習する。	1前	30					○	○	○	
42	○	就職活動リテラシーⅡ	就職活動に向けた書類作成に加え、CGデザイナーとしての就職活動に欠かせないポートフォリオ（作品帳）について、役割や収録内容、制作方法などを学習する。また、CG系企業を想定した面接対策を行う。	2前	30					○	○	○	
合計				42	科目	2100							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：	試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上	1学年の学期区分	2期
履修方法：	学科・クラス毎に定められた時間割に則って履修する。	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。