

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												
アートカレッジヨコハマ	昭和58年4月1日	藤井 路子	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町二丁目105-8 (電話) 045-324-0011												
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地												
学校法人情報文化学園	昭和58年4月1日	中村 麻美	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町二丁目105-8 (電話) 045-324-0011												
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士										
工業	工業専門課程	デザイン学科		平成22年文部科学省 告示第31号	-										
学科の目的	企業と連携し、業界で長く活躍できる実践的かつ専門的な知識・技術・技能を身につけたクリエイターを育成する。														
認定年月日	平成27年2月17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	1890時間	1350時間	540時間	0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										
70人	55人	2人	4人	4人	8人										
学期制度	■1学期:4月1日～7月第1週まで ■2学期:7月第2週～11月第4週まで ■3学期:11月第5週～翌年3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。 各教科の評価方法は、A、B、C、Dの4段階です。 この4段階評価のうち、A、B、Cは合格、Dは不合格となります。											
長期休み	■夏季:8月1日～8月31日まで ■冬季:12月第4週～翌年1月7日まで ■学年末:3月第3週～3月31日まで		卒業・進級条件	卒業条件 各学年の教育課程の修了は、期末試験等により成績評価を行い、その評価に基づいて課程修了の認定を行う。生徒が所定の全教育課程を修了したと認められるときは、卒業証書を授与する。 進級条件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち当該学年までに履修しなければならない科目を合格(成績評価がC以上)すること。											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング		課外活動	■課外活動の種類 東京ゲームショウ、動物園スケッチ会、美術館見学会、新入生研修旅行、学園祭、卒業研究発表会、卒業研修、各種コンテスト ■サークル活動: 有											
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Colorful Palette、株式会社旭プロダクション、株式会社セカンド・サイド ■就職指導内容 面接練習、個別面談、授業内での指導、学内企業セミナーの実施 ■卒業者数 25 人 ■就職希望者数 21 人 ■就職者数 21 人 ■就職率 : 84 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 84.0 % ■その他 ・漫画家志望:1人 ・就職希望せず:3人		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 colspan="4" style="text-align: center;">デザイン学科においては資格の取得なし</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 デザ魂 夏休みこどもイラスト 優秀賞3名 デザ魂 自然を楽しむ!キャンピラスト 優秀賞2名 デザ魂 2021年度ハロウィンイラスト 優秀賞2名 デザ魂 ジュエリー装着イメージイラスト 優秀賞1名 デザ魂 【2022年度】お正月干支イラスト 優秀賞4名 SEGAふよぶよポータルサイトファンアート 入賞1名 XP-PEN 2021年パッケージデザインイラストコンテスト 優秀賞1名 SEGAソニックチャンネルファンアート 入賞1名				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	デザイン学科においては資格の取得なし			
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数												
デザイン学科においては資格の取得なし															
(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)															

<p>中途退学 の現状</p>	<p>■中途退学者 4名 ■中退率 8.2 % 令和3年4月1日時点において、在学者49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45名（令和4年3月31日卒業者を含む） ■中途退学の主な理由 健康上の理由、経済的理由</p> <p>■中退防止・中退者支援のための取組 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング</p>
<p>経済的支援 制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 無 ※有の場合、制度内容を記入 特別奨学生入学：筆記試験と面接の結果、合格の場合は、初年度学費より73万円から10万円まで合格区分に応じて免除 高校既卒者応援入学：高校等の既卒者で、将来の自分のために頑張る人を応援する制度</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 給付対象・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</p>
<p>第三者による 学校評価</p>	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 有 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）</p>
<p>当該学科の ホームページ URL</p>	<p>URL:https://www.kccollege.ac.jp/</p>

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

企業等と組織的な連携体制を確保するため教育課程編成委員会を設置し、教育課程編成委員会であげられた意見をもとに、別途話し合いの場を設けカリキュラムを編成している。委員は、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や、実務に関する知識、技能、能力などについて知見のある企業等の役員又は職員や、専攻分野に関する学会や学術機関等の有識者から構成し、教育課程編成で必要となる授業科目の開設・改善・工夫等に関する意見を積極的に提案し、それを教育課程編成に活かすものとする。

(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規定に基づき、委員会で編成された学科の教育課程案は、カリキュラム編成会議で協議する。また、学校運営会議および理事会の承認を得て正式な教育課程となる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
川原 亮	株式会社ビーダッシュ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
小澤 賢侍	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
吉澤 諭人	株式会社ORSO	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
藤井 路子	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
伊藤 淳	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部 部長代理 兼 ゲームクリエイター学科 学科長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
山本 篤弘	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ デザイン学科 学科長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
小松 奈央子	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ デザイン学科 教員	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	

※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2回(7月、12月)

(開催日時(実績))

令和3年度第1回 令和3年7月28日 10:00～12:00

令和3年度第2回 令和3年12月1日 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

定期的に絵の技術を向上を把握するために同じ課題に挑戦させ、実力の変化を確認しながら学生に指導をおこなった。さらに2022年度は、就職率の向上を図るためゲーム業界から求められる技術を身につけるため、デザイン応用の授業を新たに取り入れた。

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 デザイン制作において必要な知識や技術を養うことはもちろん、クライアントの要求にこたえられるデザイン制作ができるようなクリエイターを育成するために、演習中心で授業を行い、学生が制作した作品に対してフィードバックをし、評価を行う。		
(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 授業科目の本校担当教員と連携協定を締結した企業の授業担当者が講義・演習前に事前の打合せを行い、内容と学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。 期間中の制作進行は担当教員が指導しつつ、企業の授業担当者は専門性の高い技術的な指導と学生作品に対する指導を実施する。さらに企業の授業担当者には授業内で制作した完成作品を見てもらい、学生の総括と学習成果の評価をもらう。		
(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
作品制作Ⅰ～Ⅵ	連携企業からお題をもらいそのテーマに合ったキャラクターイラストを制作。企業側の要望・意見をもとにどのようなコンセプトを立てるべきかを実践的に学び、評価してもらう。	ラディカルデザインオフィス
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 研修規程第5条に基づき、本校教職員は、担当業務を遂行するために必要な知識・技術・技能の向上を図るとともに、新たな業務上の要請に応えるための能力開発・向上に努めなければならない。また、デザイン学科の研修計画の立案に対しては、研修規程第6条に基づき、教育課程編成委員会から提出される、必要となる実務に関する知識、技術、技能修得、及び、授業、学生に対する指導力向上を目的とした企業等と連携した研修計画案に留意した計画を作成しなければならない。そして、その研修計画作成に際しては、教員の業務経験や能力や役職に応じて作成する。		
(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「WCCC教育者関係者向けセミナークリエイターキャリア編」（連携企業等：株式会社ワコム） 期間：令和3年6月25日（水） 対象：デザイン学科 主任 小松 奈央子 内容：ゲーム業界及びクリエイティブ業界のトレンドを知る		
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名「コーチング研修」（連携企業等：株式会社ビーコンラーニングサービス） 期間：令和4年3月15日（火） 対象：全教員 内容：学生指導のためのコーチングスキルを習得する		
(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「Plus Oneことはじめオンライン講座」（連携企業等：アドビ株式会社） 期間：令和4年7月下旬（予定） 対象：デザイン学科 教員 小松 内容：初心者や入門者にやさしいIllustratorオンライン講座		
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名「レジリエンスの向上をはかるための研修」（連携企業等：株式会社ビーコンラーニングサービス） 期間：令和5年3月下旬（予定） 対象：全教員 内容：ストレス耐性の低い学生への対応方法をテーマとした「レジリエンス」研修		

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

本校と密接に関係する学校外関係者が、本校の実施した自己評価結果を踏まえた教育活動、学校運営等に係る現状の課題を共有し、今後の改善方策等について、学校関係者評価委員会を通じて助言等を行い、広く公表するとともに、本校が実施する自己評価の改善方策の検討においてこの助言を活用し、重点目標の設定や具体的取組の改善を図るものとする。また、学校関係者評価は、「私立専門学校等評価研究機構 専門学校等評価基準」の評価項目を使用し、評価結果はWebサイトへ掲載する。

(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	基準1 教育理念・目的・育成人材像等
(2)学校運営	基準2 学校運営
(3)教育活動	基準3 教育活動
(4)学修成果	基準4 教育成果
(5)学生支援	基準5 学生支援
(6)教育環境	基準6 教育環境
(7)学生の受入れ募集	基準7 学生の募集と受け入れ
(8)財務	基準8 財務
(9)法令等の遵守	基準9 法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	基準10 社会貢献
(11)国際交流	実施していない

※(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

新型コロナウイルス感染症対策を徹底し、できる限り教育活動を低下させないようにイベントの実施をしてきた。卒業研究発表会においては時間制とし、学年、学科を入れ替え、企業や保護者の見学時間を調整した。

(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
高橋 佑至	株式会社ネットフォレスト	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	業界団体 役職員
花井 直人	有限会社熱中日和	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
川原吹 亮	株式会社ビーダッシュ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員

※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.kccollege.ac.jp/

公表時期:令和4年9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

本校生徒及びその保護者、業界関係者、入学希望者及びその保護者に対し、学校全体の状況が把握できるよう、本校の教育活動並びに学校運営の状況に関する情報を、Webサイトを通じて提供する。そして、本校関係者間の共通理解を深めることにより、学校運営に対する支援、企業との連携による教育活動の充実等により、本校教育の質の確保と向上を図るものとする。

授業科目等の概要

(工業専門課程デザイン学科) 令和4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	
○			アニメーション基礎Ⅰ	アニメ制作工程、タイムシートの書き方・読み方、振り向き・目パチロパク・歩き・走り、爆発などのアニメーションの動きを学ぶ。	1 ①	30		○	△		○			○	
○			アニメーション基礎Ⅱ	アニメ制作工程、タイムシートの書き方・読み方、振り向き・目パチロパク・歩き・走り、爆発などのアニメーションの動きを学ぶ。	1 ②	30		○	△		○			○	
○			アニメーション基礎Ⅲ	アニメ制作工程、タイムシートの書き方・読み方、振り向き・目パチロパク・歩き・走り、爆発などのアニメーションの動きを学ぶ。	1 ③	30		○	△		○			○	
○			イラストレーション基礎Ⅰ	イラスト制作における構図や色彩など基本的な表現力を学習する。またキャラクターや背景を含め、複数のペイント系ソフトを使用し表現方法を身につける。	1 ①	30		○	△		○			○	○
○			イラストレーション基礎Ⅱ	イラスト制作における構図や色彩など基本的な表現力を学習する。またキャラクターや背景を含め、複数のペイント系ソフトを使用し表現方法を身につける。	1 ②	30		○	△		○			○	○
○			イラストレーション基礎Ⅲ	イラスト制作における構図や色彩など基本的な表現力を学習する。またキャラクターや背景を含め、複数のペイント系ソフトを使用し表現方法を身につける。	1 ③	30		○	△		○			○	○
○			就職導入講座Ⅰ	就職活動に必要な業界研究、書類作成、面接対策などを学習する。	1 ①	30		○	△		○			○	
○			就職導入講座Ⅱ	就職活動に必要な業界研究、書類作成、面接対策などを学習する。	1 ②	30		○	△		○			○	
○			就職導入講座Ⅲ	就職活動に必要な業界研究、書類作成、面接対策などを学習する。	1 ③	30		○	△		○			○	
○			デッサン基礎Ⅰ	静物、石膏、風景などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につける。また構図や透視図等、パース表現なども学習する。	1 ①	90		○	△		○			○	○
○			デッサン基礎Ⅱ	静物、石膏、風景などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につける。また構図や透視図等、パース表現なども学習する。	1 ②	90		○	△		○			○	○

○		デッサン基礎Ⅲ	静物、石膏、風景などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につける。また構図や透視図等、パース表現なども学習する。	1 ③	90		○	△		○		○	○	
○		デザイン基礎Ⅰ	Adobe製品（Photoshop、Illustrator）を使用し、デザインの基礎である構図、色彩、透視図などを学習する。またチーム制作やプレゼンテーションなどを行う。	1 ①	30		○	△		○		○		
○		デザイン基礎Ⅱ	Adobe製品（Photoshop、Illustrator）を使用し、デザインの基礎である構図、色彩、透視図などを学習する。またチーム制作やプレゼンテーションなどを行う。	1 ②	30		○	△		○		○		
○		デザイン基礎Ⅲ	Adobe製品（Photoshop、Illustrator）を使用し、デザインの基礎である構図、色彩、透視図などを学習する。またチーム制作やプレゼンテーションなどを行う。	1 ③	30		○	△		○		○		
○		作品制作Ⅰ	企業連携講座。本校と連携している企業から、実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。また実際に制作した作品をプレゼンし、評価をいただく。	1 ①	30			○		○		○		○
○		作品制作Ⅱ	企業連携講座。本校と連携している企業から、実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。また実際に制作した作品をプレゼンし、評価をいただく。	1 ②	30			○		○		○		○
○		作品制作Ⅲ	企業連携講座。本校と連携している企業から、実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。また実際に制作した作品をプレゼンし、評価をいただく。	1 ③	30			○		○		○		○
○		キャラクターデザインⅠ	骨格から筋肉、パーツ事に学ぶことで、全身をバランス良く描ける力を身につける。またアングルやポージング、ムーブマンなど、さまざまな描き分けも訓練していく。	1 ①	30		○	△		○		○	○	
○		キャラクターデザインⅡ	骨格から筋肉、パーツ事に学ぶことで、全身をバランス良く描ける力を身につける。またアングルやポージング、ムーブマンなど、さまざまな描き分けも訓練していく。	1 ②	30		○	△		○		○	○	
○		キャラクターデザインⅢ	骨格から筋肉、パーツ事に学ぶことで、全身をバランス良く描ける力を身につける。またアングルやポージング、ムーブマンなど、さまざまな描き分けも訓練していく。	1 ③	30		○	△		○		○	○	
○		制作実習Ⅰ	レベルに合わせたクラス分けを行い、コンテストやイベントに参加する。	1 ①	30		○	△		○		○	○	
○		制作実習Ⅱ	レベルに合わせたクラス分けを行い、コンテストやイベントに参加する。	1 ②	30		○	△		○		○	○	
○		制作実習Ⅲ	レベルに合わせたクラス分けを行い、コンテストやイベントに参加する。	1 ③	30		○	△		○		○	○	

○		スキルアップ講座 I	デッサンを連日で行うことで、より基礎的な物の見方を学ぶ	1 ②	45		○	△		○		○					
○		デッサン応用 I	静物（複合）により、質感表現の強化と、クロッキーによる短時間の速写により人物を端的にとらえる学習をする。業界で必要とされる総合的なデッサン力を身につける。	2 ①	30		△	○		○		○					
○		デッサン応用 II	静物（複合）により、質感表現の強化と、クロッキーによる短時間の速写により人物を端的にとらえる学習をする。業界で必要とされる総合的なデッサン力を身につける。	2 ②	30		△	○		○		○					
○		デッサン応用 III	静物（複合）により、質感表現の強化と、クロッキーによる短時間の速写により人物を端的にとらえる学習をする。業界で必要とされる総合的なデッサン力を身につける。	2 ③	30		△	○		○		○					
○		作品制作 IV	企業連携講座。本校と連携している企業から、実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。また実際に制作した作品をプレゼンし、評価をいただく。	2 ①	30					○		○		○			○
○		作品制作 V	企業連携講座。本校と連携している企業から、実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。また実際に制作した作品をプレゼンし、評価をいただく。	2 ②	30					○		○		○			○
○		作品制作 VI	企業連携講座。本校と連携している企業から、実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。また実際に制作した作品をプレゼンし、評価をいただく。	2 ③	30					○		○		○			○
○		卒業制作 I	2年間の集大成として制作内容、研究課題を立案し、グループでの制作を行う。	2 ①	60		△	○		○		○		○			
○		卒業制作 II	2年間の集大成として制作内容、研究課題を立案し、グループでの制作を行う。	2 ②	60		△	○		○		○		○			
○		卒業制作 III	2年間の集大成として制作内容、研究課題を立案し、グループでの制作を行う。	2 ③	60		△	○		○		○		○			
○		就職対策講座 I	具体的な就職活動の方法を学習、また希望する業界に合わせたポートフォリオを制作し、面接等に臨む。さらに内定獲得後は、社会人として必要なルール・マナーを学ぶ。	2 ①	30					○		○		○			
○		就職対策講座 II	具体的な就職活動の方法を学習、また希望する業界に合わせたポートフォリオを制作し、面接等に臨む。さらに内定獲得後は、社会人として必要なルール・マナーを学ぶ。	2 ②	30					○		○		○			

○		就職対策講座Ⅲ	具体的な就職活動の方法を学習、また希望する業界に合わせたポートフォリオを制作し、面接等に臨む。さらに内定獲得後は、社会人として必要なルール・マナーを学ぶ。	2 ③	30		○			○		○		
○		作品制作実習Ⅳ	レベルに合わせたクラス分けを行い、コンテストやイベントに参加する。	2 ①	30		○	△		○				○
○		作品制作実習Ⅴ	レベルに合わせたクラス分けを行い、コンテストやイベントに参加する。	2 ②	30		○	△		○				○
○		作品制作実習Ⅵ	レベルに合わせたクラス分けを行い、コンテストやイベントに参加する。	2 ③	30		○	△		○				○
○		スキルアップ講座Ⅱ	ポートフォリオのさらなるブラッシュアップ、投稿用・持ち込み用の作品制作を行い作品数を増やす。	2 ②	45		○	△		○			○	
○		アニメーション応用Ⅰ	レイアウトやアニメーションに即したキャラクターデザインの制作法、絵コンテ、シナリオを学び、グループでアニメを制作する。	2 ①	60		○	△		○				○
○		アニメーション応用Ⅱ	レイアウトやアニメーションに即したキャラクターデザインの制作法、絵コンテ、シナリオを学び、グループでアニメを制作する。	2 ②	60		○	△		○				○
○		アニメーション応用Ⅲ	レイアウトやアニメーションに即したキャラクターデザインの制作法、絵コンテ、シナリオを学び、グループでアニメを制作する。	2 ③	60		○	△		○				○
○		イラストレーション応用Ⅰ	人物だけでなく、モンスターデザインやメカイラストなどの制作法を学ぶ。また1年次で学んだキャラクターやイラストレーションの技術を活かし、各媒体に合わせた手法を身につける。	2 ①	30		○	△		○				○
○		イラストレーション応用Ⅱ	人物だけでなく、モンスターデザインやメカイラストなどの制作法を学ぶ。また1年次で学んだキャラクターやイラストレーションの技術を活かし、各媒体に合わせた手法を身につける。	2 ②	30		○	△		○				○
○		イラストレーション応用Ⅲ	人物だけでなく、モンスターデザインやメカイラストなどの制作法を学ぶ。また1年次で学んだキャラクターやイラストレーションの技術を活かし、各媒体に合わせた手法を身につける。	2 ③	30		○	△		○				○
○		デザイン応用Ⅰ	Adobe製品（Illustrator、Photoshop）を使用したデザインの応用を習得。UIやアバターなど、様々な媒体を想定し、業界の現場に応えられるデザイン力を養う。	2 ①	30		○	△		○			○	
○		デザイン応用Ⅱ	Adobe製品（Illustrator、Photoshop）を使用したデザインの応用を習得。UIやアバターなど、様々な媒体を想定し、業界の現場に応えられるデザイン力を養う。	2 ②	30		○	△		○			○	

○		デザイン応用Ⅲ	Adobe製品（Illustrator、Photoshop）を使用したデザインの応用を習得。UIやアバターなど、様々な媒体を想定し、業界の現場に応えられるデザイン力を養う。	2 ③	30		○	△		○	○		
合計			56 科目	2250単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法			授業期間等	
卒業時：デザイン学科 1890時間 単位			1学年の学期区分	3期
			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。