

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																
トライデントコンピュータ専門学校	昭和59年3月31日	勝田雅人	〒450-0002 愛知県名古屋市中村区名駅3-24-15																
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																
学校法人河合塾学園	昭和53年8月1日	河合英樹	〒464-8611 愛知県名古屋市千種区今池2-1-10																
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	CGスペシャリスト学科		平成6年文部科学省 告示第84号	—														
学科の目的	ゲーム制作やアニメーション制作現場、映画製作などの業界就職を目指し、業界第一線で求められる知識、技術、表現力を3年間で徹底的に習得する。																		
認定年月日	平成26年3月31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												
3年	昼間	2700時間	1170時間	1800時間	0時間	0時間	0時間												
単位時間																			
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														
105人	141人	0人	4人	2人	6人														
学期制度	■前期:4月1日~9月30日 ■後期:10月1日~3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成果物、小テストによる総合判定														
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月6日~9月2日 ■冬季:12月26日~1月9日 ■学年末:3月6日~3月31日			卒業・進級条件	進級・卒業は当年次に30単位以上取得して、進級もしくは卒業判定会議で承認されること														
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 個別、あるいは保護者同席での面談			課外活動	■課外活動の種類 ■サークル活動: 有														
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生) (株)MAPPA、(株)Xeen、(株)アニメ、(株)イルカ、(株)カプコン、(株)サブリメーション、(株)サンジゲン、(株)シンソフィア、(株)ディンプス、(株)デジタルフロンティア、(株)バンダイナムコオンライン、(株)ピコナ、グランディング(株)、ソレイユ(株)、トヨタ自動車 ■就職指導内容 キャリアデザイン、就職ガイダンス、企業研究、就職研究、面接指導など ■卒業者数 : 42 人 ■就職希望者数 : 42 人 ■就職者数 : 39 人 ■就職率 : 92.9 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 92.9 % ■その他 (令和4年度 卒業者に関する 令和5年5月1日(時点の情報))			演習	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和4年度卒業者に関する令和5年3月31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クリエイター検定エキスパート</td> <td>③</td> <td>0人</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定ベーシック</td> <td>③</td> <td>40人</td> <td>35人</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 ・ASIAGRAPH 2022年度 第二部門 社会人アニメーション作品公募部門 準優秀作品 第三部門 学生アニメーション作品公募部門 優秀作品			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定エキスパート	③	0人	0人	CGクリエイター検定ベーシック	③	40人	35人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																
CGクリエイター検定エキスパート	③	0人	0人																
CGクリエイター検定ベーシック	③	40人	35人																
中途退学の現状	■中途退学者 19 名 令和4年4月1日時点において、在学者148名(令和4年4月1日入学者を含む) 令和5年3月31日時点において、在学者129名(令和5年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 進路変更、病気療養、学業不振 ■中退防止・中退者支援のための取組 個別面談、保護者との連携、学費援助制度の導入、臨床心理士カウンセリング			■中退率 12.8 %															
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 トライデント奨学生制度…在学中に学業優秀と認められた学生は進級時に特待生として認定し、面接等の選考試験を行った上5万円から30万円授業料を免除 トライデント同窓会奨学生制度…同窓会より、人物、学業成績が優秀で就学上経済的援助が必要な学生に対し、若干名に年額上限10万円給付 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																		
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																		

当該学科のホームページ URL	https://computer.trident.ac.jp/														
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>2,970 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>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>120 単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</td> <td>120 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>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>120 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>単位時間</td> </tr> </table>		総授業時数	2,970 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	単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	120 単位時間	うち必修授業時数	120 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	単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	120 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)
総授業時数	2,970 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	単位時間														
うち企業等と連携した演習の授業時数	120 単位時間														
うち必修授業時数	120 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	単位時間														
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	120 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)	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>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>3 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>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>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>1 人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>4 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)	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)	3 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)	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)	人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人	計	4 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)	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)	3 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)	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)	人														
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人														
計	4 人														
<table border="1"> <tr> <td>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</td> <td>3 人</td> </tr> </table>		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	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	3 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

常に業界第一線の状況を把握し、最先端の知識や技術を学校として吸収し教育内容に反映していくことはもちろんのこと、学生への教授についても第一線の仕事のすすめ方なども熟知したうえで実施するため、本校で開催する教育課程編成委員会においては、関連企業、業界団体、学識経験者等からの要請、提言を聴取し、該当学科、ひいては学校全体の教育運営に資することを目的とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

上記の方針により設置される教育課程編成委員会は学科の諮問、支援会議体として校長の委嘱を受けた委員により、該当学科の授業科目の設定、授業内容の改善、授業手法の開発・改善など全般的な助言を行う。提出された助言については、校長、教務チームにおいて協議のうえ学科主任に指示し、実行や改善に着手する。また、教育課程編成委員会からの助言とその助言に基づく学校としての改善実行計画については、別の委員会である学校関係者評価委員会で特に言及し評価を受けるものとする。

(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
芹田豊裕	中部ゲーム産学協議会(GAIRA)	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
清水薫樹	中部ゲーム産学協議会(GAIRA)	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
石本則子	株式会社ファンコーポレーション	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
山岡大輔	株式会社ドラス	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
山口邦雄	株式会社バンダイナムコスタジオ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
笹原 晋也	株式会社アニマ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
河村陽子	株式会社イルカ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
勝田 雅人	トライデントコンピュータ専門学校 校長 (学校責任者)	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
中原 千賀子	トライデントコンピュータ専門学校 教務チーム チーフ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
福井 由紀	トライデントコンピュータ専門学校 キャリアセンターチーム チーフ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
岡本 光生	トライデントコンピュータ専門学校 CGスペシャリスト学科 学科主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
今瀬 秀康	トライデントコンピュータ専門学校 ゲームサイエンス学科 学科主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
高木 晋	トライデントコンピュータ専門学校 ゲームサイエンス学科 学科副主任	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、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2回開催 ①8・9月 ②2・3月

(開催日時)

第1回 令和4年8月23日 13:00～15:00

第2回 令和5年2月21日 13:00～15:00

(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

実施している学科でのイベント(TCコンペ等)については今後も続けてほしいとの意見があり、今後の運営に関するアドバイスをいただいた。コロナ以前より実施していた、国際交流の取り組みも引き続き続けてほしいとのご意見をいただいたので、再開に向けての取り組みを実施していく。

進級展の開催期間、開催方法に関するアドバイスも今後の動向を見ながら変更できる点は変更していくこととする。

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 企業との連携による演習等の科目においては、企業の業務水準を現実的に体感させることを主目的に設定する。疑似体験的な演習講義を通じて、企業で日常使われている技術・知識を体験、習得させる。また、授業を通じて学生たちが生み出した成果物に対する評価においても、学校という教育環境下での評価ではなく、市場を見据えた企業の現実の評価基準での判定を実施していただく。また、こうした演習全体を通じて、社会人基礎力を涵養していくことも合わせて目的に設定する。		
(2)実習・演習等における企業等との連携内容 CGに関する実践的な授業を行うため、企業から当該企業に所属するCGスペシャリストを講師として派遣し、校内の実習施設や設備等を活用した指導などの協力を得られる企業を選定している。また、校内実習の実施にあたり、企業等から課題を提示し、派遣された講師による年間を通じた定期的な指導から学修成果の評価を行うなどの体制をとることが可能な企業を選定している。		
(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な3科目について記載。		
科目名	科目概要	連携企業等
3DCG制作	目指す進路を意識した3DCG作品の制作。デザイン、モデリング(スカルプト)、テクスチャリング、スキニング、ポージング、ライティング、レンダリング、コンポジット、3DCGの制作プロセスを確実に習得し、オリジナリティーある就職クオリティーの3DCG作品の完成を目指す。作品制作における適切なスケジュール管理を学ぶ。ゲームアセットとしてのデータの取り扱いを学ぶ。	株式会社ケーソー
3DCG演習	各メディアでCG表現が当たり前となり、ゲーム・CG業界では、CG技術はその核となるものである。特に3DCG制作はその中心的な存在である。さらに、3DCGによる将来の表現の拡大を視野に入れながら、底辺となる関連知識・技術を習得していく。	株式会社Spooky graphic
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 専門学校教員として、自己の専門分野における最先端の知識・技術の習得のために、業務上一定の時間を費やすことを学校として求めている。研修等の諸規程に定められている通り、年度当初にチーフと学科主任、各教員で実施する研修についての年間計画を立案し1名あたり2～3回の研修を義務付けている。教員はそれらの研修を通じて各々が専門分野の知識向上に努めている。ただし、個人の努力目標のみではなく、業界第一線の知識・技術の習得については学校として機会を積極的に提供していく。また、専門知識のみではなく、授業に関わる技術など教育力向上のための機会についても年度当初に年間計画を立案し、1回以上の実施を法人全体の課題として取り組んでいく。		
(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「CGWORLD JAM ONLINE」(連携企業等:CGWORLD) 期間:令和4年5月28日(土) 対象:学科教員 内容:エンターテインメントコンテンツ制作に関する講演		
②指導力の修得・向上のための研修等 研修名「学びの質を高める授業改善と退学防止」(連携企業等:株式会社授業学研究所) 期間:令和4年8月30日(火) 対象:全教員 内容:学生のやる気を引き出す空間づくり、授業効果を高める発問・ペアワークとグループワークなど授業手法について学ぶ 研修名「アカデミック・ハラスメント防止・対策～叱っても感謝される教員を目指して」(連携企業等:株式会社ハーモニークリエイション) 期間:令和5年3月6日(月) 対象:全教員 内容:アカハラについて理解し、叱っても感謝される教員をめざして、一人一人の未来に貢献する方法を考える		
(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「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) 期間:令和5年8月23日(水)～令和5年8月25日(金) 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カンファレンス		
研修名「デジタルハリウッドアカデミーオンライン講座」(連携企業等:デジタルハリウッド株式会社) 期間:令和5年4月1日～令和6年4月1日(1年通年) 対象:学科教員 内容:動画教材のストーリーミング視聴でMaya、Zbrushなどの3D描画ツールについて学ぶ		
②指導力の修得・向上のための研修等 研修名「主体的・対話的で深い学びの実現～専門学校AL形式中心の授業スキル向上の習得」(連携企業等:株式会社AL&AL研究所) 期間:令和5年8月29日(火) 対象:全教員 内容:AL形式の授業スキルの向上		

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

校長直属の委員会として学校関係者評価委員会を設置し、「学校自己点検・評価報告書」および「授業科目等の概要」を中心に学校に対する外部評価を実施する。

(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・教育目的、教育目標、教育目標の周知、独自性の高い教育内容・手法、教育手法に対する各方面からの評価
(2)学校運営	学校運営の方針、学校組織の運営・意思決定プロセス、組織の活性化、業務の効率化
(3)教育活動	各学科の概要と学修目標、教育目標とカリキュラム編成、カリキュラムに対する評価体制、各学科のカリキュラム編成方法、IT業界人材ニーズの把握、授業計画・コマシラバス、インターンシップ、授業・科目の編成、専門教育・一般教育の配分や考え方、実習の意義、キャリア教育、教育方法の工夫、授業内容の把握・分析・評価体制、講師の採用基準、現在の講師陣の状況、講師の専門性把握および教育スキルの向上、成績評価・単位認定の考え方、資格取得、退学についての考え方
(4)学修成果	資格取得指導、資格取得状況、卒業生に対する評価、在校生の作品成果・受賞の状況
(5)学生支援	就職指導の全体方針、就職指導体制、就職指導管理・就職実績、具体的就職指導、学生生活相談、奨学金や学費についての支援、学生の健康診断、クラブ活動、卒業生支援(同窓会)
(6)教育環境	学校施設・設備の充実、防災、保健衛生管理
(7)学生の受入れ募集	入学選考の考え方、学生募集活動の考え方
(8)財務	予算・監査
(9)法令等の遵守	法令等の順守
(10)社会貢献・地域貢献	法令遵守の方針、個人情報保護の方針、学校自己点検・自己評価及び第三者評価
(11)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

育成人材像については、学科ごとにまとめられたカリキュラムマップにより具体的になっているため今後も継続してほしい。育成人材像については、どのような部分を強化していきたいかが具体的でないとの指摘があった。次年度以降は具体的に標記していくこととする。出席状況など学生や保護者にも共有できる仕組みがあるほうが良いとの指摘があったが、今後システム導入も含めて検討することとした。企業連携、業界研究などを積極的に行っている姿勢が伺えるので今後も続けてほしいとのこと。今後も変わらず注力していく。

(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
仲野 英明	株式会社ハ・ン・ド	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
鈴木 敬	株式会社プリアップパートナーズ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
酒井 章次	株式会社ジェイテック	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	業界・職能団体
高野 正義	NPO法人キャリアアップセンター	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	業界・職能団体
内田 武司	愛知県春日井商業高等学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	高校教諭

※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

ホームページで公表(毎年7月末日に)

URL: <https://computer.trident.ac.jp/>

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

広報的作成物だけでなく、自己点検などの機会を利用して正確な情報を整理し、順次公開を進めていく。また、学生配付物についても、より多様な情報提供をリアルタイムで提供できるように取り組みを進めている。

(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	教育理念・教育目的、教育目標、学校運営の方針、特色、校長名、所在地・連絡先、学校の沿革、防災、保健衛生
(2) 各学科等の教育	各学科のカリキュラム編成方法、年間の授業計画、進級・卒業の要件、資格取得・検定試験合格等の実績、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	実習の意義、キャリア教育、就職指導の全体方針、就職指導體制、就職指導管理・就職実績、具体的就職指導
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、クラブ活動
(6) 学生の生活支援	学生生活相談
(7) 学生納付金・修学支援	学費、学費援助制度
(8) 学校の財務	河合塾学園事業報告
(9) 学校評価	自己点検・自己評価報告書
(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

URL: <https://computer.trident.ac.jp/> ホームページで毎年7月末日に公表

授業科目等の概要

(工業専門課程CGスペシャリスト学科) 令和5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	
○			社会人基礎力	社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」を身につける。今や、専門学校をはじめ大学や企業研修などにも使用されてきている。本科目では、この社会人基礎力を構成するいくつかの要素に着目し、社会人として必要な基本スキルを身につける。	1 前	90	3	○	△		○		○		
○			ビジネスマナー	社会人としてのルールとマナーを相対的に学ぶ。具体的には就職活動を行うにあたり自分自身の良い点残念な点を理解して面接におけるコミュニケーション能力を実践で身につける。	2 後	30	1	○	△		○			○	
○			プレゼンテーション演習	社会人として不可欠なプレゼンテーション能力についての理解を深め、経験を積み重ねることで自身の考えを相手に的確に伝える能力を養う。	1 後	30	1	△	○		○			○	
○			一般教養	クリエイティブ業界で働く社会人として必要な知識と教養を習得する。筆記試験の対策をはじめ、履歴書など就職活動に必要なドキュメントの文章作成能力を引き上げる。	2 前	30	1	○	△		○				
○			業界研究	CG業界における業種・職種に対する特性を知り、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレを無くす。・就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。	2 前	30	1	○			○			○	
○			企業研究	就職活動に対する意識づけをする。業界・業種・職種について調べる。就職活動に必要な知識やマナーを理解する。自己分析を行い、自己PRをする。履歴書やエントリーシートを作成する	2 後	30	1	○			○			○	

○			就職研究	個々の学生の就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。	3通	60	2	○		○	○			
○			デッサン	鉛筆デッサンや絵の具を使用した描画・絵作りを学び、実践する。観察力、描写力、演出力を向上させ、CG造形の基礎を身に付ける。制作のリテイクを通して、社会人基礎力を上げる。	1通	240	8		○	○	○			
○			集中描画（集中）	人肌、髪、衣服などの質感を描き分け、粘り強く調整を繰り返しながら生命感のある絵を完成させる。作品とじっくり向き合う中で、鉛筆を使った表現の極限に迫り、模写作品として就職クオリティの作品を完成させる。	1後	60	2		○	○	○			
○			造形演習	アナログ制作を通じて造形芸術における価値観を見出し、CG造形の基盤（観察力、描写力、演出力）を築くことを目的とする。より良い作品を仕上げるための探求心と忍耐力を身につける。	1通	240	8		○	○	○			
○			CG概論	映像・ゲームグラフィックに携わる仕事をを目指す者にとって必要なPCのハードウェアおよびソフトウェアの基礎知識、またCG制作のための予備知識の習得を目的とする。	1前	30	1	○	△	○			○	
○			デジタルペイント	業界標準のペイントソフトPhotoshopの機能の理解と、ペンタブレットを併用した基本操作の習得を目的とし、2D作品の制作、3Dモデルのテクスチャ制作を行う。	1通	120	4		○	○	○	○		
○			モデリング基礎	ゲーム業界やCG業界で必要なキャラクターや背景の3DCG制作の基礎を学ぶ。3DCGの基本であるモデリング、UV設定、ポリゴンと立体形状の関係を制作を通して学ぶ。	1前	60	2		○	○	○			
○			イメージ描画	幅広いターゲットに対して多彩なモチーフの魅力的なデザインを提案できるようになるための基礎学習。趣向や流行のみに囚われない発想を習得し、自己の視野の拡がりを楽しみながら学ぶ。人体を扱う上で必須となる解剖学の基礎知識や、CG・ゲーム企画の基本ステップも併せて学ぶ。	1後	60	2		○	○	○			

○		3DCG基礎	3DCGの基本であるモデリング、UV設定、ポリゴンと立体形状の関係、アニメーション基礎を学ぶ。	1 後	60	2		○	○	○				
○		ドローイング アニメーション	アニメーションに関する基礎的な技術・知識は、CGも手描きも共通な部分が多い。本科目では、基礎的なレベルで物やキャラクターの動きをPhotoshopや手描きを通して学ぶ。	2 前	30	1		○	○	○				
○		イラストレーション技法	CGデザイナーとして必要な表現の幅を増やす。デジタル作品の制作では偏りがちな表現やイメージをアナログならではの自由な発想と表現を実践し学ぶ。	2 通	120	4		○	○				○	
○		イラスト技法 応用	アナログにて特定の画法での描画や他ジャンル作品への取り組みを行い、表現の造詣を深める。アナログならではの表現方法を活用し、片寄り気味なイメージや発想と表現の幅を広げ、より自由な創作を目指す。	3 前	60	2		○	○				○	
○		CG応用技術	進歩するデジタル制作環境の現状を踏まえ技術や作品はどの様なものがあるのかを知る事や機能紹介や技術的な知識の習得を目的とする。実制作で起こる多様な問題点をどの様に解決するのかを学ぶ。制作を円滑に進行するにはスケジュール管理、クオリティ維持、データ整理等の方法、研究開発企画を通して（R&D）とパイプラインの構築をしてゆく。	3 通	60	2		○	○				○	○
○		デジタルイラスト	就職に向けての作品制作に活かすべく、ポートフォリオの制作に必要なIllustratorの基本操作やPhotoshopによるより高度で実践的なテクニックを習得する。	2 前	30	1		○	○				○	○
○		アイデアスケッチ	映像企画やゲーム制作などコンテンツ制作のスタート時では、多くのアイデアを柔軟に、またスピーディーに出すことが求められる。この授業では、アイデアを出すための方法を、さまざまな課題を通して学んで行く。	2 通	60	2		○	○				○	

○		CGデザイン (集中)	この学年で学ぶべきことや目標の確認を行い、アナログからCGへの橋渡しの事項、また各専門分野のエントリーを学習する。CGやデザインの企画から取材、そして制作までのステップを学ぶ。短期間での取材、制作、フィニッシュへのスケジュール管理の方法を学ぶ。	2 通	90	3		○	○	○	○		
○		デザイン演習	IllustratorやPhotoshopを活用し、業界で必要とされるグラフィックデザイン、レイアウトの基本から応用までを作品制作を通して習得する。卒業制作、就職作品制作におけるブラッシュアップを主に行い、作品クオリティをより高いレベルに仕上げる。	3 通	90	3		○		○		○	
○		卒業制作	個々の希望業種のために必要なスキル習得をCGムービー作品制作またはゲームCG作品制作を通してアップさせ、3年間の集大成となる卒業制作を行う。	3 通	510	17		○		○		○	○
○		就職作品制作 (集中)	希望職種ごとに設定された短期間課題制作に取り組み、クオリティとスピードの両面のバランスを取りながら作品を制作し、今後の課題制作の効率を上げる	3 通	90	3		○		○		○	○
○		映像企画	映像制作（CG映像含む）における、企画、立案、構成、工程管理等の重要性を理解し、それらの基礎技術を学ぶ。映像編集の基礎技術を学び、簡単な編集作業を行える技術を習得する。グループワークにおける役割分担の重要性を理解し、協調して作業を進める力を養う。	2 前	60	2		○		○			○
○		3DCG演習	各メディアでCG表現が当たり前の時代となり、ゲーム・CG業界では、CG技術はその核となるものである。特に3DCG制作はその中心的な存在である。さらに、3DCGによる将来の表現の拡大を視野に入れながら、底辺となる関連知識・技術を習得していく。	2 通	180	6		○		○		○	
○		CG技術	近年CG技術がどんどん多用される傾向にある。3DCGソフトの中で、Mayaがシェアをのびしている現況、業界就職後につながる基礎的なレベルのスキルを習得する。	2 後	30	1		○		○			○

○	3DCG効果	3dsmaxの基本的なパーティクルフローを理解する。3dsmaxとAfter Effectsの連携によりVFX表現にトライする。スペースワープ、パーティクルシステムにも触れる。	2後	60	2	○	○	○							
○	3Dアニメーション	物やキャラクターの動きについて、CG業界において必要な高いレベルのアニメーション基礎力を身に付ける。キャラクターの動きをCGソフトで作成するだけでなく、アニメーション理論を3DCGで表現する。ロボットアーム課題を通して基本的なアニメーションを高いレベルまで引き上げる。	2通	120	4	○	○	○							
○	デジタルイラスト応用	実写素材をモチーフにデフォルメや省略を行い、写実より製作者のイメージを強調したデザインを行う。	2後	30	1	○	○							○	
○	映像編集基礎	AfterEffectsを使用しCG映像の編集を学び、CG作品の作りこみに生かす。また、実際のクライアントを想定して、企画・構成・制作を行い、実践力を身につける。	2後	60	2	○	○							○	○
○	映像編集応用	写真、映像素材やCG素材などを組み合わせて、効率的に魅力的のあるCG作品を作る方法を学ぶ。また実写合成の実習も行い、フォトリアル表現の制作経験を得る。各自でテーマを設定し制作を推進しレベルアップを図る。企業連携科目の位置付けである。	3通	120	4	○	○							○	
○	ゲームキャラクターデザイン	ゲームの企画・デザインの方法を学び、業界に必要な人材になる。具体的には、手描きおよびPhotoshopによるゲームキャラクター制作を学ぶ。また、デジタルでの模写を通じて、デザインワークに向けての引き出しを増す方法を学ぶ。	2通	150	5	○	○							○	
○	ゲーム背景制作	ゲームCGにおいて、背景デザインや制作へのニーズは極めて高い。手描きおよびPhotoshopにより、背景デザインを学ぶ。また、デジタルでの模写を通じて、デザインワークに向けての引き出しを増す方法を学ぶ。	2通	120	4	○	○							○	

○	3DCG制作	目指す進路を意識した3DCG作品の制作。デザイン、モデリング（スカルプト）、テクスチャリング、スキニング、ポージング、ライティング、レンダリング、コンポジット、3DCGの制作プロセスを確実に習得し、オリジナリティーある就職クオリティーの3DCG作品の完成を目指す。作品制作においての適切なスケジュール管理を学ぶ。ゲームアセットとしてのデータの取り扱いを学ぶ。	2通	120	4	○	○	○												
○	3DCG技術	ゲーム3D背景や3Dキャラクターのモデリング技術の習得。3Dライティングによる明暗や陰影表現を習得する。テクスチャレンダリングによる凹凸情報をモデルに焼き付ける。	2通	120	4	○	○													
○	ポートフォリオ制作	IllustratorやPhotoshopを活用し、作品を効果的にアピールできるポートフォリオを制作する。ポートフォリオの役割を理解し、各自の目指す業種に応じた作品選定、情報の整理、レイアウト術を学ぶ。また、紙面とデジタルの両媒体での出力方法を習得する。	2後	30	1	○	○	○												
○	CGアニメ	3dsMAXやAfterEffectsを活用してアニメ制作の基本を学ぶ。また、エフェクト表現、物理エンジンの活用等を演習を通じて習得する。3D要素を活用してコンポジットを行う。	3通	120	4	○	○													
合計		33科目		2970単位時間(99単位)																

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
当年次に30単位以上取得して、卒業判定会議で承認されること	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。