

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

令和元年10月31日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地																							
東京デザイナー学院	昭和52年3月1日	白木伸吾	〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-3292-7901																							
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																							
学校法人Adachi学園	昭和40年10月1日	安達暁子	〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-3292-0662																							
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																						
文化・教養	デザイン専門課程	映像デザイン学科	平成23年12月22日	-																						
学科の目的	多岐に渡り、かつ目まぐるしいスピードで進化する映像業界において、活躍する人材の育成を目的とする。さらに企業と連携した授業を行うことによって、習得したスキルを如何に見せていくかまで意識した、即戦力として通用するクリエイターを輩出する。																									
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																				
2年	1950	68	1388	0	0	494																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
240人	247人	60人	7人	36人	43人																					
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期毎の筆記試験又は作品評価、レポート提出など																						
長期休み	■夏季:7月25日～9月5日 ■冬季:12月20日～1月8日 ■春季:3月25日～4月10日		卒業・進級条件	進級認定単位・・・52単位以上 卒業認定単位・・・96単位以上・終了制作審査合格																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任職員及び学校カウンセラー、キャリアサポートセンター等による個別面談や家庭訪問指導など		課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 1st展(学園祭)の実行委員会等																						
就職等の状況	■主な就職先・業界等(平成30年度卒業生) CG制作プロダクション、映像制作会社、ゲーム開発会社、広告制作会社、アニメーション制作会社、ほか ■就職指導内容 資格を有するキャリアサポートセンター職員による個別指導並びに学内企業説明会等 ■卒業者数 87 人 ■就職希望者数 78 人 ■就職者数 72 人 ■就職率 92.3 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 82.8 % ■その他 ・進学者数:5人 ・就職活動継続:6人(留学生5人・日本人1人) (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業者に関する令和元年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>CGクリエイター検定</td> <td>③</td> <td>71人</td> <td>37人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定	③	71人	37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	③	71人	37人																							
中途退学の現状	■中途退学者 26名 令和2年4月1日時点において、在学者223名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者197名(令和3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、経済的理由、学習意欲の喪失等 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 スクールカウンセラーによるカウンセリングや、転科・転専攻等の指導など		■中退率 12%																							
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 入学時に特待生試験を実施する。学内規程でA～Eの5段階で評価し、評価A～Dに対し1年次授業料の免除をする。評価A:90万円減免。評価B:45万円の減免。評価C:10万円の減免。評価D:5万円の減免とする ■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	http://www.tdg.ac.jp/dept/visualimage/																									

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

本校の映像デザイン科は、日進月歩で進化していく映像業界・CG業界で即戦力として活躍し、弛まぬ研鑽を続けることによって、将来的に業界の中核を担うような人材の育成を目的としている。この目標を達成するため、教育課程編成委員は、業界全体の動向を見渡すマクロ的な視点と、現場で必要とされるスキルの育成というミクロ的な視点という、2つの視点から教育課程の編成に助言を与えることを基本方針とする。そのため、教育課程編成委員は、これらの助言ができる実績を持った企業・団体を選任している。

(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は学校長の下部、教員組織である学務部の上位に位置し、本校が実践的かつ専門的な職業教育を実施するために企業と連携し、必要な情報の把握・分析を行い、授業内容や授業方法の改善・工夫を含む教育課程の編成に活かすことを目的とした組織である。年に2回の開催を原則として、学科カリキュラムを決定していく。教育課程編成委員会で提案された意見は、学内の幹部会議での承認を経た後、学校長の許可を得て正式な決定とする。

(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
鵜澤 信明	有限会社鵜澤事務所 代表	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	③
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2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	①
斎藤 瑞季	株式会社 Studio GOONEYS 代表取締役	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	③
塚本 浩貴	東京デザイナー学院 映像デザイン科 学科長	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	
大口 知佳	東京デザイナー学院 映像デザイン科 専任教員	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	
田畑 風音	東京デザイナー学院 映像デザイン科 専任教員	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	
		0	

※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 (8月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年8月22日 13:30～15:30

第2回 令和2年12月7日 16:30～18:30

(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。

年間100件を超える企業インターンシップを実施し、そのことが就職率を後押ししている反面、その弊害も出始めているのではないかと指摘を受けた。業界的にはインターンシップ生を単なる労働力としてしか見なしていない企業もあるとのことで、学校として今後、学生のインターンシップを適正に管理していくことと、インターンシップ先の企業との連携を密に取り、どういう目的で実施しているのか正しく理解していただく努力をすることにした。また就職活動の早期化にカリキュラムが対応しきれていない点についても指摘を受けた。この件については、中長期的に取り組む必要があるが、まずその最初の取り組みとして、2年生の4月に実施している就職スカウトイベント「わたしのしごと展」を、映像業界の求人ピークに合わせた7月にも開催し、時期をずらして2回開催することによって、業界の採用ニーズに対応できるようにした。

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

「グループワーク」細分化の進む映像業界にあって、業界全体を俯瞰した立場で捉えて学生たちに指導できる企業を選任している。映像業界の基本的な成り立ちについて理解すると同時に、授業を通じてプレゼンテーション能力、チームワークについて体得させることを基本方針とする。この基本方針に基づき、有限会社鵜澤事務所は、現場スタッフの視点と、映像業界全体を俯瞰する視点の両方から、学生たちに適切な指導を行う。「メディア論」過去の映像表現技法の研究を通じて、多様な映像表現の語彙力・知識を身に付け、プロフェッショナルな現場で通用する表現技法を体得させることを基本方針とする。

(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

「グループワーク」有限会社鵜澤事務所は、学科長と事前打ち合わせを行い、次回の授業で習得させたい内容を確認。授業終了後、ディスカッションの内容や、プレゼンテーションの内容について、学科長と共有し、毎回の授業における学生たちの習熟度について考察を行う。授業の進捗は習熟の程度に応じて、フレキシブルに対応し、個々の授業の到達目標よりも、年間を通じてプレゼンテーション能力とチームワークを学生たちが体得することを優先する。「メディア論」プレゼンテーションスキルの指導を行うため広告映像やCMの分野で実績のある企業を選任している。国内外の著名な映画祭・広告賞などで受賞した映像作品を授業内で紹介し、何が評価されたのが、どこが斬新だったのか等を学生に話し合わせ、グループ毎にプレゼンテーションを実施。そこで深めた映像増表現の技法を用いた15～30秒の短編映像を制作させる。いずれも、学習成果の評価方法は、授業における発表及びプレゼンテーション、提出物の内容、及び出席状況や授業態度を総合的に判断して成績評価を行う。

(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	科目概要	連携企業等
グループワークス	映像業界について調べていき、グループディスカッションからプレゼンテーション、企画、制作を行う。	有限会社鶴澤事務所
メディア論	コミュニケーション概論の流れを組み、過去と現在の映像作品をもとに映像表現方法を掘り下げる。	有限会社鶴澤事務所

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
 学校は就業規則・第12章・第79条に基づき、教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)に対し、業務に必要な知識及び技能を高め、資質の向上を図るため、年に一度、必要な研修を行うことを定めており、これを基本方針とする。実施に際しては、予め計画を立て、実施に努めるとともに、職員に研修を受ける機会を与えなければならない。教職員に対し、必要と認める時は、前項に加え、時代に即した専門分野における専門的能力を修得することを目的に、別途研修を行うものとする。この研修は他の機関と共同し、又は他の機関に委託して研修を行うこともできる。教職員は、職務の遂行に必要な知識、技能を修得するために実施される研修を受講するよう命じられた場合には、特段の理由がない限り、研修を受講しなければならない。

(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「Unity 2018の最前線と広がる可能性」(連携企業等:一般社団法人VFX-JAPAN)
 期間:令和2年9月25日18:30~20:00 対象:映像デザイン学科教員
 内容:ゲームエンジンとして開発された「Unity」は、今や多岐に渡る業界で活用されており、CG・VFX業界では不可欠な技術となっている。今回のセミナーでは、Unityの最新情報と新機能について学ぶ。

② 指導力の修得・向上のための研修等
 研修名「ジョブカードを利用したキャリア支援について」(株式会社パソナ)
 期間:令和3年3月3日17:00~18:30 対象:全教職員
 内容:ジョブカード制度を理解し、幅広い視野から学生のキャリア形成を支援できるようにする

(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「現在のゲーム業界に求められている3DCGデザイナーのスキルについて」(連携企業等:株式会社スクエアエニックス)
 期間:令和3年10月下旬(※開催日調整中) 対象:映像デザイン学科教員
 内容:ゲームの開発環境、開発ツール、開発スタイルを理解し、その特性を理解することによって、今後の授業に活用する。

② 指導力の修得・向上のための研修等
 研修名「発達障害・学習障害などを抱えた学生の対応について」(※講師選定中)
 期間:令和4年1月頃 対象:全教職員
 内容:近年増加傾向にある発達障害、学習障害などを抱えた学生の対応について学ぶ

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

教育目標に従った人材育成ができていないか、その教育目標を学科の指針として具体的に展開できているかについて関係業界、卒業生と対象として自己評価の結果にそって説明する事で、教育目標、教育方法や内容、管理体制を評価いただく。学校はその評価に基づき、幹部会議(コア会議)で改善策をまとめ、優先順位を付けて予算化し、改善プランを策定後、学校長の許可を得て実行する。これを学校関係者評価の基本方針とする。

(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	専門分野の特性は明確化や将来構想について等
(2)学校運営	目的に沿った運営方針が策定されているか等
(3)教育活動	教育理念に沿った教育課程の編成、実施方針等が策定されているか等
(4)学修成果	就職率の向上が図られているか等
(5)学生支援	進路・就職に関する支援体制の整備がなされているか等
(6)教育環境	施設・設備は教育上の必要・充分に対応されているか等
(7)学生の受入れ募集	募集活動は適性に行われているか等
(8)財務	中期・長期の学校計画に基づき、財政基盤は安定しているか等
(9)法令等の遵守	法令・専修学校設置基準の遵守と適正な運営がされているか等
(10)社会貢献・地域貢献	学生のボランティア活動を奨励し、かつ支援しているか等
(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

カリキュラムについて卒業生の視点から、実際に役に立った授業、あまり役に立たなかった授業といった観点で評価するようなシステムを作ってもいいのではないかと指摘を受けた。この点については、学校としても卒業生組織である「校友会」を有機的に活かしてきたが、今後の課題としていく。また設備面に関しては、高価な機材や最新のソフトを扱う機会が最も多い学科でもあるので、管理やメンテナンスを専門に行うスタッフを雇用すべきという指摘も受けた。年度の途中で新たな人材を雇用することは難しいため、今のスタッフの中で機材管理の責任者を決め、業務フローで補うことにした。

(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
秋月 久美子	フリーランス	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	卒業生等
藤原 亮二	有限会社 藤原アイアン・クラフト	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	企業等
阿部 賢吉	有限会社レモン	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	地域等
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	業界団体等

※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: http://www.tdg.ac.jp/common/pdf/tdg_Hyouka.pdf

公表時期: 令和2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

企業が求める、時代に則した人材を育成するための課題やニーズを共有し、学校の実践的な職業教育に関わる活動を評価・改善する中で、質の高い職業教育を行っていくために広く雇用側の企業・関係団体・自治体等に向けて公表していく。

(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	2019年度 東京デザイナー学院 情報公開資料・1.学校概要
(2)各学科等の教育	2019年度 東京デザイナー学院 情報公開資料・3.各学科の教育
(3)教職員	2019年度 東京デザイナー学院 情報公開資料・6.教職員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	2019年度 東京デザイナー学院 情報公開資料・7.キャリア教育・学生の就職支援
(5)様々な教育活動・教育環境	東京デザイナー学院HP・施設・設備
(6)学生の生活支援	2019年度 東京デザイナー学院 情報公開資料・8.学生の生活支援
(7)学生納付金・修学支援	2019年度 東京デザイナー学院 情報公開資料・9.学生納付金・就学支援
(8)学校の財務	2019年度 東京デザイナー学院 情報公開資料・10.学校の財務
(9)学校評価	東京デザイナー学院HP・自己点検・自己評価報告書、学校関係者評価報告
(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.tdg.ac.jp/common/pdf/tdg_Information.pdf

授業科目等の概要

(デザイン専門課程映像デザイン学科) 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	
○			表現基礎	映像制作において必要なアイデアの出し方、造形や色彩を駆使したヴィジュアル表現を学ぶ。	1通	68	4	○			○			○	
○			色彩	色の三原色を学び、画面構成を通して色相対比のトレーニングを行う。	1通	68	4	○			○			○	
○			撮影基礎	一眼レフ等でのカメラ知識について学び、撮影技術を身につける。	1通	68	4	○			○			○	
○			デザイン実習1	PCを用い、Mayaの基礎的な操作方法を学ぶ。	1通	68	4	○			○			○	
○			デザイン実習2	PCを用い、NUKEの基礎的な操作方法を学ぶ。	1通	68	4	○			○			○	
○			デザイン実習3	PCを用い、AfterEffectsの基礎的な操作方法を学ぶ。	1通	68	4	○			○			○	
○			映像論	映像の成り立ちを近代の映像史から学ぶ。	1前	34	2	○			○			○	
○			コミュニケーション概論	映像表現を主な題材として、作品を研究しプレゼンテーションする技法を学ぶ。	1前	34	2	○			○			○	
○			デザイン研究	具体的なデザイナー、クリエイターを取り上げ学習を行う。	1通	66	4	○			○			○	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件の96単位以上・終了制作審査合格 上記の必修・選択以外に他科・他専の選択科目も学習することもできる	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(デザイン専門課程映像デザイン科)															
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	
○			グループワーク	映像業界について調べていき、グループディスカッションからプレゼンテーション、企画、制作を行う。	1通	64	4	○			○			○	○
○			映像デザイン実習1	実践的な映像制作を行う。	1通	64	4	○			○			○	
○			映像デザイン実習2	実際の仕事で活用する映像表現を学ぶ。	1通	64	4	○			○			○	
○			メディア論	コミュニケーション概論の流れを組み、過去と現在の映像作品をもとに映像表現方法を掘り下げる。	1後	32	2	○			○			○	○
○			マーケティング概論	映像論の流れを組み実際に映像作品をなどを通して市場調査、セールスプロモーションの考え方を学ぶ。	1後	32	2	○			○			○	
	○		モーショングラフィックス制作	AfterEffectsとCINEMA4Dを使用しモーショングラフィックス映像を制作する。	1通	64	4	○			○			○	
	○		コンピジット・エフェクト基礎	NUKE、Houdiniを用い合成技術を学ぶ。	1通	64	4	○			○			○	
	○		3DCG基礎	Mayaを用いモデリング、アニメーションなどを学ぶ。	1通	64	4	○			○			○	
	○		映像基礎	映像表現を行う為の基礎的な演出方法などを学ぶ。	1通	64	4	○			○			○	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件の96単位以上・終了制作審査合格	1学年の学期区分	2期
上記の必修・選択以外に他科・他専の選択科目も学習することもできる	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(デザイン専門課程映像デザイン学科) 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		
	○		監督技術1	現在活躍している監督を調べ研究し、演出・制作工程の技術を身につける。	1通	64	4		○		○			○		
	○		CM制作1	コマーシャルという映像表現の中で広告作品の制作を行う。この授業を通じ広告表現方法を学ぶ。	1通	64	4		○		○				○	
○			映像デザイン実習3	専攻に分かれ、その分野に特化した実践的制作課題を行う。	2通	108	4			○	○				○	
○			映像デザイン実習4	就職活動にむけリール、ポートフォリオの制作を行い、就業活動へ向けてクオリティを上げていく授業。	2通	108	4			○	○				○	
○			映像デザイン実習5	業界へ就業する為に、プロレベルの技術を学ぶ。	2通	108	4			○	○				○	
○			3DCG	Mayaを用い手付けアニメーションからモーシオンキャプチャまでの技術を学ぶ。	2通	108	4		○		○				○	
○			VFX	NUKEを用いコンポジット、合成方法を学ぶ。	2通	108	4		○		○				○	
○			モーショングラフィックス	サードパーティ製のプラグインを主に使用しモーショングラフィックス映像の制作を行う。	2通	108	4		○		○				○	
○			ビジュアルコミュニケーション1	グループで映像作品の制作をし、コミュニケーションをとる方法を学ぶ。	2前	54	2		○		○				○	
合計				科目	単位時間(単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件の96単位以上・終了制作審査合格 上記の必修・選択以外に他科・他専の選択科目も学習することもできる	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(デザイン専門課程映像デザイン学科) 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	
○			ビジュアルコミュニケーション2	制作した映像作品を発表し、身を持って体験をしていく。	2後	54	2	○			○			○	
○			ポストプロダクション研究	編集加工をメインに活躍をしている、映像制作会社を研究する。	2前	34	2	○			○			○	
○			卒業制作研究	過去の卒業制作をもとにその制作方法を研究し、制作工程などのレクチャーから自分の卒制テーマを考え、企画からスケジューリングまで行う。	2前	20	2			○	○			○	
○			卒業制作指導	各個人、グループでテーマを決め、映像制作の指導を行う。	2通	150	30			○	○			○	
	○		VFX	Houdiniを使用したエフェクト制作を勉強する。	2通	64	4	○			○			○	
	○		映像制作	1年時の映像基礎の流れを組み、表現、演出方法のスキルアップを図る為の授業。	2通	64	4	○			○			○	
	○		3DCG	ライティング、レンダリングについての技法をより深い表現方法で勉強をしていく。	2通	64	4	○			○			○	
	○		PV制作1	様々な映像表現を学び、プロモーション動画を1本制作する。	2通	64	4	○			○			○	
	○		監督技術1	現在活躍している監督を調べ研究し、演出技術を身につける。	2通	64	4	○			○			○	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件の96単位以上・終了制作審査合格	1学年の学期区分	2期
上記の必修・選択以外に他科・他専の選択科目も学習することもできる	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(デザイン専門課程映像デザイン学科) 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	
	○		CM制作1	コマーシャルという映像表現の中でも広告作品を制作を行う。この授業を通じ広告表現方法を学ぶ。	2通	64	4	○			○			○	
	○		ショートムービー制作	ストーリー性のある短編の映像制作を通して、より映像作品に対する造詣を深め勉強していく。	2通	64	4	○			○			○	
	○		ショートムービー制作	ストーリー性のある短編の映像制作を通して、より映像作品に対する造詣を深め勉強していく。	2通	64	4	○			○			○	
合計					39科目			19850単位時間(単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件の96単位以上・終了制作審査合格 上記の必修・選択以外に他科・他専の選択科目も学習することもできる	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

- 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。
- 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。