（別紙様式4）

令和8年10月1日

# 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 |
|---|---|---|---|
| 穴吹デザイン専門学校 | 平成3年3月29日 | 尾﨑　隆一 | 〒　732-0826<br>（住所）　広島県広島市南区松川町2-24<br>（電話）　082-263-7177 |
| 設置者名 | 設立認可年月日 | 代表者名 | 所在地 |
| 学校法人穴吹学園 | 昭和25年12月16日 | 穴吹　薫 | 〒　720-0052<br>（住所）　広島県福山市東町2-3-6<br>（電話）　084-931-3325 |

| 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 | CG・ゲーム学科 | 平成25(2013)年度 | － | 平成26(2014)年度 |

| 学科の目的 | コンピュータグラフィックス技術を使ったコンテンツ制作を通じ、主体的・継続的に可能性を追求しできる人材を養成する。 |
|---|---|
| 学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等） | 主な教育内容：　ゲーム業界、アニメ業界、映像業界にて必要とされる2DCG、3DCG、編集技能を中心に学ぶ<br>取得可能な資格：　iBUT（インターネット ベーシック ユーザー テスト） |

| 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<br>1,700 単位時間<br>62 単位 | 190 単位時間<br>12 単位 | 1,510 単位時間<br>50 単位 | 0 単位時間<br>単位 | 0 単位時間<br>単位 | 0 単位時間<br>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 |
|---|---|---|---|---|
| 70 人 | 49 人 | 1 人 | 2% | 2 % |

**就職等の状況**

| | | |
|---|---|---|
| ■卒業者数（C） | 24 | 人 |
| ■就職希望者数（D） | 23 | 人 |
| ■就職者数（E） | 23 | 人 |
| ■地元就職者数（F） | 21 | 人 |
| ■就職率（E/D） | 100 | % |
| ■就職者に占める地元就職者の割合（F/E） | 91 | % |
| ■卒業者に占める就職者の割合（E/C） | 96 | % |
| ■進学者数 | 0 | 人 |

■その他

フリーランス１人

（令和　　7 年度卒業者に関する令和８年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

㈱ダイキエンジニアリング、(有)さくら組、㈱スタジオヴォルン

**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://web.anabukih.ac.jp/course/cg/

**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 | 1,700 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 | 600 単位時間 |
| うち必修授業時数 | 720 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 | 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） | 0 単位時間 |

（B：単位数による算定）

| | |
|---|---|
| 総単位数 | 62 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 | 20 単位 |
| うち必修単位数 | 27 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 | 4 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） | 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 | 2 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

・授業課題（演習）内容について、専門性はもちろんのこと、時代性を反映させるため
・演習授業を通して、実社会で必要とされる社会性を身に付けさせるため現役で実務に携わる企業の職員に直接授業を受け持ってもらう
・本学科では、年2回以上、各授業担当講師（企業講師多数）を招集し、専門分野の最新状況と教育内容との微調整、情報交換を図り、その結果を課程編成委員会の議題として活用している。
・加えて、（常勤講師）による定例の学科会議を設け、その結果を講師会および課程編成委員会の議題として活用している。

（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

カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的とした「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体・企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は「教育課程編成委員会」の意見・要望に基づき改善案を教務部で検討し来期カリキュラムを策定する。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年10月1日現在

| 名　前 | 所　　属 | 任期 | 種別 |
|---|---|---|---|
| 石川　貴大 | 株式会社　ネストハウス　代表取締役社長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 影山　公一 | 株式会社 ピットカンパニー　代表取締役 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 川上　佳代 | 有限会社 コンセプトワーク　代表取締役 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 柴崎　達史 | 株式会社 スペースコンフォート　代表取締役 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 高橋　伸幸 | ナッツデザインスタジオ　代表 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 益村　泉月珠 | 広島テレビ放送株式会社　コンテンツビジネスデザイン部長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 仲間　圭吾 | 株式会社 講談社　月刊少年マガジン編集部編集長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 彌中　敏和 | 株式会社GKデザイン総研広島　代表取締役社長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ③ |
| 田中　志保 | 公益財団法人広島市産業支援センター工業技術センター　デザイン支援室 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ① |
| 尾﨑　隆一 | 穴吹デザイン専門学校　校長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ー |
| 中井　里美 | 穴吹デザイン専門学校　副校長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ー |
| 平田 卓也 | 穴吹デザイン専門学校　教務部長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ー |
| 田中 直美 | 穴吹デザイン専門学校　教務課長 | 令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年） | ー |

※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 （10月、1月）
（開催日時（実績））
第1回　令和7年10月10日　15:00～17:00
第2回　令和8年1月16日　15:00～17:00

（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。

①エフェクト制作に求める内容→ヒーリングエフェクト大中小を制作してみてはどうか
②2DCG職種志望者にはLive2Dやパース、物の配置に3Dを活用
③ポートフォリオの見せ方について、制作過程を大切にしているためどのような工程を経ているかわかる構成にした方が良い

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

専門分野において実務に携わる企業との連携により、学科の育成人材像の達成に向けて、授業科目内容、指導内容、授業運営、評価について協力を要請する。

（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

年に4回、各授業担当講師（企業講師多数）を招集し、専門分野の最新状況と教育内容との微調整、情報交換を図り授業に活用している。非常勤講師の雇用契約条件に基づき講義・演習の実施、学修成果の評価を行っている。

（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 |
|---|---|---|---|
| 3DCGアニメーション3 | 1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 | Photoshop、CLIP STUDIO PAINTを使用し線画・着彩技法やLive2Dを用いたアニメーションを学ぶ。また、模擬受注を想定した実践的な課題に取り組む。 | シミズアールアンドディーオフィス |
| 3DCGアニメーション4 | 1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 | 印刷の流れを理解し、より良い印刷原稿の制作を実現する。印刷物制作のディレクションの手法を学ぶ。 | シミズアールアンドディーオフィス |
| 3DCGモデリング3 | 1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 | 透視図法を理解し、正しい物体・空間のフォルムや人物をバランスよく描く方法を学ぶ。また、質感・陰影の表現方法を学ぶ。 | シミズアールアンドディーオフィス |
| キャラクターデザイン1 | 1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 | 3DCGソフトを使い自分のイメージした物を3DCGのモデリングデータにすることができるスキルを身につける。 | 34address |
| キャラクターデザイン2 | 1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 | キャラクターデザインの概念を理解習得し、よりレベルの高いキャラクターを創造する。 | 34address |

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、教職員研修規定に則り、教員の業務経験や能力に応じて、新たに採用した教職員を対象とした研修、管理職教職員を対象とした研修、専門分野における実務に関する研修および学生指導力向上のための研修を計画的に実施する。

（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：　生成AIウェビナー　　連携企業等：一般社団法人日本オンライン教育産業協会

期間：　令和7年4月23日　　対象：学科教員

内容　生成AIの進化の速さとAIによる影響があると想定されていた職種の違う結果について

研修名：　CG×AI最前線現場目線で探る活用の現在地　　連携企業等：株式会社ボーンデジタル

期間：　令和7年9月12日　　対象：学科教員

内容　CGクリエイターの視点からAIツールの現状・可能性・活用手法を考察

研修名：　P.A.WORKSのアニメーション制作術　　連携企業等：株式会社ボーンデジタル

期間：　令和7年9月16日　　対象：学科教員

内容　『駒田蒸留所へようこそ』に見る作画×CGの融合

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：　台湾の教育ICT動向　　連携企業等：一般社団法人 日本電子出版協会

期間：　令和7年5月13日　　対象：教員

内容　台湾ではリテラシーや探求心を育む教育をどのように行い育成をしているのか

| | | |
|---|---|---|
| 研修名： | キャリアサポーター養成講座 | 連携企業等： 一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団 |
| 期間： | 令和7年8月25日～27日 | 対象： 教員 |
| 内容 | 学生自身が自立的に取り組み決定していくために教職員に必要とされるマインドや能力養成について | |
| 研修名： | 非認知能力養成講座 | 連携企業等： All HEROs合同会社 |
| 期間： | 令和7年8月23日 | 対象： 全教員 |
| 内容 | 非認知能力を理解し、教育に反映させるための研修 | |

（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： | Autodesk Days 2026 | 連携企業等： Autodesk Days 運営事務局 |
| 期間： | 令和8年9月7日～11日 | 対象： 学科教員 |
| 内容 | モデリング、リグ、アニメーション等のテーマに対して深く濃く掘り下げる | |
| 研修名： | 学科教員研修 | 連携企業等： 株式会社オーツー |
| 期間： | 令和8年9月24日 | 対象： 学科教員 |
| 内容 | ゲーム業界の最新動向、開発スタイル、展望について | |
| 研修名： | 株式会社グラフィニカ オンライン業界セミナー | 連携企業等： 株式会社グラフィニカ |
| 期間： | 令和8年10月2日 | 対象： 学科教員 |
| 内容 | 作品づくりの流れや現場で求められる考え方、CG業界で活躍するさまざまな職種について | |

②指導力の修得・向上のための研修等

| | | |
|---|---|---|
| 研修名： | 広島県専各教職員研修会 | 連携企業等： 広島県専各教職員研修会 |
| 期間： | 令和8年8月26日～28日 | 対象： 教員 |
| 内容 | 困難を抱える学生への理解と支援研修 | |
| 研修名： | AI教育に関する事例紹介 | 連携企業等： 株式会社dott |
| 期間： | 令和8年9月15日 | 対象： 教員 |
| 内容 | AI教育とはどのようなことをするのか、専門学校ではどのように活用されているのかを学ぶ | |
| 研修名： | 不登校の傾向から見る関わり方のポイント | 連携企業等： 株式会社エスケイケイ |
| 期間： | 令和8年9月24日 | 対象： 教員 |
| 内容 | 不登校児童・生徒へのアプローチについて学ぶ | |

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
①関係者ならではの視点で具体的かつ実践的な評価を受ける
②自己点検評価の適正化、妥当性を客観的に評価する
③結果として、職業に必要な実践的かつ専門的な能力がより修得できる改善計画を立案し、PDCAサイクルを回し続ける。

（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 | 学生等に対して教育理念等を明文化し、周知徹底を図っているか<br>教職員に対して教育理念等を明文化し、周知徹底を図っているか<br>学外に対し、教育理念等を明文化し、公表しているか<br>各修業期間における教育目的･教育目標が文書化され、教育計画が文書化され提示されているか |
| （2）学校運営 | 運営会議が定期的に開催されているか<br>人事規程が文書化されているか<br>決裁規程が文書化されているか<br>個人情報保護規程が文書化されているか |

| | |
|---|---|
| (3)教育活動 | 学校の年間スケジュールはあるか<br>シラバスあるいは講義要項等が作成されているか<br>学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか<br>結果にもとづく教員面接を実施しているか<br>結果にもとづく授業観察を実施しているか<br>結果に基づく教員のレポート、改善計画書等が作成されているか<br>授業改善のための組織的取り組みが行われているか<br>キャリア教育など行われているか |
| (4)学修成果 | 学生の就職に対する目標を設定したか<br>資格・検定・コンペに関する目標を設定したか<br>退学率の目標を設定しているか<br>卒業生の進路・就職先等を公表しているか |
| (5)学生支援 | 進路・就職に関する支援体制は整備されているか<br>学生相談に関する体制は整備されているか<br>学生に対する経済的な支援体制は整備されているか<br>課外活動に対する支援体制は整備されているか |
| (6)教育環境 | 学校生活におけるリスクマネジメントとして保険に加入しているか<br>防災・防犯設備が整備・点検されているか<br>施設・設備の保守・点検が定期的に行われているか |
| (7)学生の受入れ募集 | 学校案内等には育成人材像が明示されているか<br>学校案内等には目指す資格・検定・コンペが明示されているか<br>学校案内等には学費・教材費等が明示されているか<br>入学に関する問い合わせ等に適切に対応できる体制が出来ているか |
| (8)財務 | 年度予算、中期計画は策定されているか<br>予算は計画に従って妥当に執行されているか定期的に確認しているか<br>会計監査体制のルールが明確化されているか<br>会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか |
| (9)法令等の遵守 | 自己点検・評価を適正に実施運用するためのルールが文書化されているか<br>自己点検・評価報告書があるか<br>自己点検・評価報告書が公表されているか |
| (10)社会貢献・地域貢献 | |
| (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

学校生活における学生満足感の向上について、学年を超えた授業構成の提案があり、学生同士の関係が広がるような仕組みを取り入れている。修了・卒業制作の合同講評会は実現したが、学生が主体的に運営するまでには至らず、今後の課題とする。

(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 |
|---|---|---|---|
| 秋田　正洋 | 段原地区社会福祉協議会　会長 | 令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年) | 地域 |
| 河野　幸浩 | 広島県立広島工業高等学校　校長 | 令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年) | 学校 |
| 川上　佳代 | 有限会社 コンセプトワーク　代表取締役<br>日本グラフィックデザイン協会　運営委員 | 令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年) | 企業 |
| 山岡　　修 | 穴吹デザイン専門学校同窓会　創進会(前会長) | 令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年) | 卒業生 |
| 入江　啓一郎 | 穴吹学園保護者会　会長 | 令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年) | 保護者 |

※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://web.anabukih.ac.jp/info/information/

公表時期:　2026年10月1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
継続的な教育の質向上を図ることを目的とし、情報提供の基本方針を以下のように定める。
・教育に関わる情報について、原則、公開する。
・定期的に更新し、最新の情報を提供するよう努める。
・情報の提供に際してはインターネットでの提供を基本とする。
・統計的な情報については算定方法など根拠となる情報も同時に提供する。
・個人情報の扱いに留意し、特定の個人が特定できない情報として提供する。

（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 | 学校名、所在地、学校の沿革、歴史<br>学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画<br>経営方針 |
| （2）各学科等の教育 | 入学者に関する受入れの方針及び入学者数、収容定員、在学学生数<br>カリキュラム、時間割、年間の授業計画<br>進級・卒業の要件<br>資格取得、検定試験合格等の実績<br>卒業者数、卒業後の進路 |
| （3）教職員 | 教職員数（職名別）<br>教職員の組織、教員の専門性 |
| （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<br>実習・実技等の取組状況<br>就学支援等への取組支援 |
| （5）様々な教育活動・教育環境 | 学校行事への取組状況<br>課外活動（部活動、サークル活動、ボランティア活動） |
| （6）学生の生活支援 | 学生支援の取組状況 |
| （7）学生納付金・修学支援 | 生納付金の取扱い<br>活用できる経済的支援措置の内容等 |
| （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<br>評価結果を踏まえた改善方策 |
| （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://web.anabukih.ac.jp/info/information/
公表時期: 2026年10月1日

# 授業科目等の概要

| | （工業専門課程 CG・ゲーム学科） | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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 | |
| 1 | ○ | | | 社会人基礎1 | 進路決定に必要な、就職活動の技術指導および動機付けを行う。また、チューターごとに学習指導・生活指導・進路指導などを包括的に行う。 | 1前 | 30 | 1 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 2 | ○ | | | CG概論1 | コンピュータグラフィックスの基礎知識を理解しCGデザインのより高度な取り組み方を学ぶ。 | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 3 | ○ | | | コンピュータグラフィックス | 業界で必須となるコンピュータグラフィックス制作ソフトの基礎を学ぶ。 | 1前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 4 | ○ | | | DTP1 | 業界スタンダードの印刷物制作ソフトを使用して、印刷物を制作する基礎技術を学ぶ。 | 1前 | 30 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 5 | ○ | | | 3DCGモデリング1 | 3DCGソフトを使いモデリング、マテリアル、ライティング等の基本操作方法を学ぶ。 | 1前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 6 | ○ | | | 3DCGアニメーション1 | 3DCGソフトを使いアニメーション、エフェクト、カメラワーク、レンダリング等の基本操作方法を学ぶ。 | 1前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 7 | ○ | | | ゲーム演習 | ゲームエンジン『Unity』の基本操作を学び初歩的なゲームを制作できるまでのスキルを身につける。 | 1前 | 30 | 1 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 8 | ○ | | | ドローイング1 | 透視図法を理解し、正しい物体・空間のフォルムや人物をバランスよく描く方法を学ぶ。また、質感・陰影の表現方法を学ぶ。 | 1前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 9 | ○ | | | デジタルイラスト1 | ペイント系ソフトを使用し線画と着彩の基礎、効果の適用方法を学ぶ。 | 1前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 10 | | ○ | | 社会人基礎2 | 進路決定に必要な、就職活動の技術指導および動機付けを行う。また、チューターごとに学習指導・生活指導・進路指導などを包括的に行う。 | 1後 | 70 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 11 | | ○ | | CG概論2 | コンピュータグラフィックスの基礎知識を理解しCGデザインのより高度な取り組み方を学ぶ。 | 1後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 12 | | ○ | | 修了制作 | 複数ジャンルから希望ジャンルを選択し、日頃学んだ技術を発揮する集大成となる作品制作を行う。 | 1後 | 90 | 3 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 13 | | ○ | | DTP2 | 業界スタンダードの印刷物制作ソフトを使用して、印刷物を制作する基礎技術を学ぶ。 | 1後 | 30 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | | ○ | | 3DCGモデリング2 | 3DCGソフトを使いモデリング、マテリアル、ライティング等の基本操作方法を学ぶ。 | 1後 | 30 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 15 | | ○ | | 3DCGアニメーション2 | 3DCGソフトを使いアニメーション、エフェクト、カメラワーク、レンダリング等の基本操作方法を学ぶ。 | 1後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 16 | | ○ | | ドローイング2 | 透視図法を理解し、正しい物体・空間のフォルムや人物をバランスよく描く方法を学ぶ。また、質感・陰影の表現方法を学ぶ。 | 1後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 17 | | ○ | | デジタルイラスト2 | ペイント系ソフト、アニメーションソフトを使用し線画・着彩、効果やアニメーション制作方法を学ぶ。 | 1後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 18 | | ○ | | 企業実習1 | 企業が募集するインターンシップ研修に合格した場合、企業内にて研修を受ける。 | 1後 | 600 | 15 | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | |
| 19 | ○ | | | 業界研究1 | 希望進路先の業界研究や進路相談など学生と相互に情報を共有する。 | 2前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 20 | ○ | | | メディア概論 | パソコン、スマートフォン、インターネット等で使われるハードウェア・ソフトウェアの専門用語の知識を学ぶ。また、iButテストを受験する。 | 2前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 21 | ○ | | | デジタルイラスト3 | Photoshop、CLIP STUDIO PAINTを使用し線画と着彩の作画技法を学ぶ。また、模擬受注を想定した実践的な課題に取り組む。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 22 | ○ | | | 卒業制作1 | 複数ジャンルから希望ジャンルを選択し、2年間の学習の集大成となる作品制作を行う。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 23 | ○ | | | アドバタイジング演習1 | 印刷の流れを理解し、より良い印刷原稿の制作を実現する。印刷物制作のディレクションの手法を学ぶ。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 24 | ○ | | | ドローイング3 | 透視図法を理解し、正しい物体・空間のフォルムや人物をバランスよく描く方法を学ぶ。また、質感・陰影の表現方法を学ぶ。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 25 | | ○ | | 3DCGアニメーション3 | 3DCGソフトを使いモデルに動きを付ける。ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集を行い、3DCG動画作品を制作する。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 26 | | ○ | | 3DCGモデリング3 | 3DCGソフトを使い自分のイメージした物を3DCGのモデリングデータにすることができるスキルを身につける。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 27 | | ○ | | 映像編集1 | 映像編集ソフト、映像特殊加工ソフトの基礎を学びムービー制作作業を一貫して学ぶ。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 28 | | ○ | | 原画・背景画演習1 | 作画する際のレイアウト能力を養い、透視図法に基づいた背景の書き方・考え方を身につける。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 29 | | ○ | | キャラクターデザイン1 | キャラクターデザインの概念を理解習得し、よりレベルの高いキャラクターを創造する。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 30 | | ○ | | 業界研究2 | 希望進路先の業界研究や進路相談など学生と相互に情報を共有する。 | 2後 | 70 | 4 | ○ | | | ○ | | ○ | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 31 | | ○ | | デジタルイラスト4 | Photoshop、CLIP STUDIO PAINTを使用し線画・着彩技法やLive2Dを用いたアニメーションを学ぶ。また、模擬受注を想定した実践的な課題に取り組む。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 32 | | ○ | | アドバタイジング演習2 | 印刷の流れを理解し、より良い印刷原稿の制作を実現する。印刷物制作のディレクションの手法を学ぶ。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 33 | | ○ | | ドローイング4 | 透視図法を理解し、正しい物体・空間のフォルムや人物をバランスよく描く方法を学ぶ。また、質感・陰影の表現方法を学ぶ。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 34 | | ○ | | 卒業制作2 | 複数ジャンルから希望ジャンルを選択し、2年間の学習の集大成となる作品制作を行う。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 35 | | ○ | | 3DCGアニメーション4 | 3DCGソフトを使いモデルに動きを付ける。ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集を行い、3DCG動画作品を制作する。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 36 | | ○ | | 3DCGモデリング4 | 3DCGソフトを使い自分のイメージした物を3DCGのモデリングデータにすることができるスキルを身につける。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 37 | | ○ | | 映像編集2 | 映像編集ソフト、映像特殊加工ソフトの基礎を学びムービー制作作業を一貫して学ぶ。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 38 | | ○ | | 原画・背景画演習2 | 作画する際のレイアウト能力を養い、透視図法に基づいた背景の書き方・考え方を身につける。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 39 | | ○ | | キャラクターデザイン2 | キャラクターデザインの概念を理解習得し、よりレベルの高いキャラクターを創造する。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 40 | | ○ | | 企業実習2 | 企業が募集するインターンシップ研修に合格した場合、企業内にて研修を受ける。 | 2後 | 640 | 16 | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | |
| 合計 | | | | | 40 科目 | | | | | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | 授業期間等 | |
|---|---|---|
| 卒業要件： 62単位以上を取得する | １学年の学期区分 | 2 期 |
| 履修方法： 必修及び選択必修科目を履修する | 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。