

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			
日本工学院八王子専門学校		昭和62年3月27日		前野 一夫		〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404番地1他 (電話) 042-637-3111			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人片柳学園		昭和31年7月10日		千葉 茂		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111			
分野	認定課程名		認定学科名			専門士	高度専門士		
工業	情報科学専門課程		CG映像科			平成29年文部科学省告示 第30号	-		
学科の目的 映像系のエンターテインメントとしての3DCGIに必要な知識と技術の習得。主に、CG作品制作の基礎となる美術力、多岐に渡るCGツールのオペレーション、作品の演出・企画に関する知識等を学び、映像業界、ゲーム業界、アニメ業界で活躍できる人材を育成する。									
認定年月日 令和2年3月25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	2430	570			2000			
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
240人		230人		14人		6人		15人	21人
学期制度	■前期:4月1日～10月11日 ■後期:10月12日～3月31日				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 授業日数の4分の3以上出席し試験を受験する。 S:90点以上 A:80～90点 B:70～79点 C:60～69点 D:59点以下は不合格 P:単位認定			
長期休み	■学年始:4月1日～ ■夏 季:8月10日～8月15日 8月31日～9月7日 ■冬 季:12月23日～1月8日 ■学年末:3月18日～3月31日				卒業・進級 条件	進級要件 ①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること 卒業要件 ①卒業年次の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること			
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学内における担任との個人面談を基本とし、困難な場合は電話やEメール等でも相談対応や指導をしている。また状況に応じて保護者との共有や連携をとった指導を行っている。				課外活動	■課外活動の種類 卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭			
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社グラフィニカ、株式会社デジタル・メディア・ラボ、株式会社旭プロダクション、株式会社カプコン				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■サークル活動: 有			
	■就職指導内容 担任による履歴書作成・受験指導・面談を実施。また、個別対応によるポートフォリオ作成指導。業界(映像業界、ゲーム業界、アニメ業界)出身者による講義・指導の実施。					■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業者に関する令和2年5月1日時点の情報)			
	■卒業者数 76 人					資格・検定名 種 受験者数 合格者数			
	■就職希望者数 61 人					ビジネス著作権検定 BASIC ③ 63 60			
	■就職者数 46 人					CGクリエイター検定ベーシック ③ 71 51			
	■就職率 : 75.4 %								
	■卒業者に占める就職者の割合 : 59.5 %								
	■その他					※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 2019年度ADAA(AsiaDigitalArtAward)学生動画部門＝入賞。東京国際プロジェクションマッピングアワードVol.3＝審査員特別賞受賞。第29回学生CGコンテスト＝ナレッジ賞受賞。			
	(令和 元 年度卒業者に関する 令和2年5月1日 時点の情報)								
中途退学 の現状	■中途退学者 6 名 ■中退率 2.7 % (休学者6名含まず) 平成31年4月1日時点において、在学者220名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者213名(令和2年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的困窮(学費および、生活費)。心療内科系病気発症(本校入学前(高校・中学時代)の不登校・引き籠り・うつ病が原因)。進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任と科長による面談と、保護者懇談会・電話・メール等による保護者との情報共有を指導の基本とする。 経済的困窮者には学費・奨学金相談窓口紹介。心療内科系においては、臨床心理士によるカウンセリング受診指導。進路変更者には、新たな学科や就業先の紹介。また、毎年4月、個別面談実施。さらに、休学者が復学する際、休学時の担任と科長による3者面談実施。								
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・片柳学園入学金免除制度・若きつくりびと奨学金制度・再入学優遇制度・片柳学園奨学金制度・留学生特別給付制度 ・ミュージシャン特待生・スポーツ特待生 ■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：有 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構、平成25年度(平成26年3月31日)受審 http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/
当該学科の ホームページ URL	https://www.neec.ac.jp/department/design/cgmovie/

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

教育内容と求人ニーズとの整合性を常に図り、求められる人材を育成する。そのために、関連分野の企業へヒアリングを行い、最新技術や業界の方向性を確認し、カリキュラムに反映させる。さらに、コンテスト(応募)を積極的に利用し、コンテスト主催者、後援団体、協賛企業から指摘をうけ、学生指導(作品制作)の方向性を見直す。
また、授業科目のシラバスにおいても、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、授業内容や評価方法を定める。常に授業内容や方法を検証することにより実践的かつ専門的な職業教育を目指す。

(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、校長を委員長とし、学科責任者、学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名以上を委員として構成する。

本委員会は、産学連携による学科カリキュラム、本学生に対する講義科目および演習、実習、インターンシップおよび学内または学外研修、進級・卒業審査等に関する事項、自己点検・評価に関する事項、その他、企業・業界団体等が必要とする教育内容について審議する。審議の結果を踏まえ、校長、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員で検討し次年度のカリキュラム編成へ反映する。

(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
篠原 たかこ	CG-ARTS(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)	①
田中 一郎	インディゾーン株式会社 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
道木 伸隆	株式会社ディオライト 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
前野 一夫	日本工学院八王子専門学校 校長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
長澤 洋一郎	日本工学院八王子専門学校 デザインカレッジ CG映像科 科長	令和2年4月1日～ 令和3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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月・9月)

(開催日時(実績))

第3回 令和元年9月3日 13:00～15:00

第4回 令和2年4月28日 13:00～15:00 3月開催予定だったが、コロナにより4月リモート開催とした

(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。

ウィズコロナを前提とした新たな教育スタイルについて検討、助言を受けた。

まず初めに、リモート授業を実施するにあたり、在校生(新入生も含む)のリモートインフラについて問題点を洗い出した。4月の時点でWiFi環境が整備されている在校生は10%程度、自前のPCが無い学生は、新入生で35%、2、3年生が0.5%。WiFiはスマートフォンで代用できるが、全学生を対象にリモート授業を開講するためにはPCの整備が重要になる。学校・企業が主体となって支援する必要がある。学校保持の型落ち(旧式)PCの学生貸し出しを検討する。

二つ目として、動画教材配信に係わる留意点についてアドバイスを頂いた。当初、動画教材の配信ツールとして「YouTube」を予定していたが、YouTubeは商用利用が出来ないため、学校が主体となって利用するのは控えるべきとのアドバイスを頂いた。代用ツールとしてZoomを利用することになった。さらに、受信した学生が動画教材を自身のSNS等で2次利用する可能性があるため、配信する教材は著作権について十分に配慮する必要があるとアドバイスを受けた。特に、業界事例として実存する写真や素材を利用するのは控えるべきであると指示を受けた。

三つ目として、家庭学習する際の3Dアプリの在宅ライセンスについて議論しアドバイスを頂いた。学科の特性として、自宅にPCがあるだけでは自宅学習はできない。3Dアプリがインストールされている必要があるが、概ね3Dアプリは高額である。アカデミックライセンスの在宅利用の許諾。期間限定の無償化等、学生負担が小さく済むように、企業に協力を仰ぐ必要がある。企業への声掛けは編成委員のCG-ARTSさんにご協力を仰ぐことになった。自宅PCからの学校PCの遠隔操作(これが可能になれば、自宅PCに3Dアプリをインストールする必要がなくなる)は、これを実現するためには学校のネットインフラを大幅にスケールアップする必要があり、導入は現実的ではないことが分かった。

最後に、リモート運営に関して想定される問題点を洗い出し、より良いリモート授業(運営スタイル)について議論しアドバイスを頂いた。リモート授業は教材の配信だけでなく、課題の提示やその回収、質疑応答などが必要となるので、リモート授業用の基幹システムを選定すべきである事が分かった。最適なのはGoogleが学校向けに開発したGoogle classroomであるとアドバイスを頂いた。同システムを利用するためには、在校生への指導が必要になるので、PCに不慣れな新入生には丁寧な指導を継続して実施しなければならないことが分かった。リモート授業は我々も初めての事なので、懸案事項として継続して対処することにした。

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

現場と同等の作品制作のプロセスを修得させ、就職活動に対応可能な作品を完成させる。そのために、各自に適切な(希望職種に合った)課題を与え、「企画立案」～「プレビス制作」～「企画チェック」～「作品制作」～「中間講評による課題確認」～「作品の仕上げ」の一連の流れを「実習・演習」の授業で実践する。各フェーズにおいてCG業界のプロのデザイナーの指導を受ける。

(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

Unreal Engine4 の技術的指導と演習課題策定をCG制作の現場としての視点で行う。講義とハンズオン形式の演習でUnreal Engine4のオペレーションを学習しつつ、毎回の到達目標に合わせて少しずつ作品課題制作を進めていく。さらに、作品制作と並行して、映像制作の現場で必須となる映像編集、映像合成、VFXなど、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて企画・演出面の指導を実施する。毎回の到達目標の設定及び、適切な学生の作品レベルの確認は、専任教員と協議し決定する。

(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	科目概要	連携企業等
デジタル演習5	Unreal Engine4 の用語やワークフローなどを理解し、知識として身につけ作品課題を通じて、Unreal Engine4 を用いた制作プロジェクトにおける実践能力と問題解決能力を培う。	(株)ももワークス
プロジェクトワーク5	個人、またはグループにて、就職活動に実際に使用する作品を完成させる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定する。	(有)ワンドット
プロジェクトワーク6	個人、またはグループにて、就職活動に実際に使用する作品を完成させる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定する。	(有)ワンドット

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

学科関連企業の協力のもと、企業等連携研修に関する規定における目的に沿い、担当授業のスキルと、担任としての人間力や学生への指導力向上を目指すことを目的に学科主催の研修を実施する。あるいは、規定に即した既存のセミナーを利用する

学科主催の研修は、受講効果の成果を上げるため、基本的なものと専門性の高いものに分け、教員のレベル(新人。ベテラン)に合わせて選択し受講させる。

人間力向上のための研修は、担任は勿論、科目担当者、学科運営のサポート要員も含め、学科全員参加を原則とし実施する。

なお、いずれの研修も研修受講後にレポートを提出させ、責任者(上長)が検証して、次年度へのカリキュラムや学科運営に反映させる。

(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「デザインカレッジにおける問題点の共有とその改善策」(連携企業等:株式会社クリーク・アンド・リバー社)

期間:2019年8月1日(木) 対象:CG映像科教職員及び関連学科教職員

内容:デザイン系のスキルを学ぶ学生固有の問題点を洗い出し、その改善案を探る。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「都立多摩高校本間先生による講演【現役高校教諭による高校の現状と高校生の動向】」(連携企業等:株式会社クリーク・アンド・リバー社)

期間:2019年8月1日(木) 対象:CG映像科教職員及び関連学科教職員

内容:高校生が抱えている問題点と、その対処法を現役の高校教員から受け、本校での学生指導に役立てる。

研修名「ハラスメントの防止について」(株エイジェック)

期間:2020年3月27日(金) 対象:CG映像科教職員及び関連学科教職員

内容:パワーハラスメント、アカデミックハラスメントの具体例を知り、ハラスメントの防止法と予防策について学ぶ

コロナ拡散防止により、多数が集まるイベントは全て開催できなくなったため、この研修は開催直前で中止になりました

(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

本年はコロナの影響で、多くの研修が取り止め、または開催再検討状態。下記研修が未開催になった場合、再検討します

研修名「CGWORLD 2020 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、文京学院大学 コンテンツ多言語知財化センター)

期間:2020年未定(例年開催月) 対象:CG映像科教職員

内容:CG業界の技術カンファレンスにおいて業界における実務の現状、また最新の技術動向などを確認する。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「現在の就職環境とこれから就職活動でやるべきこと」(株学情。連携企業)

期間:2020年8月28日(金) 対象:CG映像科教職員及び関連学科教職員

内容:コロナにより様変わりした就職状況を切り抜けるために、企業の動向と指導のポイントを知り、就職指導に役立てる。

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

専修学校における学校評価ガイドラインに沿っておこなうことを基本とし、自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価を行い、客観性や透明性を高める。

学校関係者評価委員会として卒業生や地域住民、高等学校教諭、専攻分野の関係団体の関係者等で学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における関係団体においては、実務に関する知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動の改善の参考とし学校全体の専門性や指導力向上を図る。また、学校関係者への理解促進や連携協力により学校評価による改善策などを通じ、学校運営の改善の参考とする。

(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	(1)理念・目的・育成人材像
(2)学校運営	(2)運営方針(3)事業計画(4)運営組織(5)人事・給与制度(6)意思決定システム(7)情報システム
(3)教育活動	(8)目標の設定(9)教育方法・評価等(10)成績評価・単位認定等(11)資格・免許取得の指導体制(12)教員・教員組織
(4)学修成果	(13)就職率(14)資格・免許の取得率(15)卒業生の社会的評価
(5)学生支援	(16)就職等進路(17)中途退学への対応(18)学生相談(19)学生生活(20)保護者との連携(21)卒業生・社会人
(6)教育環境	(22)施設・設備等(23)学外実習・インターンシップ等(24)防災・安全管理
(7)学生の受入れ募集	(25)学生募集活動(26)入学選考(27)学納金
(8)財務	(28)財務基盤(29)予算・収支計画(30)監査(31)財務情報の公開
(9)法令等の遵守	(32)関連法令・設置基準等の遵守(33)個人情報保護(34)学校評価
(10)社会貢献・地域貢献	(35)教育情報の公開
(11)国際交流	(36)社会貢献・地域貢献(37)ボランティア活動

※(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

Society 5.0を踏まえた教育が必要との意見から、専門分野だけでなくインターネットなどのIT技術を中心に修得できるような学科・カリッジを超えたラボレーションを強化するとともに、コミュニケーションやビジネススキル向上、部分で積極的に勉強するようなアクティブラーニングの環境を整えるため、地域連携事業を積極的に推進する。

コロナ禍でのオンライン授業などに対応するため、利用しやすいIT環境の整備を早急に進めていく。また、対面授業においても専門家からの意見を参考に、感染防止対策に万全を尽くしていく。

教員もコロナ禍における授業体制に対応するスキル向上のため、今年度も引き続き教員の就労環境の改善をはかりながら、自発的な能力開発及び向上を目的とした「学校法人片柳学園職員自己啓発支援制度」を積極的に活用できるよう教員の研修体制を整えていく。

募集活動においては、オンライン面談など将来を見据えた対策も早期に計画する。また、経済的な問題を抱えている学生へは、高等教育の新制度を周知しながら修学継続できるような支援策を計画していく。

(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
森 健介	順天堂大学 非常勤講師 (元白梅学園高等学校副校長)	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	学校関連
金子 英明	日本工学院八王子専門学校 校友会会長 (セントラルエンジニアリング株式会社 グループマネー)	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	卒業生/IT企業等委員
細谷 幸男	八王子商工会議所 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	地域関連
三井 隆裕	株式会社ヌーベルバーグ 代表取締役社長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	クリエイターズ企業等委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	ミュージック企業等委員
才丸 大介	株式会社カオルデザイン 執行役員 企画戦略室 室長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	デザイン企業等委員
鈴木 浩之	株式会社田中建設 取締役 建築部長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	テクノロジー企業等委員
池田 つぐみ	NPO法人日本ストレッチング協会 理事	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	スポーツ企業等委員
石川 仁嗣	医療法人社団 健心会 みなみ野循環器病院 事務長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	医療企業等委員
宮崎 豊彦	八王子市私立保育園協会 会長 城山保育園 園長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	医療・保育団体等委員

※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: <http://www.neec.ac.jp/announcement/28523/>

公表時期: 令和2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

教育目標や教育活動の計画、実績等について、企業や学生とその保護者に対し、必要な情報を提供して十分な説明を行うことにより、学校の指導方針や課題への対応方策等に関し、企業と教職員と学生や保護者との共通理解が深まり、学校が抱える課題・問題等に関する事項についても信頼関係を強めることにつながる。

(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	学校の現況、教育理念・目的・育成人材像、事業計画
(2) 各学科等の教育	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿
(3) 教職員	教員・教員組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職等進路、学外実習・インターンシップ等
(5) 様々な教育活動・教育環境	施設・設備等
(6) 学生の生活支援	中途退学への対応、学生相談
(7) 学生納付金・修学支援	学生生活、学納金
(8) 学校の財務	財務基盤、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9) 学校評価	学校評価、令和元年度の項目別の自己評価表
(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: <http://www.neec.ac.jp/announcement/28523/>

授業科目等の概要

(情報科学専門課程CG映像科) 2020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 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	
○			デジタル演習 1	CGデザイナーにとってコンピュータを用いた画像加工技術は必須の能力となっている。本科目ではAdobe社のPhotoshop、After Effectsの基礎的な操作方法を演習を通して体得する。又、デジタル画像生成に必要な不可欠な基礎知識としてファイルフォーマット、解像度、画像加工について学習する。ここで修得する知識・技術は今後、様々なCG映像表現を行う際に有効に活用できる。	1 ・ 前	60	2			○	○		○		
○			デジタル演習 2	プロジェクトワーク1、2の内容を踏まえ、3 DCGの基本的な技術を確実に身に付ける事を目的とする。このため、実習内容自体はプロジェクトワーク1、2と同様となる。プロジェクトワーク1、2同様、前期終盤にその修了課題として授業内で習得した事を応用、作品制作して提出と講評を行う。その後さらに任意のブラッシュアップ期間を設けて学園祭での展示を目指す。	1 ・ 前	60	2			○	○		○		
○			デジタル演習 3	Mayaの基本的なモデリングのツールを学びながら、動物のスクラップアートとローポリのキャラクターを制作する。 前半（4週間）は動物のスクラップ アート制作 簡単な基本形で動物の特徴をとらえる。 後半(11週間) はローポリキャラクター制作 ローポリの段階からアナトミーを意識しながら制作していく。	1 ・ 後	60	2			○	○			○	

○			デジタル演習 4	実習主体で行うが、習得すべき技術や考え方は課題の構造の中に含まれている。課題を作成しながら企業が必要とするレベルをクリアできるように学生を支援する。 キャラクターモーションが中心になるが、個々のモーションのクオリティの向上とともに、一連のショットの流れを演出上適切に形作れる方向を強化する。	1・後	60	2				○	○				○	
○			プロジェクト ワーク 1	本実習では3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、作品制作を通じて各工程を理解しながら、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を身につける。また前期終盤にその修了課題として授業内で習得した事を応用、作品制作して提出と講評を行う。	1・前	60	2				○	○				○	
○			プロジェクト ワーク 2	本実習では3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、作品制作を通じて各工程を理解しながら、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を身につける。また前期終盤にその修了課題として授業内で習得した事を応用、作品制作して提出と講評を行う。	1・前	60	2				○	○				○	
○			プロジェクト ワーク 3	本実習では3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、前期「プロジェクトワーク 1、2」での実習内容をさらに推し進め、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を確立する。後期の修了課題は授業内で習得した事を応用、個別にテーマを設定し、作品制作して提出と講評を行い、2年次前期につなげる。	1・後	60	2				○	○				○	
○			プロジェクト ワーク 4	本実習では3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、前期「プロジェクトワーク 1、2」での実習内容をさらに推し進め、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を確立する。後期の修了課題は授業内で習得した事を応用、個別にテーマを設定し、作品制作して提出と講評を行い、2年次前期につなげる。	1・後	60	2				○	○				○	

○		プレゼンテーション 1	映像制作の実践を行う際の基礎知識を身につけるという観点から、映像(主に映画)の表現方法や制作面など様々な角度から検討し、映像表現の基礎を参考資料の映像教材から学ぶ。また普段から意識的に、映画(映像)鑑賞を行うことの動機付けを行うが、知識を直感的に体得できなければ、様々な映像制作の事柄に対応できる能力を養うことはできない。そのために講義内容をノートに書き留めて復習することの習慣化を目標とする。	1・前	30	1			○	○		○		
○		プレゼンテーション 2	企画構築、シナリオ執筆、絵コンテ制作に関する基本的なスキルを身につけ、映像作品制作の基本的な知識を習得してもらう事にある。ここで得た知識を今後の実習で行う撮影、編集、スケジュールリング、事前準備などに活用できるようにする。映像クリエイターとなるための基礎素養を習得することで、今後、自らの映像作品の制作に意欲を持つことを目的とする。	1・後	30	1			○	○			○	
○		デッサン 1	この科目は、CGを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	1・前	60	4	○			○		○		
○		デッサン 2	この科目は、CGを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	1・後	60	4	○			○		○		

○		美術基礎 1	色の三属性は1、「明度」／2、「色相」／3、「彩度」から成る。今後、何かを制作することに関わっていくのであれば、これらを最低限知っておく必要がある。 例えば「もっと明るい赤色で元気な印象に」と頼まれた時に相手がイメージしている色を再現しなければならない場面が訪れるかもしれない。そのような局面でも色を使ったコミュニケーションが円滑に図れるようになることを目的とする。	1 ・ 前	60	4	○			○		○				
○		美術基礎 2	この科目は後期デッサンの課題と連携して実施する。 この科目を受講することで、デッサンで理解しきれなかった部分を復習することができる。そして、デッサン力の向上を目指し、主に人体関連のモチーフを描いていくことで、人体構造への造詣を深めることが可能になるのも目的である。また、表現の研究としてデッサン道具の役割を理解し、適切に使えるようになることを目指す。	1 ・ 後	60	4	○			○		○				
	○	検定対策 1	「CGクリエイター検定ベーシック」の勉強を通じ、CG映像制作のプロフェッショナルになるために必要な映像制作の基本的な原理と、デジタル映像表現の様々な基礎知識を習得する。ここで修得するCG技術特有の専門用語の知識は、制作現場で円滑なコミュニケーションをとる上で欠かすことができず、映画、CM、アニメーション、ゲームなど、各分野でCGに関連した仕事をする際に活かす事ができる。	1 ・ 前	30	2	○			○		○				
		○ 検定対策 2	の合格を目指し、前期に習得した内容をふまえ、復習する。後半は著作物を扱う全てのデザイナーにとって、トラブルを起こさないために知っておきたい知識である「著作権」について、初歩的・入門的な知識を持ち、サーティファイ著作権検定委員会が主催する「ビジネス著作権検定BASIC」を受験する。	1 ・ 後	30	2	○			○		○				
	○	ビジネススキル 1	映像、ゲーム、アニメと広がるCGの各分野の仕事の特徴と、専門性の高い職種について知り、実際に就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞くことで、将来目指す業界や職種に対して興味を持ち、目標や指針を持てるようにする。	1 ・ 後	30	2	○			○		○				

○			キャリアデザイン 2	CGデザイナーにとってコンピュータを用いた画像加工技術は必須の能力となっている。本科目ではAdobe社のIllustratorの基礎的な操作方法を演習を通して体得する。又、就職活動の際に必要な自分の作品集（ポートフォリオ）をIllustratorでレイアウトする。このポートフォリオは、2年次以降も随時作品を追加し続けてブラッシュアップさせ、就職活動を行う際に有効に活用する。	2・前	15	1	○				○		○		
○			キャリアデザイン 3	CGデザイナーとしての就職は、作品集であるポートフォリオと動画を収めたデモリールを企業に評価してもらうことが重要である。この科目では、希望の職種に沿ったポートフォリオの作成を目的とする。また、自分の作品スタイルや傾向に合わせてデザインを工夫することも重要であり、見やすく魅力的なポートフォリオに仕上げることを目指す。同様に名刺のデザインも行っていく。	2・後	15	1	○				○		○		
○			プレゼンテーション 3	映像作品を作る上で必要な基本的技術と知識を学ぶ。プリビズ制作を通して、企画の立案、物語の構築、物語の構成方法、絵コンテ制作、撮影、編集、CG制作、VFX、音響など映像制作全体の流れを経験する。プリビズとはいえ1本の映像作品を制作するので、スケジューリングや仲間との連携、プリプロダクション、ポストプロダクション、複数のソフトの連携などを経験する事になり、その後の作品制作の具体的な演習となる。	2・前	45	3	○				○		○	○	
○			プレゼンテーション 4	3年次の就職活動に備え、基本的なビジネス知識、ビジネスマナー、服装のマナーを身に付ける。キャリアサポートスタッフと連携の上、社会人として必要な基礎知識に関する講義とビジネス検定の受験対策を実施、ビジネス検定3級の受験と就職模試の対策とする。また、履歴書の書き方や企業研究、上級生の内定者の就職活動報告会や服装マナー講座も実施する。	2・後	45	3	○				○		○		

○			造形学 3	モーショングラフィックスの概念を理解し、視聴者にとってのしくわかりやすく伝えるための具体的な方法をAfterEffectsを通して学ぶ。また、対象に応じて求められる訴求とアプローチ、そのための方法を学ぶ。多様な現場でその時々求められる目的にあった実際の方法を学び、現場に対応できる能力を身につけることをねらいとする。	2・前	45	1				○	○				○	
○			造形学 4	HoudiniによるCG映像、特にVFX映像の制作が可能なレベルを目指す。 HoudiniにおけるSOP、DOPの理解と操作、およびレンダリングまでの制作フローを習得し、オリジナルな映像作品の制作を行う。 Houdiniを使用している制作プロダクションレベルに合わせた制作フローを身につける。	2・後	45	1				○	○				○	
○			デッサン 3	この科目は、CGを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	2・前	45	1				○	○				○	
○			デッサン 4	この科目は、CGを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	2・後	45	1				○	○				○	

○		造形演習 3	この科目は、C Gを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする	2・前	45	1			○	○		○		
○		造形演習 4	この科目は、C Gを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	2・後	45	1			○	○		○		
○		デジタル演習 3	CG、実写という枠に囚われず、見る人に伝わる映像作品にするにはどのように編集するとよいのかをいくつかの作例素材の編集を通して学ぶと共に、映像作成ソフトの操作に習熟して表現の幅を広げる。 映像に付随する音声・音楽・効果音などの役割と、その効果について理解する。音を加えることで作品全体をさらにコントロールできることを理解する。またその為に、素材の収集・録音・加工といった技術的な部分も習得する。	2・前	90	3			○	○			○	
○		デジタル演習 4	1.必要なMayaとZBrushを併用し、効率的にキャラクターを制作する。Mayaで基本的な制作をし、Zbrushで細部を作り込み、Mayaでレンダリングする。 2. 人体や動物の基本的なアトミーを学びキャラクター制作に反映させる。頭部と首、肩のつながり、動物の基本的な骨格など。 3. 私がハリウッドの映画業界で習得した、魅力的なキャラクターを制作する上でのコツや理論を伝授する。	2・後	90	3			○	○			○	

○			プロジェクト ワーク 3	フルCG 又は実写で現実にはない場面（画面）を制作することを目的とする。絵作りを意識したアニメーション作品により、個々のポートフォリオの内容の充実を図ることを目的とする。メインの制作課題、選択科目の小課題（推測）のほかに、研究したいこと、合間に進められる個人でやってみたい・作ってみたいこと、スキルを向上させたい要素、得意なことを伸ばすこと、などテーマを設定し研究・発表する。	2 ・ 前	140	4				○	○				○	
○			プロジェクト ワーク 4	2年次後期の総合的な制作実習として、3年次の就職活動にて主たる自己PR素材となる作品の企画を立案し、実際の作品制作を実施、作品制作を通して作品制作スキル、制作工程を習得する。作品制作と並行し、映像編集、映像合成、VFXなど、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。	2 ・ 後	140	4				○	○				○	
○			キャリアデザイン 4	本格的な就職活動の開始に伴い、改めて業界に就職するためのルールやマナーを確認する。 DTPポートフォリオの印刷やデータでの送付の仕方、また企業に送るメールの書き方、インターンや面接時の注意事項など就職活動に関する基本的な一般常識を学び、確認する。また、就活スケジュールの作成や夏に行われる学生作品プレゼン・講評会に向けて、作品やポートフォリオ、名刺の準備など個別の対応で指導していく。	3 ・ 前	15	1	○				○			○		
○			キャリアデザイン 5	この科目は、学内合同企業説明会等の参加を前提とし、就職活動を通じて社会人になるための心構えやマナーを身に着けることを目的とする。なるべく多くのCG業界の企業に目を向け、企業研究するとともに、それを通じて自らの進路の可能性を広げる。又、CG業界は主にチームによる制作の場であることを理解し、プレゼンテーション練習、面接練習を通してコミュニケーションの向上を図る。	3 ・ 後	15	1	○				○			○		

○		表現研究 1	2年次後期の制作実習の結果を踏まえ、プロジェクトワーク5の内容である3年次前期の個人製作、グループ制作の制作サポートおよび進捗管理を行う。実習の進行は、プロジェクトワーク5に準ずるものとする。制作は、個人、グループのどちらでも可とし、グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。作品制作と並行し、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。	3・前	45	3	○			○		○	○	
○		表現研究 2	プロジェクトワーク6の内容である卒業制作の作品制作を踏まえ、個人製作、グループ制作の制作サポートおよび進捗管理を行う。実習の進行は、プロジェクトワーク6に準ずるものとする。学生個人、グループ毎に、作品コンセプト、制作スキルに応じて制作技術の支援をきめ細かく実施することで、作品を確実に完成、業務レベルと同等の仕上がりとなることを目指す。	3・後	45	3	○			○			○	
○		制作特論 1	就職を目標とし、情報の整理、優先順位の判断、デザイン能力の向上、コミュニケーション能力の向上を目的とする。 印刷した紙媒体の「DTPポートフォリオ」と、WEB上で公開する「WEBポートフォリオ」を2つ制作することで、デザインの違いを理解し使い分けできる。さらに「デモリール（映像作品集）」の制作や「QRコード付きの個人カード」も制作する事により、企業に自分の作品を見てもらう工夫をする。	3・前	45	1			○	○			○	
○		制作特論 2	この科目は、CGを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	3・後	90	3			○	○		○		

○		デッサン 5	この科目は、C Gを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等ととらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	3 ・ 前	45	1			○	○		○		
○		造形研究 1	この科目は、C Gを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等ととらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。	3 ・ 前	45	1			○	○		○		
○		造形研究 2	どのようなCGスキルと人間的資質が求められ、評価されるのかをリサーチして就職活動の様々な準備を行う。映像、ゲーム、アニメなど多様化するCG業界の特徴を知る。更に職種ごとに違うニーズを把握し、例えばモデラー志望はモデリング作品をポートフォリオに多数掲載し、アニメーター志望であればモーションクリップ集を強化し、エフェクトデザイナー志望であればエフェクト集をデモリールに収録するなど就職対策を実践する。	3 ・ 後	45	1			○	○		○		
○		デジタル演習 5	Unreal Engine4 の用語やワークフローなどを理解し、知識として身につけ作品課題を通じて、Unreal Engine4 を用いた制作プロジェクトにおける実践能力と問題解決能力を培う。	3 ・ 前	90	3			○	○			○	○

○		デジタル演習 6	映像制作の実務に対応する、レンダリング技術を実データと講義、実技を通じて学ぶ。レンダリング技術を習得の後、これらを活用した映像、画像合成技術を学ぶ。学習する技術は以下を参照のこと。 ライティング、カメラ設定、サンプリング設定の最適化およびシーンデータ全体の最適化 出力フォーマットの最適化、合成パスの設定と最適化および合成ソフトウェアとの連携	3 ・ 後	90	3				○	○		○		
○		プロジェクト ワーク 5	2年次後期の制作実習の結果を踏まえ、3年次の就職活動にて主たる自己PR素材となる作品の企画を立案し、実際の作品制作を実施、作品制作を通して、作品制作スキル、制作工程を習得する。制作は、個人、グループのどちらでも可とし、グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。作品制作と並行し、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。	3 ・ 前	140	4				○	○			○	○
○		プロジェクト ワーク 6	3年間のまとめとなる卒業制作の作品制作を実施、作品制作を通して、作品制作スキル、制作工程を習得する。制作は、個人、グループのどちらでも可とし、グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。 作品制作と並行し、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。	3 ・ 後	140	4				○	○			○	○
合計			44 科目	2570単位時間(97単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目2190時間(82単位)および選択科目240時間(9単位)以上取得し、合計2430時間(91単位)以上取得すること。	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 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。