

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																								
日本コンピュータ専門学校	昭和58年10月15日	瓶井 修	〒533-0014 大阪市東淀川区豊新1-21-22 (電話) 06-7506-9053																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人瓶井学園	昭和58年9月26日	瓶井 剛	〒533-0011 大阪市東淀川区大桐2-6-6 (電話) 06-6329-6553																								
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	デジタルクリエイター科	平成16年2月17日文科 学大臣告示第23号	-																							
学科の目的	実社会で求められるクリエイターやタレントとしてデビューできるエンターテイナーを育成するために専門的かつ実践的な授業を行い、即戦力として仕事に従事できる人材を育成することを目的とする。																										
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																				
2	昼間	1920時間	300時間	660時間	6000時間	0時間	120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																						
80人	32人	21人	5人	16人	21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 年4回実施される定期試験の結果と課題、演習、実習成果等を含めたGPA評価を行う。																							
長期休み	■学年始:4月11日 ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月20日		卒業・進級条件	設定科目の成績評価が60点以上であり、出席時数が総授業時数の3/4以上、各科目の出席時数が総授業時数の2/3以上で進級または、卒業することができる。																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 保護者への連絡し、可能な場合は、三者面談、家庭訪問等を行っている。		課外活動	■課外活動の種類 学園祭に参加(令和元年11月4日 実施) ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報)																							
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) IT業界、その他の業界 ■就職指導内容 担任が面接を行い、希望職種等を聞き、求人サイトや求人票で紹介している。会社説明会等にも参加させ履歴書の書き方、面接の受け方など個々に指導している。 ■卒業生数 14 人 ■就職希望者数 7 人 ■就職者数 6 人 ■就職率 85.71428571 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 42.85714286 % ■その他 ・進学者数: 1人 (令和 元 年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</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> <p>※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</p>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	0	0	0	0												
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
0	0	0	0																								
中途退学の現状	■中途退学者 5名 平成31年4月1日時点において、在学者32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27名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、学業不振、家庭の事情 ■中退防止・中退者支援のための取組 欠席者には、本人と連絡を取り、欠席理由を確認し、欠席が続く場合は、面接等を実施し、学習意識向上させるために目標設定などの指導をしている。		■中退率 15%																								
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 日本コンピュータ専門学校 奨学金制度につきましては、2020年度 学生募集要項の「11. 奨学金制度」(P7)を参照してください。 掲載ホームページURL: http://ncp.ac.jp/pdf/detail.pdf ■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 ※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://ncp.ac.jp/course/specialist/specialist.html																										

(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「卒業生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」などを希望する者を含みません。
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、卒業年度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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生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、賞金、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

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

企業・業界団体と連携し、最新の知識・技術を反映し、企業ニーズに合う教育カリキュラムや教育内容を設定する。また、教育内容に沿った教材等を開発し授業で実施する。年度内に数回の学生アンケートを実施し、教育カリキュラムや教育内容、教材、教育方法等に問題があるようであれば、職員会議や教育課程編成委員会で検討して、具体的な改善策を検討する。

(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

学生の実践的な教育に関する事項を審議・処理する組織として位置付けし、学生アンケート等を報告し、教育課程編成委員会の意見は、教務会議とカリキュラム編成委員会で審議されたのち校長の許可を経て決定する。実施後も業界ニーズを調査し、講義内容や実習内容の充実を図っている。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和〇年〇月〇日現在

名前	所属	任期	種別
三木 喬史	ウェブレイス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
小幡 忠信	一般社団法人 Rubyビジネス推進協議会	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	①
池永 靖	日本気象株式会社 教育事業チーム ティーム	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
久下 直彦	株式会社アイ・ピー・エス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
西川 貴史	株式会社セブン	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターテイメント	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
稲泉 綾二	大阪国際大学	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	②
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
井端 賢次	テクノメック合資会社	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
瓶井 修	日本コンピュータ専門学校 学校長		

※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(10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和元年10月 5日 13:30～14:30

第2回 令和2年 3月21日 13:30～14:30

(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。

- ・学生アンケートを実施し、学生から出た意見を報告し、各教員にフィードバックを行い、改善をお願いした。
- ・卒業研究でレベルの高い学生への対応でレベルごとにテーマ設定をして実施してはどうかの意見に対して研究テーマの紹介・設定を行って実施している。
- ・卒業制作等の作品の活用方法はないのか、優秀学生のアピール方法はないのかの意見に対して、ホームページ、

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

企業等と連携し、実習・演習等で実施する内容を打ち合わせし、学校では学べない企業ニーズに即した実習・演習等を行うことができ、より実践的な技術力を養うことを基本方針とする。また、就職活動で実習・演習等を受けたことで優位に働くことを期待する。

(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

授業科目担当教員と実習担当責任者が実習内容を実施前に打ち合わせを行い決定する。

実習期間中は、科目担当教員が学生の学修状況について直接確認する。

実習終了時には、学生アンケートを実施し、次回の実習内容を事前打ち合わせを行うときの参考資料とする。

実習終了後は、実習担当者による学生の学修成果の評価を踏まえ、科目担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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
#REF!	#REF!	#REF!
#REF!	#REF!	#REF!
読譜記譜演習	楽譜を読むことを読譜といい、実際に楽譜を書くことを記譜といいます。楽譜を読む力、そして楽譜を書く力を習得するための実習を行います。	OFFICE SOUND ART
和声理論Ⅱ	メロディ(旋律)、リズム(律動)と共に音楽の三要素のひとつとされるハーモニー(和声)の理論を学びます。西洋音楽の音楽理論の用語です。chord(和音)の進行を習得すると	OFFICE SOUND ART
#REF!	#REF!	#REF!

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
 日本コンピュータ専門学校教職員研修規程に基づき教育の質向上のために必要な知識・技術・技能などについて該当する担当教員に研修を受けさせ教授力向上と学生指導等の指導力向上に関する研修に参加させ指導力向上を図ることを基本方針とする。研修を受けることで学生の学習意欲の向上を図り、退学者、欠席者をなくし、就職へと導く。

(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「企業が行うべきデータベースセキュリティ」(連携企業等:オラクル(株))
 期間:令和元年 8月30日(金) 対象:専門学校教員
 内容:データベースセキュリティに対策に求められるガイドライン、明示的同意取得とデータセキュリティ対策について

② 指導力の修得・向上のための研修等
 研修名「外国人留学生採用企業交流会」(連携企業等:一般社団法人 大阪府専修学校専門学校連合会)
 期間:令和元年10月30日(水) 対象:留学生指導担当教員
 内容:企業と専門学校教職員、専門学校在籍の外国人留学生による交流会において企業が求める留学生の人材像、実績の紹介

(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「 () 」(連携企業等: ())
 期間:令和〇年〇月〇日() 対象:
 内容:

② 指導力の修得・向上のための研修等
 研修名「Withコロナ時代に求められる教育・指導体制とは」(連携企業等:(株)進研アド)
 期間:令和2年 7月30日(木) 対象:専門学校教員
 内容:専門学校生の教育に与えた影響、学校の指針に基づく指導方法、コロナに負けない指導体制構築などについて

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基づき、自己点検・自己評価を実施し、学校関係者評価委員会において、報告し改善を議論し、改善に努めることを基本方針にしている。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・理念・目的・育成人物像の設定、専門分野の特性の明確化 ・職業教育の特色の明確化 ・社会経済のニーズ等を踏まえた将来構想の設定 ・理念・目標・特色等の学生・保護者への周知 ・業界ニーズに向けた教育目標・育成人物像の設定
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に沿った運営方針の策定 ・運営方針に沿った事業計画の策定 ・運営組織・意思決定機能の明確化・機能状況 ・人事・給与規定の整備 ・教務・財務等の組織整備等意思決定システムの整備 ・業界や・地域社会等に対するコンプライアンス体制の整備 ・教育活動等に関する情報公開 ・情報システム化等による業務効率化
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等の策定 ・学科目標に対応した教育到達レベル・学習時間確保の明確化 ・学科等カリキュラムの編成状況 ・実践的職業教育の視点に立ったカリキュラム開発・工夫 ・関連分野の企業・団体等との連携によるカリキュラム作成・見直し ・実践的職業教育の体系的な位置づけ ・授業評価の実施・評価体制 ・職業教育に対する外部関係者からの評価体制 ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定基準の明確化 ・資格取得等の指導体制、カリキュラムの体系的な位置づけ ・人物育成目標達成に向けた教員の確保 ・業界との連携に優れた教員確保等のマネジメント ・先端的知識・技能修得のための研修、指導力向上への取組 ・職員の能力開発のための研修の実施
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率向上への取組 ・資格取得率向上への取組 ・退学率低減への取組 ・卒業生・在校生の社会的活躍・評価の把握 ・卒業後のキャリア形成の把握と教育活動改善への活用
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制への整備 ・学生相談に関する体制への整備 ・学生に対する経済的な支援体制への整備 ・学生の健康管理を担う組織体制 ・課外活動に対する支援体制の整備 ・学生の生活環境への支援 ・保護者との適切な連携 ・卒業生への支援体制 ・社会人のニーズを踏まえた教育環境の整備 ・高校等との連携によるキャリア教育・職業教育への取組
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備の整備状況 ・学内外の実習施設・インターンシップ等の教育体制の整備 ・防災に対する整備
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は適正な実施 ・学生募集活動での教育成果の報知 ・学納金の妥当性
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的な財務基盤の安定性 ・予算・収支計画の有効性・妥当性 ・財務の会計監査の適正な実施 ・財務情報公開の体制整備

(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営 ・個人情報保護の対策 ・自己評価の実施と問題点の改善 ・自己評価結果の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源・施設を活用した社会貢献・地域貢献 ・学生ボランティア活動への奨励・支援 ・地域に対する公開講座・教育訓練受託等の実施
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受入れ・派遣についての戦略

※(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

コミュニケーション能力の低下に関する意見について、コミュニケーション能力やプレゼンテーション技法、学生とのコミュニケーションを通じて向上をさせている。

仕事の楽しさや尊さを伝えて、つまらない授業にならないようにしてはの意見について、授業で説明している。

また、連携企業の卒業生を招いて講義を実施している。

個々の学習(習得)の仕方について、(目で見て、耳で聞いて、書いて覚えるなど)得意な意見について、課題等を通して個々の学習状況を確認している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年 4月 1日現在

名前	所属	任期	種別
建山 和徳	ウェブレイス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	企業等委員
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターテイメント	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	企業等委員
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	企業等委員
蔵敷 重壽		令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	元高等学校校長

※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://ncp.ac.jp/guideline.html>

公表時期: 令和2年8月5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

学校関係者評価委員会の委員には、委員会に置いて自己点検・自己評価を資料として配布し、意見と検討を実施している。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ・入学者に関する受入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム(科目編成・授業時数、時間割、授業方法及び内容、年間授業計画) ・進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等) ・取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・資格取得、検定試験合格等の実績 ・卒業者数、卒業後の進路(就職者数・主な就職先、進学者数・主な進路)
(3) 教職員	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員数(職名別) ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・キャリア教育への取組状況 ・実習・実技等の取組状況 ・就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取組状況
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生納付金の取扱(金額、納入時期等)
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ・貸借対照表、資金収支計算書、消費収支計算書
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ・自己評価・学校関係者評価の結果

(10)国際連携の状況	・留学生の受入れ、派遣状況
(11)その他	・学則等

※(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://ncp.ac.jp/guideline.html>

授業科目等の概要

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
○			情報リテラシー	パソコンを有効に利用するためにはどうすればいいかを、その体系と分類について学習し、実習ではWindows のファイル操作やファイル共有を学習し、ワードやエクセルの基本操作までを学習します。 また、インターネットの仕組みやインターネットの接続方法インターネットサービスなどを実際に利用しながら学習します。	1前	30	1	○		○	○		○		
○			デジタルメディア概論	クラウド、スマートフォン等最新のIT 技術や用語について理解学習する。またメディアが社会の価値観に与える影響を認識し、情報を読み解くための能力を、理論と実践を通して身に付ける。	1後	30	1	○			○		○		
○			プレゼンテーション技法	報告、提案の説得技術を学習し、発表の構成の仕方、発表方法について学習します。またプレゼンテーションツール操作の実習も行います。また、就職・編入（進学）のための学習もします。	1通	60	2		○		○		○		
○			コミュニケーション技法	社会人として、会議や打ち合わせ、プレゼンテーションにおける話し方や会話の仕方を学習します。実際にディベートや集団面接、討論会などを行います。	2通	60	2		○		○		○		
○			ホームページ制作	HTML5/CSS2/CSS3 を使ってホームページ制作の基礎を学習します。ホームページの仕組みを理解させるためにプログラミング中心で行います。	1通	60	2	○		○	○		○		
○			卒業制作	個人または、グループで企業ニーズに合ったシステム開発や作品制作を行う。実際に仕様書から設計書を書き、企業の現場を意識した開発や作品制作を行っていく。	2通	180	6	△		○	○		○		
		○	英語	コンピュータに関する英文の読解力に必要な基礎学力を学習します。この目標を達成するために、英語検定試験問題による演習も行います。	1通	60	2	○			○			○	
	○		数学	高校までの数学を前提とせず、平易かつ具体的な展開で進めていきます。また十分な演習を行い、IT技術への応用力を高めることを目的とします。ゲームプログラムコースでは、ゲーム制作に必要なゲームアルゴリズムを理解するために必要な知識を学習します。	1通	60	2	○			○		○		
	○		物理	動きのあるアプリケーション（代表的なものはゲーム）を開発する場合、物理現象の理解が必要になってきます。この科目では、このようなアプリケーションを開発するために必要な知識を学習します。	1通	60	2	○			○		○		
合計				9科目		600単位時間(20単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
○			コンピュータ概論	コンピュータの各部分の名称とその役割、そしてそれらの中で何がどう動いているのか、その全体像を把握するために、ハード・ソフトの両面からコンピュータを詳しく学んでいきます。また、国家資格の基本情報技術者試験の合格を目指します。	1 通	60	2	○			○	○			
	○		アルゴリズムとデータ構造	アルゴリズムはすべてのプログラムの基礎となるものです。再利用性の高いプログラムを作るため、さらにはコンピュータの思考を理解するために必要な知識を習得します。早く合理的に作業ができる手順を考える思考方法を学習します。また、国家資格の基本情報技術者試験の合格を目指します。	1 通	60	2	○			○	○			
		○	C言語Ⅰ／Ⅱ	システム開発用の基本的な言語であるC言語の基本から応用までを学習する。実際にプログラミングしてみても実機での確認を行うとともに開発力の向上を目指す。ゲームに必要なプログラミング技術について学習する。	1 2 通	120	4	○		○	○	○			
		○	オブジェクトプログラミングⅠ／Ⅱ	オブジェクト指向プログラミングについて企業ニーズに合わせた言語を使用して基礎から実践的にプログラミングをしていく。現在は、言語にJavascript を使っている。	1 2 通	120	4	○		○	○	○			
		○	デジタルサウンド制作	マルチメディアコンテンツ制作における、音声情報に関する知識をはじめ、アナログ信号である音声をデジタル化するための基礎知識を学び、実際にデジタル化された音をミックスしCD制作を行います。	1 通	60	2			○	○	○			
		○	ゲームプログラミングⅠ／Ⅱ	ゲームプログラムの手法を基礎から実際のゲーム制作までを学びます。	1 2 通	240	8			○	○		○	○	
		○	ゲームアルゴリズムⅠ／Ⅱ	ゲーム制作に必要なあたり判定や物理的な処理、マップなどの考え方を学びます。	1 2 通	120	4	○		○	○		○	○	
		○	ゲーム企画概論	ゲーム制作には、ゲーム企画が必要です。ゲームを企画するための手法を学習します。	1 通	60	2		○		○		○	○	
		○	ゲーム制作Ⅰ／Ⅱ	企画に基づいて実際にゲーム制作を行います。	1 2 通	240	8			○	○		○	○	
合計					9科目	1080単位時間(36単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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。

授業科目等の概要

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
	○		Webゲーム制作Ⅰ／Ⅱ	ホームページ上で動作するゲーム制作を行います。	1 2 通	240	8			○	○			○	○
	○		ゲーム作品制作	就職活動に必要なゲーム作品を自分が企画したゲームを制作していきます。また、2年次で、スマートフォン（Android）のゲーム制作を行います。	1 2 通	240	8			○	○			○	○
	○		CG概論	CG-ARTS 協会検定合格を目指します。CG クリエイター検定、CG エンジニア検定、Web デザイナー検定を目指すとともに、CG（コンピュータグラフィックス）を使用するための基本的な知識・手法・用語について学習します。	1 通	60	2	○			○			○	
		○	色彩構成	色数の色を体系的に理解するとともに、色についての興味関心を高める。感情及ぼす影響を体験的に理解する。また、それぞれの色の持つ特性に気づき、トーン、感情による効果の違いを味わいながらバランスのとれた画面構成を構想する。	1 前	30	1		○			○			
	○		造形基礎	手と身体を使ったドローイングを行うことにより、そこから湧き出る多様な表現と身体の間わりを理解し認識を深めます。線を引くことから始め、描くこと、イメージトレーニング、コンセプト・ドローイングを実践を通して習得します。	1 前	30	1				○	○			○
	○		キャラクターデザインⅠ／Ⅱ	アニメーション・ゲーム・まんがなどに登場する登場人物（キャラクター）を実際にデザインします。人物や動物の描き方、骨格の基本・筋肉の基本・衣類のシワの入り方・陰影（キャラクターの影）のつけ方などを習得します。	1 2 通	120	4				○	○			○
		○	ゲームCGデザインⅠ／Ⅱ	ゲーム画面を構成しているグラフィック全てデッサンを重視した基礎作画と、高度な3DCG、背景やアイコンに至るまで全ての技術を学習します。	1 2 通	120	4				○	○			○
	○		デザイン論	デザインの歴史や近代美術などを学習し、デザインしていくうえでの基礎を学びます。	1 前	30	1	○				○			○
	○		平面デザイン	色のトーン、色彩表現の学習を行い、紙の上に表現する実習を行います。バランスやサイズに注意することでデジタルへの対応へ応用されます。	1 後	30	1				○	○			○
合計				9科目		900単位時間(30単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
○			立体デザイン	販売促進などのデザインが完成したあと、実際の完成系がどのようになるかをクライアントに提出することが必須となります。グラフィックデザイナー等で活躍するための、立体デザイン技術を習得します。	1 後	30	1			○	○			○	
○			デッサンⅠ／Ⅱ	デザイン分野への作品制作には、物を正確に捉えて描くが必要になってきます。この科目では色々なモチーフを題材に物の形、パース、陰影を表現する能力を身に着けます。	1 2 通	240	8			○	○			○	
○			CG制作Ⅰ／Ⅱ (Photoshop)	Adobe 製のPhotoshop のペイント実技、画像の修正 (レタッチ) 技術、テキスト技術、エフェクト技術、色調補正技術を習得します。幅広い職業を視野に入れた技術習得を目指します。	1 2 通	120	4			○	○			○	○
○			イラストレーションⅠ／Ⅱ (Illustrator)	Adobe 製Illustrator でロゴ制作、図面、パッケージ制作を実技実践の制作実習を通して習得します。印刷業界、グラフィックデザイナーの就職を目的とした技術を主に主体とします。	1 2 通	120	4			○	○			○	○
		○	CGデザイン演習Ⅰ／Ⅱ	Web サイトの制作実習、Photoshop の習得し Web サイトのデザインを行います。オリジナルの誘致サイト制作、飲食店のサイト等実際の制作を行った実技実践の制作実習を行います。	1 2 通	240	8			○	○			○	
○			オーサリングⅠ／Ⅱ (Flash)	文字や画像、音声、動画といったデータを編集して一本のソフトウェアを作成することをオーサリングといいます。この科目ではAdobe製のFlashを使用し、絵の作成、Action Script の作成を習得し、インタラクティブコンテンツを制作します。	1 2 通	120	4			○	○			○	
○			DTP制作	Adobe 製の Illustrator をメインに使用し、DTP 業界へ就職するための必要知識を習得します。印刷業者へのデータの受け渡し方法をはじめ、文字の配列タイポグラフィ、フォント、色味などグラフィックデザイナーに必要な知識・技術を習得します。	2 通	60	2			○	○			○	
		○	広告デザイン	電車の中吊り広告、チラシ、ポスターなど広告一つとってもデザイン方法などがさまざまです。各種広告デザイン制作におけるデザインについて実習実践を通して学習します。	2 通	60	2			○	○			○	
○			3DCG制作Ⅰ／Ⅱ	業界標準autodesk 社3dsMAX を使用し、3次元グラフィックスにおいてモデルの形状を作成するモデリングからモデルに動きをつけ、アニメーションを行うモーション、そして骨格の形成ボーン作成、ボーンと物体を肉付けするスキンバインドを総合的に学習します。	1 2 通	240	8			○	○			○	
合計					9科目	1230単位時間(41単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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。

授業科目等の概要

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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		
○			ゲーム企画応用Ⅰ／Ⅱ	ゲームのジャンル（シューティングやRPGなど）を決めて実際にゲーム企画をしていきます。	1 2 通	120	4	○			○			○	○	
	○		ゲームシナリオ作成Ⅰ／Ⅱ	ゲーム企画をもとにゲーム全体の流れを文書や図にしていく手法を学び企画したゲームのシナリオを作成します。	1 2 通	120	4	○			○			○	○	
		○	ゲーム企画作成演習Ⅰ／Ⅱ	就職に必要なゲーム作品の企画をしていきます。	1 2 通	240	8	○			○			○	○	
○			WebデザインⅠ／Ⅱ	Web サイトにおけるユーザ閲覧に影響する大きな枠としての「デザイン（設計）」を行い、実際のWeb サイトになる土台を制作します。スマートフォンをはじめ、タブレット端末や各種ブラウザでの見え方の違いを意識したデザイン構築を視野に入れたデザインの学習を行います。	1 2 通	120	4				○	○			○	○
	○		WebプログラミングⅠ／Ⅱ	Web サイト制作における文章 HTML の基礎知識から構造の理解、また現在の主流CSS の基礎と構造、レイアウト技術を習得します。また検索エンジンシステムの理解とともに SEO 対策についての習得、そして、JavaScript、jQuery といった動的プログラミングにおいてもマスターします。	1 2 通	120	4				○	○		○		
	○		CGアニメーション制作Ⅰ／Ⅱ（Flash）	Web サイトにおけるアニメーション技術、また、サイト上でのフレームの知識、表現技術、そして、ActionScript についても学習します。	1 2 通	120	4				○	○			○	
	○		JavascriptⅠ／Ⅱ	HTML や CSS では表現ができない動的要素を可能にする Javascript 技術を習得します。Web サイトにおいてボタンのプルダウンなどを可能にするために必要不可欠であるプログラミング言語を習得することで、さまざまなWeb サイトを制作する力を身につけます。	1 2 通	120	4				○	○		○		
		○	Webコンテンツ制作Ⅰ／Ⅱ	Web デザイン、Web プログラミングで学んだデザインを基に Web サイト制作を行います。CSS コーディングを行いWeb サイト制作実習を行います。ここで制作された作品は就職活動のための作品集の1つとなります。	1 2 通	240	8				○	○		○		
		○	絵コンテ技法	映像制作の設計図となる絵コンテ技術を習得します。画面のカット割り技術、秒数の技術などその後の工程作業をスムーズに行い共有するために必要不可欠である技術を学習します。	1 通	60	2				○				○	
合計				9科目		1260単位時間(42単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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。

授業科目等の概要

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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		
		○	シナリオ技法	映像制作の中でシナリオは一体どういう役割を担うのか、なぜシナリオが重要なのかということを確認し、映像表現の基礎知識・シナリオ的発想の方法を学んだ上、企画書及び絵コンテ・台本を作成することを学ぶ。	1通	60	2		○				○			
		○	デジタル放送技術	デジタル放送の制作に必要な基礎的知識やビデオ制作における作業工程とそれぞれの段階において解決すべき技術的諸問題、それらの修得に不可欠な機器の正しい取り扱い方法、及び動作原理の初歩的知識を学ぶ。	1通	60	2	○				○			○	
	○		映像撮影Ⅰ／Ⅱ	ビデオ撮影の特性と撮影機材の構造及び操作方法の理解、ビデオ撮影における音声収録技術、撮影の基本と心得、業務用カメラによるカメラワークの構築、作品分析能力の向上を学ぶ。	12通	240	8				○	○			○	
	○		スタジオ照明Ⅰ／Ⅱ	基礎知識からライティングテクニックを学び、テレビ照明やコンサート・舞台照明それぞれの分野で要求される専門技術を修得する。また、演出効果を求めるための、基本的な電気工学、光学の知識についても学ぶ。	12通	240	8				○	○			○	
	○		SR音響技術Ⅰ／Ⅱ	ステージ音響を中心に、機材のメンテナンスなどコンサートやイベントに欠かせない知識・技術を実習中心に学び、SR(PA)機器を使って舞台芸術における拡声による音響表現を研究する。	12通	240	8				○	○			○	○
		○	サウンドシステムチューナ	音響制作機器の操作法とその応用を学ぶと共に、電子技術の知識を高める。舞台音響制作にどう役立てていくのかを習得し、音響効果の創作上での役割と実際に習得する。音響システムを構築し運用するのに必要なスキルを理論面もふくめて学ぶと共に、システム構成と音楽表現および録音技術について体験を通して理解を深める。	1通	60	2	○				○			○	
	○		音響基礎	音とは何か、について基礎的な理論を理解する。これらを習得することによって、收音技術を理解することが可能になり、また番組制作における音響機器の機能を理解すると共に、取り扱いについての知識を身に付ける。	1通	60	2				○	○			○	
	○		スタジオレコーディング技術	映画、映像作品製作のための音響技術を習得し、それをベースに映画作品制作に必要な音響技術および、収録・編集・ミックス等映像システムの中で音響の表現方法を磨きレベルアップを目指す。	1通	120	4				○	○			○	○
		○	MAV技術	音響機器の取扱を始めとし、オーディオソフト制作技術の基礎的な理解、アナログからデジタル化への問題点の研究、メディアマトリックスの研究、マルチメディア時代におけるオーディオの研究等を行なう。	1通	120	4				○	○			○	
合計					9科目			1200単位時間(40単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
		○	ポストプロ技術	映像制作には、企画から製作、オンエアにいたるまで、およそ2、30種類の職種がある。主なものでもプロデューサー、ディレクター、カメラマン、照明、美術、音声、衣装、メイク、記録など（最近ではCGIなどの専門分野も確立されている）があり、同じ職種でもそれぞれの個性などにより技術や方法を学ぶ。	1通	60	2			○	○			○	
		○	放送演出論	放送メディアにおける創作活動の実際を放送設備・撮影録音機材に直接触れることで番組づくりの基本である「映像表現技法」および「音声表現技法」を体験学習する。	1通	60	2	○				○			○
		○	CM概論	身近な商品のテレビCMを企画、考案（絵コンテ作成）することによって、広告情報、伝達デザインの基本的な知識と表現力を習得する。	1通	60	2	○				○			○
		○	アニメーション制作Ⅰ／Ⅱ	3DCG技術の習得、映像技術（撮影準備～画・音制作～編集～仕上げ）の習得。アニメーションという表現手段を使って何を表現するかを明確にする為に制作工程における個々の技術のレベルアップを狙う。	12通	240	8				○	○			○
		○	映像制作Ⅰ／Ⅱ	ビデオという表現手段を、単に映像の記録というだけでなくCGからハイビジョンに到るまで多岐にわたってメディアにおける、テクノロジーの進歩と映像表現の根幹の変化、そして不変性について、基礎理論及び表現方法について学ぶ。	12通	240	8				○	○			○
		○	デジタル編集技術	プロダクションに必要なビデオ映像技術や撮影技術、録音技術と、ポストプロダクションに必要なデジタル映像技術、コンピュータなどの知識や技術を学び、また撮影された映像素材をポストプロダクションとして編集合成加工を行い作品を完成させる。	12通	240	8				○	○			○
		○	クロッキーⅠ／Ⅱ	人物のプロポーションや動きをとらえ写し取る学習をします。短時間で形、動きを写し取ることをクロッキーといいます。企画書制作や、絵コンテをはじめ、ラフデザイン等に反映できることに重点を置きます。	12通	120	4				○	○			○
		○	絵画技法	画材の名前、選び方、使い方に始まり、物体の形のとらえ方、陰影の付き方、色の表現方法、立体的に捉える絵画技術を習得します。	1通	60	2				○	○			○
		○	脚本演習Ⅰ／Ⅱ	絵コンテの基になるための脚本を実際に制作していきます。物語のはしら起承転結を取り入れ、脚本を完成させます。この脚本をもとに、作品制作実習を行います。	12通	240	8			○		○			○
合計				9科目		1320単位時間(44単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
	○		ストーリーマンガ制作Ⅰ／Ⅱ	面白の明暗を分けるストーリーを立てた漫画制作を習得します。漫画としての物語の組み立て方、表現方法を制作実習を通して作品としての漫画制作を行います。	1 2 通	180	6			○	○			○	
	○		カートゥーンマンガ制作Ⅰ／Ⅱ	芸術としての1コマ漫画の制作に軸を置いた内容です。1枚の絵でさまざまな表現を可能にするために必要な見せ方の技術や、キャラクターの配置の学習をします。まんがの表紙などの習得を目指します。	1 2 通	180	6			○	○			○	
		○	Webマガジン制作	紙媒体のまんがのみではなく、Webサイト閲覧の為に漫画制作実習を行います。実際にWebサイトへアップロードを行った実技実践を行います。	1 2 通	120	4			○	○			○	
	○		マガジン制作Ⅰ／Ⅱ	ストーリー漫画制作、カートゥーン漫画制作等で習得した知識・技術を使い1冊のマンガ冊子を制作します。	1 2 通	240	8			○	○			○	
	○		アニメーション概論	アニメーションの制作工程からシナリオ制作、絵コンテなど映像に関わるすべての事を座学と実習を通して学びます。アニメーション用語、撮影用語、テレビ工学なども学習します。	1 通	60	2	○			○			○	
	○		アニメーション制作Ⅰ／Ⅱ	レイアウト、原画、動画など各アニメーション技術を習得したことを実践し、実際にアニメーション制作を行います。	1 2 通	240	2			○	○			○	○
	○		デジタルアニメーション制作Ⅰ／Ⅱ	昨今、数社のプロダクションで導入されてきつつある紙ベースのアナログ作画ではなく、デジタル作画を習得します。業界標準のRETAS STUDIO Stylosで、実習を行います。	1 2 通	180	3			○	○			○	
	○		アニメ作画技法Ⅰ／Ⅱ	アニメーターとして、最初に習得しなければいけないクリーンアップをはじめ、アニメートするにあたって人間の3代動き「歩き」、「走り」、「振向き」および動画の作画技術を単元別に習得します。	1 2 通	240	8			○	○			○	○
	○		レイアウト原画技法Ⅰ／Ⅱ	アニメートする上で、動きのキーフレームを描いた紙を原画といいます。そして、画面の設計図となり、原画、背景の元となる絵をレイアウトといいます。これら、アニメーション制作において最も重要かつ技術、知識を要する技法を実践を通じて学習します。	1 2 通	180	6			○	○			○	○
合計					9科目		1620単位時間(45単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
	○		アートアニメ技法Ⅰ/Ⅱ	アニメーション制作におけるデジタルについて学習します。Adobe製のAfterEffectsを駆使し、映像におけるエフェクト技術や業界標準であるRETAS STUDIOを使ったペイント、トレース技術を習得します。	1 2 通	180	6			○	○			○	○
	○		アクセント・言語基礎	標準語における標準的なアクセントの習得から発音記号の基礎を習得します。	1 通	60	2			○	○				○
	○		声優演技基礎／応用	発声や滑舌といった基礎練習から役作りや演技の指導まで、声優に欠かせないスキルをマスターします。アニメーション番組や外国映画の吹き替え、CMのナレーションなどで活躍できる演技を習得します。	1 2 通	120	4			○	○				○
	○		発声基礎・ボイストレーニングⅠ/Ⅱ	腹式呼吸の基礎に始まり、正しく発声するための姿勢などの基礎実習を行い、お腹から声を出すトレーニングを行います。	1 2 通	120	4			○	○				○
	○		インプロヴィゼーションⅠ/Ⅱ	インプロヴィゼーションとは即興という意味であり、型にとらわれず自由に動きや演技を行う為に柔軟な表現力を身に着ける練習を日々行います。	1 2 通	120	4			○	○				○
	○		ボーカルトレーニングⅠ/Ⅱ	リズムトレーニング、ピッチトレーニングを行い、実践的な歌唱法から声を鍛えます。	1 2 通	120	4			○	○				○
		○	ラジオDJ・番組制作	内容を分かりやすく、楽しく話す役割を果たす実習を行います。また、チームを組みラジオ・番組制作を行い作品集として仕上げます。	1 通	60	2			○	○				○
	○		ナレーション・アナウンスⅠ/Ⅱ	声の仕事は演技だけでなく、情報としての技術も必要となります。標準とされる日本語の発音で、正しく情報を伝える実習を行います。	1 2 通	120	4			○	○				○
	○		台本解釈・国語Ⅰ/Ⅱ	台本に使われている言葉を理解する学習をします。実際に台本を読む、そして書く→理解するを繰り返し表現方法への応用へとつなげます。	1 2 通	120	4			○	○				○
合計					9科目		1020単位時間(34単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
○			ジャズダンス	現在の声優はタレント業も兼ねており、体を動かすことが必須となっています。体を動かし、舞台を行う基本にもなるジャズダンスを習得することで、体の動かし方等に生かしていきます。	1 通	60	2			○	○			○	
	○		オーディション対策Ⅰ／Ⅱ	声の仕事を得るためにはオーディションを受けて合格しなければならない。オーディションに合格するための表現技術、写真の写り方など現在主流のタレント活動をも視野に入れた対策を行います。	1 2 通	120	4		○		○			○	
	○		台詞・シナリオリーディングⅠ／Ⅱ	シナリオを正しく表現し読む、読む力、間の取り方などを学び、台詞表現の技術を習得します。	1 2 通	120	4			○	○			○	
	○		アテレコ・アフレコ実習Ⅰ／Ⅱ	アニメーションの命ともいえるべき声。キャラクターに声を入れるアフレコ・また、洋画における日本語吹き替えとしてのアテレコ等を繰り返し実習し独自の表現方法を身に着けます。	1 2 通	240	8			○	○			○	
		○	ファッション&メイク	オーディションに合格し、写真撮影など顔を出す機会が増えた昨今に対応すべく、ファッション、メイクアップについての学習を行います。きれいに見えるメイクアップ術、ファッションセンスを磨く必要があります。	1 通	60	2			○	○			○	
		○	MC・リポーター実習	聞き手に聞き取りやすい表現が必要とされる聞リポーター実習を通し学習するとともに MC（司会）としての実演も行います。	1 2 通	240	8			○	○			○	
	○		朗読Ⅰ／Ⅱ	本を朗読し、わかりやすく伝える技術を学習します。滑舌、表現、間の取り方が重要となる朗読実習を実践を交えながら学習します。	1 2 通	120	4			○	○			○	
	○		舞台制作Ⅰ／Ⅱ	映画や舞台のセット（大道具や舞台の背景）などの類から、被写体の衣装デザインや歴史を元に衣装デザイン、舞台制作を学習します。	1 2 通	240	8			○	○			○	
		○	アフレコ作品制作Ⅰ／Ⅱ	アニメコース、3DCG ゲームデザインコース、CG映像制作等とコラボレーションを行い、実際に制作された作品に声を入れる作品制作実習を行います。	1 2 通	240	8			○	○			○	
合計					9科目	1440単位時間(48単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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。

授業科目等の概要

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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		
	○		和声理論Ⅰ/Ⅱ	メロディ（旋律）、リズム（律動）と共に音楽の三要素のひとつとされるハーモニー（和声）の理論を学びます。西洋音楽の音楽理論の用語です。chord（和音）の進行を習得するとともに作曲や編曲の理論も習得します。	1 2 通	120	4		○		○			○	○	
	○		聴音リズム実技	聴音リズム実技では、実際に出された旋律や和音を聞き取り理解できる技術を習得します。音を耳で聞き取るトレーニングを行います。	1 通	60	2			○	○				○	
	○		初見演習	音符の名前、楽譜の読み方の基本に始まり楽譜を実際に読み演奏する実習へとつなげていきます。	2 通	60	2			○	○				○	○
	○		読譜記譜演習	楽譜を読むことを読譜といい、実際に楽譜を書くことを記譜といいます。楽譜を読む力、そして楽譜を書く力を習得するための実習を行います。	2 通	60	2			○	○				○	○
	○		音楽分析	ジャズ、ロック、ブルース、ボサノバなどジャンルの違いから論理的な構造を持っている音楽。それぞれのジャンルの知識を学習することで、柔軟な発想力を身につけます。	1 通	60	2			○	○				○	○
	○		専攻楽器実技Ⅰ/Ⅱ	専攻楽器の奏法技術を学びます。ギターの弾き方、ベースの弾き方、ドラムのたたき方と技術向上を目指します。	1 2 通	240	8			○	○				○	
		○	専攻楽器奏曲Ⅰ/Ⅱ	専攻楽器実技で学んだ技術を実際に演奏し、技術力と知識力を身に付けていきます。	1 2 通	240	8			○	○				○	
		○	第二専攻楽器実技Ⅰ/Ⅱ	専攻楽器とは別に必要となるピアノの技術を学びます。指の使い方、ペダルの使い方など作曲にも応用できる技術力を高めます。	1 2 通	120	4			○	○				○	
	○		アンサンブル演習Ⅰ/Ⅱ	アンサンブルとはフランス語で「一緒」と意味から音楽用語で2人以上が同時に演奏することを意味します。実際に各パートの楽器演奏を合わせ全体演奏することで実習を行います。	1 2 通	240	8			○	○				○	○
合計					9科目		1200単位時間(40単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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		
		○	即興演奏法 I / II	作曲をしながら演奏する技術を即興演奏といいます。クラシック音楽やジャズ音楽、民族音楽で問われる技術の演奏技術を習得します。	1 2 通	240	8			○	○			○		
		○	音楽概論 I / II	各楽器の音の成り立ち、構造、技術論、座学を通して学習し、各楽器の楽譜への記譜演習へと応用するための基礎技術をマスターします。	1 2 通	120	4	○			○				○	
		○	音楽ビジネス学 I / II	商業音楽としてヒットするための音楽の制作技術、音楽業界のビジネス論、発想力を学習します。	1 2 通	120	4	○			○				○	
	○		デジタル録音技術 I / II	デジタルレコーディングを行う上で必要な機材の知識、ケーブルの接続方法、音の流れなどデジタルでの録音するために必要な知識、技術・実習を通して学習します。	1 2 通	120	4			○	○				○	
		○	録音編集技術	録音した音の編集技術を習得します。音の編集方法、音域の変え方など音に関する編集技術すべてにおいて学習します。	2 通	60	2			○	○				○	
		○	ミキシング実習	録音された多チャンネルの音源をもとに、ミキシング・コンソールを用いて音声トラックのバランス、音色、定位（モノラルの場合を除く）などをつくりだす作業を行う技術を習得します。	2 通	60	2			○	○				○	
		○	音響基礎	音とは何か？音の伝わり方は？といった基礎的知識に始まり、收音技術、音響機器の機能の理解をするとともに、取り扱いについての知識も身につけます。	1 通	60	2			○	○				○	
		○	マスタリング実習	音楽作品制作における、ミキシングして作られた音源を、CD や DVD や BD、インターネット上の投稿サイトといった最終的なメディアに書き出す方法、また、音量や音質、音圧を調整する工程・技術を学びます。	2 通	60	2			○	○				○	
		○	プロツールズ実習 I / II	スタジオで標準ツールである Avid Digidesign 製の ProTools の使用方法、構造、動作原理を習得するとともに、レコーディング・録音・ミックスを行うだけでなく、さまざまなエフェクトや編集技術を習得します。	1 2 通	120	4			○	○				○	
合計					9科目		960単位時間(32単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
		○	デジタルサウンド演習 I / II	マルチメディアコンテンツ制作で欠かすことのできない、アナログ信号である音声をデジタル化するための基礎知識を学び、CD 制作を行います。	1 2 通	120	4			○	○			○	
	○		MIDIプログラミング I / II	MIDI とはシンセサイザーを搭載する電子楽器の演奏データを機器間でデジタル転送するための世界共通規格であり、MIDI API を通じてMIDI メッセージの基本を理解し、実践を通して知識・理解を深めます。	1 2 通	120	4			○	○			○	○
	○		作曲入門	曲を作るために必要な基礎知識を学びます。音符や楽譜を踏まえ全体イメージを取り入れながら学習します。	1 通	60	2			○	○			○	○
	○		作曲実技	音楽の音の美しさ、和声美、構成美といった、音楽そのものに重点を置く姿勢を磨く演習や、思想信条、感情、物語といった、音楽の中に織り込むメッセージに重点を置く姿勢など作曲に必要な演習を行います。	2 通	60	2			○	○			○	○
	○		演奏技術分析	音楽を演奏するときには何かしらの「技術」を使っています。演奏しているときの身体運動を含めた演奏技術を分析する能力を習得します。	1 通	60	2			○	○			○	○
	○		映像音楽技法	映画やテレビの世界では、あるシーンによりインパクトを与えるために、さまざまな音を使います。そのシーンやカットにあったSE (効果音) や BGM (音楽) 等の、映像に対する音づけや編集技術・知識までを学習します。	1 通	60	2			○	○			○	
	○		プリプロダクション技法 I / II	音楽制作においては、本番のレコーディング前に、曲構成やアレンジ、key などの確認をするための「簡易的なレコーディング」を行うことを意味する。プリプロダクションの技術を習得します。	1 2 通	120	4			○	○			○	
	○		専攻楽器実習 I / II	専攻する楽器の基礎技術を習得するとともに実際に実技を通して演奏することでアンサンブル演習や即興演奏へとつなげていきます。	1 2 通	120	4			○	○			○	
	○		インターンシップ	学校では学べないビジネスマナーや実践的な業務に従事し、社会人としての実践力を身に着けます。	2 通	120	4			○	○	○			○
合計					9科目		840単位時間(28単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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。

授業科目等の概要

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
			外国語Ⅰ／Ⅱ	留学生が日本語を学びます。また、英語を選択した学生は英語を学びます。	1 2 通	240	8		○		○			○	
			文書能力	課題の報告者やレポート、作文などの文書の書き方を学習します。	1 2 通	120	4		○		○			○	
			推理論	数値を用いて判断する技術、物体の位置・方向・姿勢・大きさ・形状・間隔など、物体が三次元空間に占めている状態や関係を、すばやく正確に把握、認識する技術を習得する。	1 2 通	120	4	○			○			○	
			演習Ⅰ／Ⅱ	企業ニーズに合った内容の技術習得を演習形式で行います。資格取得対策なども演習形式で行います。	1 2 通	240	8		○		○			○	
			課題制作Ⅰ／Ⅱ	各コースに必要な技術で企業ニーズに合った課題制作を実施し、就職活動時に有効になるようにする。	1 2 通	240	8			○	○			○	
			電子工学	有線電気通信設備を構成している電子回路の理論を学びます。	1 通	60	2	○			○			○	
			電気回路	有線電気通信設備を構成している電気回路の理論を学びます。	1 通	60	2	○			○			○	
			有線電気通信工学	有線電気通信設備の端末設備に利用される技術を基礎から学び、通信設備と接続するための知識を習得する。	1 前	30	1	○			○			○	
			デジタル回路	データを伝送するための知識を基礎から学び、デジタル伝送に必要な回路構成等を学ぶ。	1 後	30	1	○			○			○	
合計			9科目			1140単位時間(38単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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。

授業科目等の概要

工業専門課程デジタルクリエイター科) 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	
		○	データ通信工学	電話回線や光ファイバなどのデータ通信網について学習します。	1後	30	1	○			○			○	
合計					1科目		30単位時間(1単位)								
卒業要件及び履修方法								授業期間等							
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者								1学年の学期区分				2期			
								1学期の授業期間				20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。