

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																	
大阪情報コンピュータ専門学校	昭和60年9月20日	呉本 能基	〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233																	
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																	
学校法人大阪経理経済学園	昭和43年4月19日	理事長 金沢俊孝	〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233																	
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	情報処理専門課程	メディアデザイン学科	平成15(2003)年度	-	平成29(2017)年度															
学科の目的	大阪情報コンピュータ専門学校メディアデザイン学科は、建学の理念に基づく学園の使命に沿って、学生一人ひとりの個性を伸長し、情報通信、及びゲーム・コンピュータグラフィックス・デザイン等の専門分野における「実践的な専門的知識・技術」、「論理的判断能力」、「情報通信技術 (ICT) を活用したコミュニケーション能力」を高める教育を実践し、未来の産業社会で活躍できる自立した専門職業人を養成する。																			
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	2年間でCG映像やアニメーション、グラフィック、Webデザイン、イラストについて基礎から学び、各業界で活躍できるクリエイター、デザイナーを養成する。当学科の修了者に対しては「専門士」の称号が付与される。中退率は全学年で7.2%となっている。																			
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 62 単位	30 単位	243 単位	0 単位	0 単位	0 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)																	
80 人	80 人	13 人	16 %																	
就職等の状況	■卒業者数(C) : 39 人																			
	■就職希望者数(D) : 33 人																			
	■就職者数(E) : 25 人																			
	■地元就職者数(F) : 14 人																			
	■就職率(E/D) : 76 %																			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 56 %																			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 64 %																			
	■進学者数 : 2 人																			
	■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)																			
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	<a href="https://www.oic.ac.jp/">https://www.oic.ac.jp/</a>																			
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"> <thead> <tr> <th>総授業時数</th> <th>単位時間</th> </tr> </thead> <tbody> <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>単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</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>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> </tbody> </table>							総授業時数	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	単位時間	うち必修授業時数	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	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	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	単位時間																			
うち必修授業時数	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	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																			
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)	(B: 単位数による算定)																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>総授業時数</th> <th>273 単位</th> </tr> </thead> <tbody> <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>6 単位</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</td> <td>6 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>6 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> </tbody> </table>							総授業時数	273 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	6 単位	うち必修授業時数	6 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	6 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)
総授業時数	273 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	6 単位																			
うち必修授業時数	6 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	6 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)	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)						0 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)						1 人													
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)						0 人													
	計						1 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						1 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

建学の理念および事業計画に基づいて、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、①業界における人材の専門性の動向、②国又は地域の産業振興の方向性、③実務に必要な最新の知識・技術・技能、④その他、教育課程の編成に関連する事項について、企業等と連携し、必要な情報の把握・分析を行い、本校教育課程の授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等に活かすために教育課程編成委員会を設置する。

教育課程編成委員会は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、以下の①または②から1名以上、各学科に対し③から1名以上を委員に加えることとする。

- 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
- ② 専攻分野に関する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

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会の意見は教学会議へ報告され、審議の上、教育課程の編成に活用するものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
川合 和史	大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会 事務局長	2023/4/1～2024/3/31	①
福田 真規夫	太成学院大学 経営学部 教授 / ゲーム学会 副会長・理事	2023/4/1～2024/3/31	②
奥 彩華	リタワークス株式会社 開発部 教育マネージャー	2023/7/1～2024/3/31	③
呉本 能基	大阪情報コンピュータ専門学校 校長		—
原辺 隆吉	大阪情報コンピュータ専門学校 専務理事		—
谷本 成周	大阪情報コンピュータ専門学校 学部長		—
野田 知哉	大阪情報コンピュータ専門学校 学部長補佐		—
塩濱 将悟	大阪情報コンピュータ専門学校 デザイン系分野主任		—

※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(1～2月、7～8月)

(開催日時(実績))

第1回【デザイン系分野】令和5年2月3日15:00～17:00

第2回【デザイン系分野】令和5年8月4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

・教育効果を高めることを目的として導入した「課題解決型授業」についていただいたご意見を踏まえ、PDCAに向けた成果の可視化を図るため、前期、後期の学生に対する授業評価アンケート、及び教員に対する評価アンケートを実施し、定量分析を行った。また、「課題解決型授業」の実施形態による学習効果の結果から、「探求課題型」の出題割合を高めることとした。

・「就職」は教育成果の主要な指標であることを確認し、就職支援の強化策について意見をいただいた。これらを踏まえ、Web教材を用いたSPI試験対策の改善、職種理解促進に向けた業種・職種を細分化した職種セミナーの回数を拡大した。また、仕事マインドを醸成するため、1DAYオープンカンパニー等のインターンシップへの参加を促進した。

・AI技術の利活用は喫緊の課題になっている。委員企業では、企画したゲーム作品に一部AIによる生成素材が含まれてしまいリリース不可となる事例が発生しており、AIに関する知識・リテラシーを備えることは業務を行う上で不可欠となりつつある。実例をふまえたAI技術の取扱いの考え方や注意点等について学校として統一した見解を持ち、学生への啓発を行っていく。

・動画の配信先や媒体、フォーマットは多様化が進んでおり、制作会社はそれぞれに適した映像制作が求められている。将来的に企画から納品まで担当できるゼネラリストの育成を目指し、動画コンテンツ制作の指導を強化する。現在取り入れているモーショングラフィックスやカラーグレーディングの指導等に加えて、2024年度はモーションキャプチャをカリキュラムに導入できるよう準備を進める。

・Webデザインの現場ではコンテンツデザインに加えてコーディングの知識・技術が求められるが、デザイン分野のカリキュラムでは現状、HTML/CSS等の初歩的な内容のみの取扱いとなっている。他校ではJavaScript等の実践的なコーディング教育を取り入れている事例があり、本校でも取り入れるべきではないか、と企業委員よりご意見をいただいた。昨年度の「卒業制作」でIT分野学生とデザイン分野学生がグループを組み、実際に購入できる仕組みを実装したECサイトを制作した事例があり、今後はこのような演習機会を増やす等、デザイナー／プログラマーが相互の専門技術について知識を深めたり、スキルを身に付けられるような学習内容を検討することとした。

・コロナ禍以降、広告業界では紙媒体の需要が激減する一方でデジタル媒体(インターネット広告)の割合が急増している。このような業界動向をふまえて、多様な媒体のデザインへ展開することを想定したバナー広告の制作やモバイルアプリのUIデザイン等をカリキュラムに組み込んでいるが、企業委員から、インターネット広告にはマーケティングやマネジメントの視点が不可欠でありターゲット層の設定や広報戦略を学生に意識させる機会を普段から増やすことが大切とご意見をいただいた。マーケティング関連科目の中でビジネスの側面からデザインを考える視点の涵養を促す。

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

社会で長く活躍できる技術者を養成するために、システム作りやゲーム、CG、デザイン制作等において実績があり、また学生に実践的な職業教育を行える専門技術者を講師として派遣できる企業を選定している。また実際の演習では、実際の開発・制作現場の実務を想定したシステムやコンテンツの設計、構築の実践的なプロセスを疑似体験するため、この過程を熟知しており、実践的な思考力、創造力、技術力、問題解決力やチームで課題に取り組む力の養成に協力できる企業を選定している。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が学習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価等について定める。

実習期間中は、担当教員が日常的な指導を行う。企業講師は開始期に「チーム開発の進め方、考え方」の全体講演、また制作物に対する中間評価を通じて、専門的な技術指導を行うなど、担当教員と企業等の講師が連携し授業運営を行う。実習終了時には、制作物の最終発表を通じて評価／総評を企業から受け、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
デザイン創作演習 I	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	株式会社WACHAJACK 作道印刷株式会社

### 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

教員の研修は、別紙、研修規程に基づき教員の能力開発、資質の向上等に組織的に取り組む。

研修は、①企業等から講師を招いて実施する学内研修、②教員を企業等へ派遣する学外研修、③職能団体等が実施する研修の活用によって実施する。

教員の研修は、学部長を責任者とする教務委員会が主管し、「専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修」と「授業及び学生に対する指導力等を修得・向上するための研修」をそれぞれ毎年度1回以上実施するものとし、教員は、業務経歴や能力、担当する授業科目や授業以外の担当する業務等に基づき、計画的に研修へ参加しなければならない。また、教員は参加研修の報告書を提出する。場合によっては、教員研修会等を通じて、成果を報告する。

教務委員会は、年次毎に研修計画を作成し、校長の承認を得るものとする。また、研修終了後、研修の種類に応じた方法により、研修の効果を評価する。

#### (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:	CG WORLD 2022 クリエイティブカンファレンス	連携企業等:	ポーンデジタル/ワークスコーポレーション/文京学院大学 コンテンツ多言語知財化センター
期間:	2022年11月1日	対象:	教員
内容:	映画作品からテレビアニメ、ゲーム、アートなど業界の垣根を越えた交流と、業界をリードするクリエイターによる新たな技術、表現、考えなどのセミナーやセッション等が開催される。動画等の最新動向を調査し、デザイン系分野(CG映像、ゲームCG分野)の指導に活用する。 現地、オンラインのハイブリッド開催予定		
研修名:	CP+(シーピープラス)2023	連携企業等:	一般社団法人カメラ映像機器工業会
期間:	2023年2月23日(木・祝)～26日(日)	対象:	教員
内容:	最新機器、業務用機等の展示や、メーカー技術者や第一線で活躍する写真家、映像作家によるセミナーなどが展開される。写真、映像に関わる最新情報や現行の技術等の情報収集を行い、CG映像分野の指導に活用する。 現地、オンラインのハイブリッド開催予定		

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専門学校での好感度ある学生対応	連携企業等:	Wing Station 代表講師 奥田 和佐子様
期間:	2023年2月13日(月)	対象:	教員、事務職員
内容:	講義をあわせ、ロールプレイングを通じ、実際に体験したり、グループで考えるなどでコミュニケーション能力を学ぶ。昨今の学生の気質を踏まえた好感度のある対応方法について、「わかる」から「出来る」という実践につなげた。		

#### (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

研修名:	CP+(シーピープラス)2024	連携企業等:	一般社団法人カメラ映像機器工業会
期間:	2024年2月予定	対象:	教員
内容:	最新機器、業務用機等の展示や、メーカー技術者や第一線で活躍する写真家、映像作家によるセミナーなどが展開される。写真、映像に関わる最新情報や現行の技術等の情報収集を行い、CG映像分野の指導に活用する。 現地、オンラインのハイブリッド開催予定		

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	未定	連携企業等:	未定
期間:	2023年12月頃	対象:	教員、事務職員
内容:	未定であるが、修学に何らかの支援が必要な学生への対応や支援のあり方について実施予定		

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

本校の教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について自己評価を実施・公表することにより、組織的・継続的な改善を図る。また、自己評価の結果に対し、卒業生、関係業界、本校と接続する学校、保護者など学校関係者による評価を実施・公表することにより、自己評価結果の客観性・透明性を高め、また説明責任を果たすとともに、学校関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図る。

(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) 教育理念・目標
(2) 学校運営	(2) 学校運営
(3) 教育活動	(3) 教育活動
(4) 学修成果	(4) 学修成果
(5) 学生支援	(5) 学生支援
(6) 教育環境	(6) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	(7) 学生の受入れ募集
(8) 財務	(8) 財務
(9) 法令等の遵守	(9) 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	(10) 社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	(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

- ・委員からのご意見や昨今の生成AIの急速な利用拡大を踏まえ、本校での教育活動における生成AIに対する取り扱いや活用について、教育分野ごとの指針等の策定を進めている。
- ・「課題解決型授業」をより効果的に実施するため、学修管理システム(LMS)等を活用し、学生からの提出課題や意見に対するフィードバックを行う機会を確保する。また、履修者全体に対し、やり取りのプロセスを共有するなど、授業の活発化を図っていくこととした。
- ・学生ポータルシステム(UNIPA)や学修管理システム(LMS)による学習効果を高めるため、半期ごとの授業評価アンケート結果や各種資格合格率などの定量評価を行いPDCAにつなげる。
- ・基本情報技術者試験の制度変更にとまなう科目ごとの授業改善を進めるとともに、訓練をキーワードにしたプログラミングの練習問題を豊富化することで、実践力の質と量を高める取り組みについて一層促進する。
- ・学生に対し、クライアントやユーザーのニーズに応えるものづくりの必要性や、本校で身に着けた知識や技術が将来社会インフラを支えるということについて、初年次のオリエンテーションやゼミナール、各授業を通じて仕事マインドを醸成するプログラムの中で強化していくこととした。
- ・質の高い職業教育を目的とした実践力を養成するため、産学連携の一環として企業課題への取り組みを全教育分野において豊富化する。
- ・この度の外壁リノベーション工事及び全熱交換器設置について、在学生、志願者、近隣住民など本校のステークホルダーに対し、ポスターやDM、Webサイト等を通じた広報を強化することとした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年6月1日

名前	所属	任期	種別
谷口 富男	Pro-X株式会社 代表取締役会長	2023/6/1～2024/3/31	企業等委員
篠木 聡	株式会社ウイズ・ソフトウェア 代表取締役	2023/6/1～2024/3/31	企業等委員
長尾 和昭	株式会社COMET DESIGN WORKS 代表取締役	2023/6/1～2024/3/31	企業等委員
山田 成彦	株式会社タニスタ 代表取締役	2023/6/1～2024/3/31	企業等委員
広末 貢一郎	株式会社エアポートカーゴサービス企画事業部 関西業務部 次長	2023/6/1～2024/3/31	企業等委員
谷川 忍		2023/6/1～2024/3/31	保護者
野口 幸雄	株式会社ナック 代表取締役	2023/6/1～2024/3/31	卒業生
東 龍太郎	科学技術学園高等学校 大阪分室長	2023/6/1～2024/3/31	接続する学校の関係者

※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://www.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 2023/10/15

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

学生、保護者、業界関係者など本校の関係者の理解を深め、公的な教育機関として、教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を積極的に提供することで、社会に対する説明責任を果たすとともに、社会全体からの信頼を高める。また、本校の基本的な教育組織等に関する情報のほか、教育情報の積極的な公表を通じて、本校の教育の質の確保・向上を図る。

(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	(1)学校の概要、目標及び計画
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育
(3)教職員	(3)教職員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)キャリア教育・実践的職業教育
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)様々な教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	(6)学生の生活支援
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・修学支援
(8)学校の財務	(8)学校の財務
(9)学校評価	(9)学校評価
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況
(11)その他	(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.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 2023/10/15

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○		CG概論	2次元CG・3次元CG・デザインに関する基礎的な理解と知識の習得のため、各種CGファイル形式について、特徴と用途を学び、フォントとタイポグラフィ、レイアウト、構図、色彩等、デザインの基礎知識を学んでいく。また、各種デジタルコンテンツ制作の基本的プロセスへの理解を深めていく。	1前	30	2	○			○			○	
		○		ポートフォリオ制作	デザイン専門就職に関して、就職活動の流れを把握し、採用試験に必要なポートフォリオの準備を行う。後期末までにファイリングされた状態でのポートフォリオ完成を目指し、プロの外部業界関係者からアドバイスを受けられる状態に整えていく。	1後	30	1		○			○			
		○		2DCG応用	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorのオペレーションを習得し、ソフトウェアを連携させながら、作品を制作し、レベルアップさせていく技術を学ぶ。	1後	30	2		○			○			○
		○		2DCG画像編集	グラフィック分野の専門就職をDTP業界だけでなく、Web業界やゲーム業界への就職も視野に入れるため、Photoshopにおける画像編集の基礎オペレーションや特殊な画像加工技術、媒体に応じたファイル活用方法等の知識を習得する。	1前	30	2		○			○			○
		○		2DCG基礎	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorの基礎的なオペレーション習得を行う。デザイン制作におけるグラフィックソフトの機能・形式・役割が理解できるよう、実践的に学ぶ。	1前	30	2		○			○			○
		○		イラストレーションI	デジタルコンテンツ制作において必要なイラストレーション及びアニメーションの技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力を身に付ける。	1後	60	4		○			○			○
		○		グラフィックデザインI	グラフィックデザインの目的を理解し、デザイン作品として制作することができるよう、2DCGソフトの連携方法、タイポグラフィの基本、レイアウトの基本を理解し、作品に反映させる技術を学ぶ。	1前	60	4		○			○			○
		○		グラフィックデザインII	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの知識と技術を学び、実践的に各種作品を制作する。	1後	60	4		○			○			○
		○		デッサンI	デッサンの基本的な表現のしかたを学び、モチーフを正確に把握し、平面上に描き出せるようにするため、モノをしっかりと観察する目を養い、構図を考え、質感の再現、形や奥行き、空間、色を表現できるよう、演習を通じて学んでいく。	1前	60	4		○			○			○
		○		デッサンII	空間表現の基本、遠近法を理解し形状を把握することができ、また鉛筆を使った陰影表現により、立体感を表現できるよう、演習によって学んでいく。骨格や人体構造を理解し、人物表現ができ、デッサン、水彩等で描きたいものを楽しく自由に描き、見る人にイメージや感動を伝える技術を学ぶ。	1後	60	4		○			○			○
		○		基礎デザイン	デザインの視覚的な表現の基礎的な方法・技法・原理に対する理解を深め、構成と心理について理解し、視覚伝達における訴求を踏まえた構成・構図の作成を学ぶ。デザイン制作手法について理解し、効果的なデザイン制作のための実習を行う。	1前	60	4		○			○			○
		○		3DCG応用	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解し、更に高度な作品制作技術を習得していく。具体的には、テクスチャマップ作成、リファレンスを使用した人型キャラクターの作成、バンプマップ・スペキュラマップ・不透明度マップによる質感表現、反射・屈折の表現、キーフレーム・階層構造・キャラクターアニメーション、ポーズとIK・スキニングなどのセットアップ基礎、ライトとシャドウの設定、カメラ設定とレンダリング設定などを実践的に理解できるよう学んでいく。	1後	60	4		○			○			○

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○		3DCG基礎	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解することを目標とする。具体的にはポリゴンモデリングの手法やポリゴンの概念を理解し、簡易なモデルを作成し、各種テクスチャの用途を理解し、ポイントソフトを使用して簡単な模様やキャラクターの顔などのテクスチャを作成する。また、アニメーションの基本概念を理解し、ボールアニメーションなどの簡単なアニメーションと、モデルのUV展開などを実習する。	1前	60	4	○		○		○			
		○		アニメーション制作基礎技術	3DCG業界で浸透しつつあるモーションキャプチャをカリキュラムに導入することを見据えて、リアルタイム3Dキャラクターアニメーションソフトウェアであるモーションビルダーの基礎オペレーションおよび、基礎知識を習得する。	1後	30	2	○		○		○			
		○		エフェクト基礎	映像制作における基本的エフェクト制作方法を学ぶ。AfterEffectsを使ったエフェクト制作を中心に基本的なソフトのオペレーションを学び、デジタルコンポジットまでのワークフロー全般を学ぶ。	1後	60	4	○		○		○			
		○		映像編集基礎Ⅰ	映像編集を行う上で必要な映像の理論、概念、企画、撮影などを実習を通じて学ぶ。PremiereProを使った基本的な編集から、観る人をアツと言わせるような演出まで、制作者の伝えたいことを表現する知識と技術を学ぶ。	1前	60	4	○		○		○			
		○		映像編集基礎Ⅱ	CM制作を通じてクライアントの要望や訴求ポイントを見抜く。あわせてターゲットのニーズを理解するなど広告映像について研究する。研究した成果をもとに映像制作し、自分以外の人に伝わる映像とはどういったものなのか、どうすれば良くなるのかを学ぶ。	1後	30	2	○		○		○			
		○		Web制作概論Ⅰ	Webサイトを制作するために、必要な基礎としての技術・情報（ビジュアルデザインからWebプログラミング）を習得するため、HTML文書の書き方、CSSでのデザインの指定、イメージ画像の作成の方法などを学ぶ。	1前	60	4	○		○			○		
		○		Web制作概論Ⅱ	スマートフォンやタブレットなどの多様化に伴って、Web制作においてインタラクティブな演出やアニメーションを表現するために不可欠になっているJavaScriptとjQueryについての技術・知識を実践的に学ぶ。	1後	60	4	○		○			○		
	○			デザイン創作基礎演習	クリエイティブ業界への就職のために必要なポートフォリオ制作技術を学ぶ一方で、各自が目指す業界において就職可能なレベルの作品集を制作するため、指導教員の下で細かなアドバイスと修正を積み重ねてブラッシュアップをはかる。	1後	30	1	○		○		○	△	○	
		○		デザイン論	ジャンルを問わず「デザイナー」として必要となる、基本的なデザインのとらえ方や考え方を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術を習得することを目標とする。このため、デザインの概念や思想をデザインの歴史や文化に基づき、幅広い視野から考察できるように基礎知識を習得する。	1後	30	2	○		○			○		
		○		デザイン創作演習Ⅰ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同様なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	2後	180	6	○		○		○			
		○		キャラクターデザイン	世界観を構築し、魅力的なキャラクターをデザインする。決められたテーマや題材を元に、他者と差をつけ個性を身につける。また、情報を整理して表現力を高め、根拠をしっかりと考えた上でのデザインを考案する。具体的には「物」や「属性」、「職業と男女差」から考えた題材のアイデアスケッチ・ラフから、線画・着色・エフェクト仕上げまでを演習し、高度なクリエイティビティを習得する。	2前	60	4	○		○			○		
		○		グラフィックデザインⅢ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの基礎知識と技術を学ぶ。また、CG・映像作品におけるインタラクティブデザインやモーショングラフィックにおいてもグラフィックデザインの基礎知識、技術を利用できるようにする。	2前	60	4	○		○		○			



(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
				グラフィックデザインⅣ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの基礎知識と技術を学ぶ。また、CG・映像作品におけるインタラクティブデザインやモーショングラフィックにおいてもグラフィックデザインの基礎知識、技術を利用できるようにする。	2後	60	4	○			○	○			
				デッサンⅢ	デッサンで捉えなければいけない、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成などの要素を学びながら、ポートフォリオを意識し、掲載できることを考えた取り組みとして、自分の力量をふまえて各要素をクリアできる完成度の高いデッサンに仕上げるため、静物、動物、風景と透視法、人物クロッキー、人物モデルデッサンなどを行う。	2前	60	4	○			○	△	△	○	
				デッサンⅣ	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	2後	30	2	○			○	△		○	
				マンガイラスト制作応用	マンガイラスト制作基礎で学んだ技法をベースに、服のシワや制服の描き方、歩く・走る・座る・寝るなどの動作の描き方、背景描写（和風・洋風・小物・室内・車・自転車）、和服・民族衣装などの描画技法を習得し、最終的にマンガ原稿制作演習を行い、作品を完成させる。	2後	60	4	○			○			○	
				マンガイラスト制作基礎	マンガ家やイラストレーターといった、絵を仕事にするために必要な基礎知識と画力、技術を身に付け、プロを目指す。具体的には人体の描画（素体、全身、頭部、喜怒哀楽、年齢、体型）、ペン入れ技法、モノクロイラスト・線画の作成、透視図法（一点～三点）、キャラクター作り（ラフ）、ストーリー作成（プロット、ネーム作成）などの技法を習得する。	2前	60	4	○			○			○	
				広告デザインⅠ	広告制作において、体系化された概念を学ぶ。集客やシェア拡大、また、収益増の目的を達成するための、視線誘導やレイアウト等の基礎知識と技術を学び、これらを実際のデザイン上で表現できるよう、ソフトウェアの活用についても学んでいく。	2後	60	4	○			○			○	
				3DCG総合演習Ⅰ	3DCGの制作において使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。3DCGモデリングに必要な機能を独自に理解使用し、モデリングを行うことが出来ることを目指す。	2前	60	4	○			○			○	
				3DCG総合演習Ⅱ	3DCGの制作において使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。また人体解剖学や男女の人体の特徴を理解したリアルな人体モデルを制作する。リギング、及びモーション、ムービー制作を並行して学ぶ。	2後	60	4	○			○			○	
				エフェクト応用	映像制作における応用的なエフェクト制作方法を学ぶ。3DCG映像からアニメーション、ゲーム、実写合成に至るまで幅広いエフェクトに対する制作を行うことで、演出効果の幅を広げるとともに実践的な知識と技術を学ぶ。	2後	60	4	○			○			○	
				スタジオワーク	スタジオにある映像撮影機器、カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影が行えるよう実習を行う。また、この中でカラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮した制作を学び、画像及び映像編集ソフトウェア・デジタル合成ソフトウェアを使用し、企画や演出意図を理解し、共通の認識で映像作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○			○			○	
				映像編集応用	企画・制作・撮影・照明などコンポジット制作全般を理解するため、基礎の授業で培った知識を活かして実際に制作を行い、カメラや照明機器などを扱いマニュアルでの撮影が行える他、デジタル合成ソフトウェアを使用して、カット割りを考慮した編集を行い、今までよりワンランク上の作品を作ることができるようになることを目指す。具体的には、クロマキーを使った同一企画でのグループ制作を通じ、グループ全員が企画や演出意図を理解し、共通の認識で作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○			○			○	

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
				フォトテクニク	基本的な写真知識を会得し、カメラ操作、撮影ができるよう、カメラ機材と業務用ライティング機材を使用し、屋外及びスタジオでの撮影を行い、基本操作の習得や、ピント・絞り・シャッタースピード・露出等の実践的な撮影技術を学習する。また、被写体を観察し思い通りに的確なライティングできるように、物理的なさまざまな表現方法を学ぶ。テーマを決めてポストカードや組み写真、展示用写真等を制作するため、フォトタッチソフトを使用して現像・作品制作を行い、様々な表現方法を学ぶ。	2前	60	4			○	○			○	
				Webサイト制作	HTML言語、CSSの基礎を中心に、各種カラムに応じた組み込みができ、スタンダードなWebサイトが完成できるスキルを目指す。全体状況を見ながら、Javascript など動的な要素などを加え、ビジュアル的な魅せ方やスマートフォン対応(レスポンシブ)・SEO・コンセプトなども含めた完成度を目指す。	2前	60	4			○	○			○	
				Webデザイン基礎	Web制作技術の基本的な理解を前提に、HTML5やCSS3への移行、レスポンシブWebデザイン、フラットデザイン、モバイルファーストなど、現在のWebデザインの潮流やレイアウトのトレンドをふまえ、マルチデバイスに対応したユーザーフレンドリーなサイトを、効率よく構築するためのデザイン技術の基礎を学ぶ。	2前	60	4			○	○			○	
				ブログサイト制作	最近では、コンテンツマネジメントシステム(英: Content Management System, CMS)を利用して、納品後もお客様の側でHTMLなど技術的なことを知らなくても簡単にWebページの更新作業が出来るように工夫をしたサイト制作をすることが多くなっている。この科目では、WordPressを使用して、CMSを組み込んだサイト制作の仕方を学ぶ。	2後	60	4			○	○			○	
				着色技法	アナログ画材を使った表現の基礎的な方法・技法・原理に対する理解を深め、色彩効果について理解し、視覚伝達における訴求を踏まえた描画ができるよう実践する。具体的には、アナログ画材(透明水彩絵の具、ポスターカラー、色鉛筆)を使用した、描画実習を行い、デジタルイラスト制作(Photoshop、Painter、SAIなど)における、手書き風描画のコツを掴む。	1後	30	2			○	○			○	
				3Dスカルプト	3Dスカルプトモデリングの基礎的技術を実践的に学んでいく。具体的には、ZBrushを使用した、モデリングワークフローの理解と、具体的テクニックについて、作品制作しながら学んでいく。	2前	30	2			○	○			○	
				ポートフォリオ指導A	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	2前	30	2			○	○			○	
				ポートフォリオ指導B	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	2後	30	2			○	○		○	△	
				デッサンA	デッサンで捉えなければいけない、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成などの要素を学びながら、ポートフォリオを意識し、掲載できることを考えた取り組みとして、自分の力量をふまえて各要素をクリアできる完成度の高いデッサンに仕上げるため、静物、動物、風景と透視法、人物クロッキー、人物モデルデッサンなどを行う。	2前	30	2			○	○			○	
				デッサンB	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	1後	30	2			○	○			○	
				2Dアニメーション(Live2D)	2Dのモーフィングによるシームレスアニメーションを可能にするLive 2Dはモバイルゲームや映像表現など幅広く利用されている。オリジナルキャラクターの作画からアニメーション設定までの一通りの工程を講義や演習を通して学ぶことにより、2Dアニメーションの制作技術を習得する。	1後	30	2			○	○			○	

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 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	
47	○		キャリアデザイン	ゼミナールⅠ等で得た自律的なキャリア形成力を土台にして、就職活動を自主的に行う事ができるようにする。就労意識を高め、学習した内容を実際の就職活動につなげていく中で、企業の新卒採用選考（履歴書・エントリーシート作成、面接試験などの評価による）に対応できる能力・スキルの伸長を支援する。	1後	30	1	○			○		○		
48	○		コミュニケーション技法	コミュニケーション能力の修得を目的として、コミュニケーションの概念、知識を理解し、自己紹介、グループ演習を通じて、自己の意思や意見を会話、文書等を通じ適切に伝えることができるとともに、他者の意思や意見についても的確に理解することができるよう、学んでいく。	1後	30	1	○			○			○	
49	○		ゼミナールⅠ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	1通	60	2	○			○		○		
50	○		ゼミナールⅡ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	2通	60	2	○			○		○		
51	○		システム開発とリーダーシップ	システム開発をはじめ各種制作活動をチームで行う事は一般的であり、チームを成功へと導くリーダーシップは益々重要となっている。システムが大規模化すると共に、多様な技術分野の専門家（技術者）との連携は不可欠であり、個人が「ポジティブな影響力を発揮するリーダーシップ」を発揮することが重要となる。その必要性を理解するとともに、その発揮方法を習得していく。	2前	30	2	○			○			○	
52	○		問題解決と企画提案	問題解決能力は現代社会において重要な能力であり、グループワーク形式で、その手法を習得していく。具体的には課題の抽出と構造化、問題点の合意、問題が引き起こす影響と原因の分析、見える化、企画提案、解決のためのプロセス等を学んでいく。	2後	30	2	○			○			○	
53	○		日本語表現法	文章から情報を正確に読み取り、話の要旨をきちんととらえることができ、自分の考えを理論的に整理することができる、また語彙を増やし正しく選択し、自分の思いを言葉にし、相手に分かりやすく伝えられる技術を学んでいく。このため、芸術作品、小説、映像作品の感想文や、新聞の社説などの要約、意見文の作成などを行っていく。	1前	30	2	○			○			○	
54	○		日本語Ⅰ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	12前	30	1	○			○			○	
55	○		日本語Ⅱ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	12後	30	1	○			○			○	
56	○		海外研修基礎講座	ICT・コンテンツ産業のグローバル化が急速に進展する中、英語の基礎的な力を身に付けるためのOIC海外研修やその他海外渡航に対応できるよう、英語学習の強化を図り、海外で過ごすための諸知識の修得や国際的マナーについて学ぶ。	1後	30	2	○			○		○		
57	○		海外研修	海外での生活を経験しグローバル化への関心や人間的成長を果たしながら、英語の語学研修を通じて、異文化コミュニケーション（異なる民族・文化を持つ者同士の対話及びその手段）に対するグローバルマインドを涵養する。また海外研修の意義目的を達成するために事前研修を通じて十全の準備を行う。	2前	30	2	○			△	○	○		
58	○		インターンシップⅠ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2	○				○	○		

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	インターンシ ップⅡ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2			○					
			○	インターンシ ップⅢ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2			○					
			○	インターンシ ップⅣ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	12後	30	2			○					
			○	技術者のための 現代国際事情	マスメディアでは毎日のように様々な国際問題が報道されているが、その中には基礎知識を知っておかなければしっかり理解出来ないものがある。この科目では、現代国際事情を紐解く知識を学ぶことでニュースに触れることが楽しくなり、同時に社会の動きを掴む能力を養うことで技術者として活躍するための一助となるよう学んでいく。	2前後	30	2	○			○				○
			○	映像・アニメ作 品から見る日本 近現代史	現在の社会を理解し、これからの社会を考えていくためには、過去を知り、歴史的な思考力や想像力を身につけることは非常に重要である。本講義では、著名な映像・アニメ作品を素材にして、日本近現代史の基本的な流れを概観するとともに、いくつかのテーマを選んで詳述する。これを通して、日本の社会がどのように変化し現在に至るかを考え、歴史を通じた多面的な見方や豊かな想像力を身につけることを目標とする。	2前後	30	2	○			○				○
			○	AIと社会	いま、次々と新しい技術があらわれ、日々発展し、マンガやアニメ、映画、ゲームなどさまざまなメディアで描かれる未来社会が到来しようとしている。本授業では、AIやビッグデータ、ロボットなどそれぞれの新しい技術の特質をつかみとること、また、私たちはそうした技術をどのように活かすことができるか考えられるようになることを目標とする。	2前後	30	2	○			○				○
			○	技術者のための 環境問題入門	21世紀は「環境の世紀」とも呼ばれるように、現代社会において、私たちは「環境問題」との接点を随所に持ちながら日々の生活を営んでいる。21世紀を生きる私たちに求められていることは、人間の経済活動と自然環境の調和を図り、持続可能な社会を構築していくことにある。本講義では、現代社会が直面する「環境問題」について、基本的な「ものの見方」を養うことを第一の目標とする。	2前後	30	2	○			○				○
			○	ITパスポート試 験	ITパスポート試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○				○
			○	情報セキュリ ティマネジメン ト試験	情報セキュリティマネジメント試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○
			○	基本情報技術者 試験	基本情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○
			○	応用情報技術者 試験	応用情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○△
			○	データベース スペシャリスト	データベーススペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○
			○	ネットワークス ペシャリスト	ネットワークスペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○
			○	情報処理安全確 保支援士試験	情報処理安全確保支援士試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○
			○	Oracle Master Bronze	Oracle Master Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○
			○	Oracle Master Silver	Oracle Master Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2			○					○

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
			○	Oracle Master Gold	Oracle Master Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	CCNA(Cisco Certified Network Associate)	CCNA(Cisco Certified Network Associate)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	CCNP(Cisco Certified Network Professional)	CCNP(Cisco Certified Network Professional)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	Oracle Cerified Java Programmer Bronze	Oracle Cerified Java Programmer Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	Oracle Cerified Java Programmer Silver	Oracle Cerified Java Programmer Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	Oracle Cerified Java Programmer Gold	Oracle Cerified Java Programmer Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	Javaプログラミング能力認定試験2級	Javaプログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	Linux LEVEL 1 LPIC	Linux LPIC LEVEL 1に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	Linux LEVEL 2 LPIC	Linux LPIC LEVEL 2に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	Linux LEVEL 3 LPIC	Linux LPIC LEVEL 3に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	C言語プログラミング能力認定試験3級	C言語プログラミング能力認定試験3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	C言語プログラミング能力認定試験2級	C言語プログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	C言語プログラミング能力認定試験1級	C言語プログラミング能力認定試験1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	認定スクラムマスター	認定スクラムマスターに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○			○	○			
			○	ドットコムマスターアドバンス	ドットコムマスターアドバンスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	MOS(WORD一般)検定	MOS(WORD一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	MOS(EXCEL一般)検定	MOS(EXCEL一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	MOS(WORD上級)検定	MOS(WORD上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	MOS(EXCEL上級)検定	MOS(EXCEL上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			
			○	MOS(Access)検定	MOS(Access)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○			○	○			

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択	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
									講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
			○	MOS (Power Point) 検定	MOS (Power Point) 検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○		○			
			○	秘書検定3級	秘書検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○			○		
			○	秘書検定2級	秘書検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○				○	
			○	秘書検定準1級	秘書検定準1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○				○	
			○	秘書検定1級	秘書検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○				○	
			○	日商簿記検定3級	日商簿記検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○				○	
			○	日商簿記検定2級	日商簿記検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○				○	
			○	日商簿記検定1級	日商簿記検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○				○	
			○	ビジネス能力検定ジョブパス3級	ビジネス能力検定ジョブパス3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○				○	
			○	ビジネス能力検定ジョブパス2級	ビジネス能力検定ジョブパス2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○				○	
			○	ビジネス能力検定ジョブパス1級	ビジネス能力検定ジョブパス1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○				○	
			○	全経簿記2級	全経簿記2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○			○		
			○	全経簿記1級	全経簿記1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○			○		
			○	CGクリエイター検定ベーシック	CGクリエイター検定ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○			○	△	
			○	CGクリエイター検定エキスパート	CGクリエイター検定エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○			○		
			○	Illustrator®クリエイター能力認定試験ベーシック	Illustrator®クリエイター能力認定試験ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○			○		
			○	Illustrator®クリエイター能力認定試験エキスパート	Illustrator®クリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○			○		
			○	Photoshop®クリエイター能力認定試験ベーシック	Photoshop®クリエイター能力認定試験ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○			○		
			○	Photoshop®クリエイター能力認定試験エキスパート	Photoshop®クリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○			○		
			○	色彩検定3級	色彩検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1	○		○			○		
			○	色彩検定2級	色彩検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2	○		○			○		

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和5年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
116			○	カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラス	カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○		○				
117			○	カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラス	カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○		○				
118			○	Webクリエイター能力認定試験スタンダード	Webクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	15	1		○		○				
119			○	Webクリエイター能力認定試験エキスパート	Webクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○		○				
120			○	日本語能力認定N1レベル	日本語能力認定N1レベルに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	12前後	30	2		○		○			○	
合計						120 科目		273 単位 ( 4335 単位時間)								

卒業要件及び履修方法			授業期間等	
卒業要件： 62単位以上取得			1学年の学期区分	2期
履修方法： 「デザイン創作演習Ⅰ」は必修科目			1学期の授業期間	13週※

- (留意事項) ※授業期間13週の中で既定の授業時数の授業を実施
- 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。