

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	
ECCコンピュータ 専門学校		平成9年 3月28日	宇佐見 真也		〒530-0015 大阪市北区中崎西2丁目3番35号 (電話) 06-6374-0144	
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地	
学校法人 山口学園		昭和58年11月22日	理事長 酒元 英二		〒530-0015 大阪市北区中崎西1丁目5番11号 (電話) 06-6372-5151	
目 的	IT及びゲーム業界で必要とされるソフトウェア開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて高度な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れた企業及び社会が必要とする人材を育成すること。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
工業	工業専門課程	マルチメディア 研究学科 CGデザイン コース	3年制(昼)	2700単位時間 (又は単位)	平成17年12月26日 文部科学省告示第 177号	—
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		750単位時間 (又は単位)	1950単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
390人の内数		86人(コース人数)人	9人	15人	24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・無) ■成績評価の基準・方法について 各科目の単位認定は、以下の基準を全て満たすことで行う。 授業出席率が75%以上であること。 総合評価点が50点以上であること。	
長期休み	■学年始め：4月11日 ■夏 季：7月21日～8月31日 ■冬 季：12月21日～1月9日 ■学 年 末：3月31日			卒業・進級条件	(卒業の要件) 卒業該当学年の各コースに設定された単位のうち、54単位を修得しているものに対して、学年末に卒業判定会議を開催し、学校長が卒業を認定する。 (進級の要件) 進級該当学年の各コースに設定された単位のうち、58単位を修得しているものに対して、学年末に進級判定会議を開催し、学校長が進級を認定する。	

<p>生徒指導</p>	<p>■クラス担任制 (有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 ・クラス担任による出欠確認 ・電話による対応 ・担任面談 ・保護者会 ・ホームルームでの指導</p>	<p>課外活動</p>	<p>■課外活動の種類 ECC EXPO、スポーツ大会、クラス交流会、文化祭（地球祭）、海外語学留学（英国）、海外インターンシップ、E3 ツアー、東京ゲームショウツアー、クリ博ツアー、SEDEC ツアー、福岡ゲーム会社ツアー、IT最先端企業ツアー、OB交流会、ベトナム海外研修 ■サークル活動 (有・無) ゲーム制作クラブ、キャラクタークリエーション部、ネットワーク研究会、アナログゲーム研究部、軽音楽部、バスケットボール部、スマートフォンアプリ開発サークル、シナリオ制作同好会、ゲーム背景研究サークル、写真サークル、テニスサークル、ボーカルサークル、アニメ作画サークル、ゲーム企画研究同好会、学生会、野球部、バレーボール部</p>
<p>就職等の状況</p>	<p>■主な就職先、業界等（過去実績） 株式会社カブコン・株式会社デジタルフロンティア・株式会社Aiming・株式会社D4A・株式会社ビートライブ・株式会社サムライピクチャーズ・株式会社グラフィニカ 他 ■就職率^{※1} 100.0 % （平成28年3月卒業生） ■卒業者に占める就職者の割合 85.0 % （平成27年度卒業者に関する平成28年3月時点の情報）</p>	<p>主な資格・検定</p>	<p>CGエンジニア・CGクリエイター検定 Photoshopクリエイター検定 Illustratorクリエイター検定</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 3名 ■中退率 4.9 % 平成27年 4月 1日在学者 61名（平成 27年 4月入学者を含む） 平成28年 3月 31日在学者 58名（平成 28年 3月卒業生を含む） ■中途退学の主な理由 進路変更 ■中退防止のための取組 担任面談の実施、出席管理（欠席者への電話連絡）、保護者会の実施</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://comp.ecc.ac.jp/</p>		

※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」の定義による。

- 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とする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（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）をいう。
- ③ 「就職率」における「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まない。

※ 「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ている。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、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

1. 教育課程編成委員会の目的

IT, ゲーム業界は変化の激しい業界であり、必要とされる知識技術も年々変化している。そういった就業先業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する知識、技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会（以下「編成委員会」という）を設ける。

2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は校長、校長が指名する教職員、及び当該学科の専攻分野に関する企業等（以下「企業等」という）から校長が委託する委員により構成する。委員の任期は、2年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合の補欠の委員の任期は、前任者の残存期間とする。委員は、再任することができる。

3. 教育課程編成委員会の運営

編成委員会の委員長には校長が就任する。委員長は、会務を総理し、編成委員会を代表する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が欠けたときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要と認める場合に委員以外の者に出席を求めることができる。

学校側委員は企業等委員に対しカリキュラム、科目、授業方法を説明し必要があれば授業参観などの機会を作り十分な情報提供に努める。その上で企業等委員からの意見を収集し記録する。

編成委員会は委員以外の企業からも積極的に情報を収集しそういった意見をも踏まえて議論を行うものとする。

4. 教育課程編成委員会実施結果の活用

教育課程編成委員会の実施結果については、マルチメディア研究学科当該コースを構成する教職員により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に継続的に努める。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年7月19日現在

名 前	所 属
渡辺 雅央	合同会社 2Dファンタジスタ
福井 直志	日本クリエイター育成協会会員・編成委員 株式会社ブービートラップ
田尻 洋一郎	株式会社 デジタル・フロンティア
宇佐見 眞也	ECCコンピュータ専門学校 学校長
納谷 新治	ECCコンピュータ専門学校 副校長(教務課責任者)
徳田 典	ECCコンピュータ専門学校 教務課 マルチメディア研究学科教員
福井 浩之	ECCコンピュータ専門学校 教務課 マルチメディア研究学科教員
田中 康二	ECCコンピュータ専門学校 教務課 マルチメディア研究学科教員

(開催日時)

第1回 平成28年7月19日 13:30~16:30

第2回 平成29年2月 予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

1. 企業等との連携による実習・演習等の目的

業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。

2. 企業等との連携による実習・演習等の運営

企業等との連携による実習・演習等は本校教員と企業等から派遣された担当者が共同して実施する場合と、企業等から提供されたカリキュラム及び教材をもとに本校教員が授業を実施する場合がある。

実施された実習・演習等については教務責任者、担当分野責任者及び教育課程編成委員会で内容を検証し改善を図る。

3. 企業等との連携による実習・演習等の評価

本校教員と企業担当者が共同して実施する場合は、授業の成果に対して企業担当者の評価を基に本校教員が成績評価を行う。カリキュラム等を提供されて実施する場合は、企業等の成績評価規程に従って本校教員が成績評価を行う。

科目名	科目概要	連携企業等
就職ポートフォリオ制作 (CG) 演習	CG映像業界就職に向けてポートフォリオの構成構図を学習し制作する。	株式会社 アクセスゲームズ
CG作品制作演習 I	ゲーム、CG業界に向けて志望職種をアピールできるCG作品を制作する。	株式会社 アクセスゲームズ

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

1. 推薦学科の教員に対する研修・研究の目的

教務規約第35条に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教授技術等の教育に関わる研修を毎年度それぞれ1回以上実施する。

2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営

研修については講師を本校に迎え入れて教員全員が同時に受講する全体研修と、一部の教員が参加する外部研修を適時組み合わせる。一部の教員が参加する外部研修については、その研修内容について報告会を実施するなどして教員全体へその情報を伝える。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年9月2日現在

名前	所属
伊藤 裕一	インフォームシステム株式会社
野間 伸治	株式会社アコードセブン
郡山 太志	卒業生 (ITエンジニア)
谷垣 允哉	卒業生 (ITエンジニア)
前田 雅範	済美福祉センター連合運営委員会会長
岡本 彩奈	

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: ([URL:http://comp.ecc.ac.jp/](http://comp.ecc.ac.jp/))にて公表する。

5. 情報提供

(情報提供の方法)

当校ホームページ([URL:http://comp.ecc.ac.jp/](http://comp.ecc.ac.jp/))にてデータとして提供する

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース 3DCG 専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			3D キャラクタモデリング演習Ⅰ	3DCG 制作ソフトの基本操作を学習し、3D キャラクタモデルを制作する。	1 前	60	4		○	
○			3D キャラクタモデリング演習Ⅱ	質感や個性表現を学習し、オリジナルの3D キャラクターモデルを制作する	1 後	60	4		○	
○			キャラクターデザインⅠ	骨格や筋肉の作画法を学習し、キャラクターを描くための基礎画力を身に付ける	1 前	30	2	○		
○			キャラクターデザインⅡ	キャラクター設計の仕方を学習し、オリジナルキャラクターを設定、作画する。	1 後	30	2	○		
○			3D アニメーション演習Ⅰ	3DCG モーション制作に必要な知識、技術を習得し、制作する。	1 前	60	4		○	
○			3D アニメーション演習Ⅱ	3DCG モーション制作に必要な知識、技術を習得し、制作する。	1 後	60	4		○	
○			デッサン・CG 基礎制作演習Ⅰ	CG 制作において必須技能であるデッサンを学習し、デッサン作品を制作する。	1 前	240	16		○	
○			デッサン・CG 基礎制作演習Ⅱ	デッサンで培った技能を CG 制作を通じて表現し、CG 作品を制作する。	1 後	120	8		○	
○			背景パース技法Ⅰ_B	パースを使った描画技法を基礎から学び、実践によって理解を深めながら、作品制作の技術を向上させる。	1 後	30	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース 3DCG 専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			3D 背景モデリング演習	3D 背景モデリングの効率+スピードUP のためのスキルを習得する	1 後	60	4		○	
○			クリンナップ演習 I	クリンナップの基本作画方法を学習し、基本題材のクオリティの高い作品制作ができるようになる。	1 前	30	2		○	
○			動画演習 I	物理法則やアニメ制作の作画知識と技術を習得し、基礎的なアニメ制作ができるようになる。	1 前	30	2		○	
○			アクションクロッキー I	骨格の仕組みや動きを学習し、ポーズを素早く描く為のクロッキー技法を習得する。	1 前	30	2		○	
○			2D ペイント演習 I_A	Photoshop の彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する	1 前	30	2		○	
○			2DCG 基礎演習	Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の基本操作と、画像加工・合成技術の基礎を習得する	1 前	30	2		○	
○			2D 質感表現制作演習	塗りでの速度を意識した表現力を学ぶ。	1 後	60	4		○	
○			SIC (夏期集中講座) 2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	1 前	60	4	△	△	
○			SPIC (春期集中講座) 2016 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	1 後	60	4	△	△	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース 3DCG 専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			一般英会話 I	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン 業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	1前	30	2	○		
○			一般英会話 II	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン 業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	1後	30	2	○		
○			質感表現制作演習	2D は塗りでの速度を意識した表現力、3D はシェーダー・テクスチャ・ライティングによる表現力を学ぶ。	2前	60	4		○	
○			スカルプトモデリング演習 I	モデリングから、スカルプトソフトを使用したテクスチャ作成、ライティングまでの一連の工程を学ぶ。	2前	60	4		○	
○			スカルプトモデリング演習 II	スカルプトソフトを使用した造形・質感表現に重点を置いた作品制作。	2後	60	4		○	
○			CG 作品制作演習 I	ゲーム、CG 業界に向けて志望職種をアピールできる CG 作品を制作する。	2前	120	8		○	
○			CG 作品制作演習 II	ゲーム、CG 業界に向けて志望職種をアピールできる CG 作品を制作する。	2後	120	8		○	
○			CG・デッサン作品制作演習 I	個人の力量に合った指定作品の制作をし、基礎作品力を高める。	2後	120	8		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース 3DCG 専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			映像制作概論	映像作品を制作する際に必要な演出やテクニック・カメラワークを習得し、映像作品が制作できる知識を習得する。	2前	30	2	○		
○			映像制作演習	「カメラで撮影された画」「レンダリングされたCG」といった映像の「素材」を、さらに印象深く仕上げるためのアプリケーションの操作を理解・習得し、効果や合成を利用した映像制作を実践する。	2前	60	4		○	
○			プレゼンテーショントレーニング	Microsoft PowerPointの基本操作を学ぶ。プレゼンテーションの基礎から応用を実践を踏まえて学ぶ	2後	30	2	○		
○			イラスト制作	構図などの演出表現を学習し、コンセプトアートなどの2Dイラストを制作する	2後	60	4		○	
○			就職ポートフォリオ制作演習	就職活動に必要なポートフォリオの知識を学習・実際に制作する。	2前	60	4		○	
○			キャリアデザイン	仕事観を学び、就職に対する意識を高めるとともに、各自に必要な知識・技能の確認を行う。	2前	30	2	○		
○			就職対策I	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	2後	30	2	○		
○			SIC(夏期集中講座)2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	2前	60	4	△	△	
○			SPIC(春期集中講座)2016 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4単位は最大コマ数の場合。コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	2後	60	4	△	△	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース 3DCG 専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			英会話Ⅲ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン 業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。初級。	2前	30	2	○		
○			英会話Ⅳ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン 業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。初級。	2後	30	2	○		
○			CG 技術開発研究	様々な CG 表現を研究、学習し、その成果を発表する。	3後	60	4	○		
○			フォトリアル CG 制作演習	光や材質の性質を学習し、写実表現を追求した3D 技術を習得する	3前	60	4		○	
○			スカルプトモデリング演習Ⅱ	スカルプトソフトを使用した造形・質感表現に重点を置いた作品制作。	3前	60	4		○	
○			CG・デッサン作品制作演習Ⅱ	過去作品のブラッシュアップ・サブアピールの作品制作を行う。	3前	120	8		○	
○			CG・デッサン作品制作演習Ⅲ	個人の嗜好に沿った作品制作をし、ポートフォリオに載せる完全オリジナル作品を完成させる。	3後	120	8		○	
○			3DCG エンジン演習	ゲームエンジンを使ったゲーム制作手法を習得する。	3前	30	2		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース 3DCG 専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			Maya3DCG 演習	3DCG ソフト Maya の基本操作を学習し、3D モデルを制作する。	3 前	30	2		○	
○			CG 作品制作演習Ⅲ	就職作品用に 3DCG 作品を制作する	3 前	120	8		○	
○			卒業制作演習	学習の集大成として、オリジナル作品の制作を行う。	3 後	240	16		○	
○			就職対策Ⅱ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	3 前	30	2	○		
○			ビジネスマナー	ビジネスシーンにおけるマナーと、社会人としての行動、考え方の基本を学習する。	3 後	30	2	○		
○			SIC (夏期集中講座) 2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	3 前	60	4	△	△	
合計				49科目	3120単位時間(208単位)					

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース ゲームキャラクター専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			色彩構成 I_B	色彩の体系と理論を学習し、イメージに即した配色構成ができる力を習得する。	1後	30	2	○		
○			動画演習 I	物理法則やアニメ制作の作画知識と技術を習得し、基礎的なアニメ制作ができるようになる。	1前	30	2		○	
○			クリンナップ演習 I	クリンナップの基本作画方法を学習し、基本題材のクオリティの高い作品制作ができるようになる。	1前	30	2		○	
○			背景パース技法 I_B	パースを使った描画技法を基礎から学び、実践によって理解を深めながら、作品制作の技術を向上させる。	1後	30	2	○		
○			コミュニティ作画 I	効果的な意見交換の方法を学習し、実践する模擬制作実習。	1後	30	2		○	
○			アクションクロッキー I	骨格の仕組みや動きを学習し、ポーズを素早く描く為のクロッキー技法を習得する。	1前	30	2		○	
○			キャラクターデザイン I	骨格や筋肉の作画法を学習し、キャラクターを描くための基礎画力を身に付ける	1前	30	2	○		
○			キャラクターデザイン II	キャラクター設計の仕方を学習し、オリジナルキャラクターを設定、作画する。	1後	30	2	○		
○			キャラクターデザイン演習 I	デジタル作画やペイント技法を学習し、オリジナルキャラクターのコンセプトアート作品を制作する。	1後	60	4		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 マルチメディア研究学科 CG デザインコース ゲームキャラクター専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			2D ペイント演習 I_A	Photoshop の彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する	1 前	30	2		○	
○			2D ペイント演習 II	Photoshop の彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する	1 後	30	2		○	
○			UI デザイン演習 I	ゲーム UI/UX を理解し、様々なゲーム UI パーツをデザインし制作する。	1 後	60	4		○	
○			ドット演習	2D 表現の知識を学習し、ドットによる作画、アニメーションの制作から基礎技術を習得する。	1 後	30	2		○	
○			2DCG 基礎演習	Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の基本操作と、画像加工・合成技術の基礎を習得する	1 前	30	2		○	
○			3D キャラクターモデリング演習 I	3DCG の基本操作を習得し、様々な種類のオブジェクトを作成する	1 前	60	4		○	
○			3D アニメーション演習 I	3DCG モーション制作に必要な知識、技術を習得し、制作する。	1 前	60	4		○	
○			デッサン・CG 基礎制作演習 I	CG 制作において必須技能であるデッサンを学習し、デッサン作品を制作する。	1 前	240	16		○	
○			デッサン・CG 基礎制作演習 II	デッサンで培った技能を CG 制作を通じて表現し、CG 作品を制作する。	1 後	120	8		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース ゲームキャラクター専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			SIC (夏期集中講座) 2016※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	1 前	60	4	△	△	
○			SPIC(春期集中講座) 2016※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	1 後	60	4	△	△	
○			一般英会話 I	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	1 前	30	2	○		
○			一般英会話 II	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	1 後	30	2	○		
○			ゲーム UI デザイン演習 II (Flash)	ゲームで必要とされるメニューやアイコンなどの UI をデザインする	2 前	60	4		○	
○			映像制作演習 (aftereffects)	絵コンテやカメラワーク等、映像作品を制作する際に必要な知識・技術を習得する	2 前	60	4		○	
○			美術・デザイン概論	古典美術から最新デザインまでを通じて、様々な個性表現や価値観を学習する	2 前	30	2	○		
○			アクションクロッキー II	クロッキーを通して人物など動きのある物体の形状・特徴をすばやく捉える能力を養う	2 前	30	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース ゲームキャラクター専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			2D イラスト制作演習 I	構図などの演出表現を学習し、コンセプトアートなどの2D イラストを制作する	2前	60	4		○	
○			ゲーム 2D デザイン演習 I	アバター、武器デザイン、属性モンスター、ステージなどを制作する	2前	60	4		○	
○			キャラクターデザイン IV (個性表現)	キャラクターデザインについて学習し、商品価値を意識したオリジナルキャラクタをデザインする	2前	30	2	○		
○			背景 パース II	透視図法の基礎を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する	2前	30	2	○		
○			〈企画〉ゲーム制作概論	ゲーム制作の流れや制作を行う上で必要となる知識を学習する	2前	30	2	○		
○			就職対策	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	2前	30	2	○		
○			ゲーム背景アート演習 I	ゲーム用背景、風景の作画技法を学習し、背景作品制作を行う	2後	60	4		○	
○			キャラクターデザイン演習 II	キャラクターデザインについて学習し、商品価値を意識したオリジナルキャラクタをデザインする	2後	60	4		○	
○			就職ポートフォリオ制作演習	企業提出作品の構成方法を学習し、ポートフォリオを制作する	2後	60	4	△	△	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース ゲームキャラクター専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			2D イラスト制作演習Ⅱ	構図などの演出表現を学習し、コンセプトアートなどの2D イラストを制作する	2後	60	4		○	
○			ゲーム 2D デザイン演習Ⅱ	アバター、武器デザイン、属性モンスター、ステージなどを制作する	2後	60	4		○	
○			キャラクターデザインⅣ	キャラクターデザインについて学習し、商品価値を意識したオリジナルキャラクタをデザインする	2後	30	2	○		
○			背景パースⅢ	透視図法の基礎を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する	2後	30	2	○		
○			プレゼンテーショントレーニング	Microsoft PowerPoint の基本操作を学ぶ。プレゼンテーションの基礎から応用を実践を踏まえて学ぶ	2後	30	2		○	
○			就職対策	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	2後	30	2	○		
○			SIC (夏期集中講座) 2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	2前	60	4	△	△	
○			SPIC (春期集中講座) 2016 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	2後	60	4	△	△	
○			英会話Ⅲ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	2前	30	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース ゲームキャラクター専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			英会話Ⅳ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	2後	30	2	○		
○			2D 映像制作演習	2DCG による映像制作技術を学習し、映像作品制作を行う	3前	120	8		○	
○			ゲーム 2D 作品制作演習Ⅰ	就職作品用に 2DCG 作品を制作する	3前	120	8		○	
○			ゲーム背景アート演習Ⅱ	ゲーム用背景、風景の作画技法を学習し、背景作品制作を行う	3前	60	4		○	
○			2D イラスト制作演習Ⅲ	構図などの演出表現を学習し、コンセプトアートなどの 2D イラストを制作する	3前	120	8		○	
○			就職対策Ⅱ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	3前	30	2	○		
○			CG 技術開発研究	クオリティの高い CG 映像を制作するための CG 技術を研究する	3後	60	4	○		
○			2DCG 作品制作演習Ⅱ	就職作品用に 2D イラストを制作する	3後	120	8		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース ゲームキャラクター専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			卒業制作演習	学習の集大成としてオリジナル作品制作を行う	3後	240	16	△	△	
○			ビジネスマナー	ビジネスシーンにおけるマナーと、社会人としての行動、考え方の基本を学習する。	3後	30	2	○		
○			SIC (夏期集中講座) 2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	3前	60	4	△	△	
合計				55科目	3120単位時間(208単位)					

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース アニメ・イラスト専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			色彩構成 I_B	色彩の体系と理論を学習し、イメージに即した配色構成ができる力を習得する。	1後	30	2	○		
○			動画演習 I	物理法則やアニメ制作の作画知識と技術を習得し、基礎的なアニメ制作ができるようになる。	1前	30	2		○	
○			動画演習 II	人の動作や重心の知識を習得し、キャラのワンアクションアニメーション制作ができるようになる。	1後	30	2		○	
○			クリンナップ演習 I	クリンナップの基本作画方法を学習し、基本題材のクオリティの高い作品制作ができるようになる。	1前	30	2		○	
○			クリンナップ演習 II	線数の多い題材や人工物を題材とした、クリンナップ作品制作	1後	30	2		○	
○			アニメ・イラスト制作演習 I	就職作品としてのアニメーション制作、またはイラスト作品の制作を行う。	1後	60	4		○	
○			RETASSTUDIO 演習	RETAS STUDIO の操作方法と基礎アニメ制作の実施。	1後	30	2		○	
○			背景パース技法 I_B	パースを使った描画技法を基礎から学び、実践によって理解を深めながら、作品制作の技術を向上させる。	1後	30	2	○		
○			コミュニティ作画 I	効果的な意見交換の方法を学習し、実践する模擬制作実習。	1後	30	2		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース アニメ・イラスト専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			アクションクロッキー I	骨格の仕組みや動きを学習し、ポーズを素早く描く為のクロッキー技法を習得する。	1前	30	2		○	
○			キャラクターデザイン I	骨格や筋肉の作画法を学習し、キャラクターを描くための基礎画力を身に付ける	1前	30	2	○		
○			キャラクターデザイン II	キャラクター設計の仕方を学習し、オリジナルキャラクターを設定、作画する。	1後	30	2	○		
○			2D ペイント演習 I_A	Photoshop の彩色ツールを学習し、デジタルペイントの基礎技術を習得する	1前	30	2		○	
○			2D ペイント演習 II	Photoshop による質感表現を学習し、フォトリアルペインティング技術を習得する	1後	30	2		○	
○			2DCG 基礎演習	Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の基本操作と、画像加工・合成技術の基礎を習得する	1前	30	2		○	
○			3D アニメーション演習 I	3DCG モーション制作に必要な知識、技術を習得し、制作する。	1前	60	4		○	
○			3D キャラクターモデリング演習 I	3DCG の基本操作を習得し、様々な種類のオブジェクトを作成する	1前	60	4		○	
○			デッサン・CG 基礎制作演習 I	CG 制作において必須技能であるデッサンを学習し、デッサン作品を制作する。	1前	240	16		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース アニメ・イラスト専攻) 平成28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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			デッサン・CG 基礎制作演 習Ⅱ	デッサンで培った技能をCG制作を通じて 表現し、CG作品を制作する。	1 後	120	8		○	
○			SIC（夏期集 中講座）2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての 対策を集中的に行い、知識・技術の向上を 目指す。 ※4単位は最大コマ数の場合。 コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	1 前	60	4	△	△	
○			SPIC（春期集 中講座）2016 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての 対策を集中的に行い、知識・技術の向上を 目指す。 ※4単位は最大コマ数の場合。 コマ数によって1・2・3単位に減る場合あり。	1 後	60	4	△	△	
○			一般英会話 Ⅰ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン 業界就職後に必要な日常レベルの英会話を 習得する。	1 前	30	2	○		
○			一般英会話 Ⅱ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン 業界就職後に必要な日常レベルの英会話を 習得する。	1 後	30	2	○		
○			デッサン	石膏などの静物モチーフや人物モデルを 描くことによって、基礎画力を向上させる	2 前	120	8		○	
○			コミュニ ティ作画演 習Ⅱ	効果的な意見交換の方法を学習し、多人数 に高評価を得る作品を制作する	2 前	30	2		○	
○			模写・清書演 習Ⅰ	アニメーションにおける原画・動画のクリ ンナップ技術を習得する	2 前	30	2		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース アニメ・イラスト専攻) 平成28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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			動画演習Ⅲ	人物の動作・移動・スポーツ・食事・アクション・エフェクト・乗り物・動物などの動きを研究し、作画する。	2 前	30	2		○	
○			背景パースⅡ	透視図法の基礎を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する	2 前	30	2	○		
○			アクションクローキーⅡ	クローキーを通して人物など動きのある物体の形状・特徴をすばやく捉える能力を養う	2 前	30	2		○	
○			映像制作演習	絵コンテやカメラワーク等、映像作品を制作する際に必要な知識・技術を習得する	2 前	60	4		○	
○			アニメ・イラスト制作演習Ⅰ	アニメ志望はアニメ作品を制作し、イラストレーター志望はイラスト作品を制作する。	2 前	60	4		○	
○			キャリアデザイン	就職活動に備えて仕事観を学び、自己分析を行う	2 前	30	2	○		
○			デッサン	石膏などの静物モチーフや人物モデルを描くことによって、基礎画力を向上させる	2 後	120	8		○	
○			コミュニティ作画演習Ⅲ	効果的な意見交換の方法を学習し、多人数に高評価を得る作品を制作する	2 後	30	2		○	
○			模写・清書演習Ⅱ	アニメーションにおける原画・動画のクリンナップ技術を習得する	2 後	30	2		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース アニメ・イラスト専攻) 平成28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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			動画演習Ⅳ	人物の動作・移動・スポーツ・食事・アクション・エフェクト・乗り物・動物などの動きを研究し、作画する。	2 後	30	2		○	
○			背景パースⅢ	透視図法の基礎を学び、イラスト用背景、風景の作画技法を習得する	2 後	30	2	○		
○			イラストテクニック演習Ⅰ	デジタル作画を利用したキャラの一枚イラスト作画・彩色や、背景パースの技術を生かして背景つき彩色一枚絵を制作する。	2 後	30	2		○	
○			アニメ・イラスト制作演習Ⅱ	アニメ志望はアニメ作品を制作し、イラストレーター志望はイラスト作品を制作する。	2 後	120	8		○	
○			就職対策Ⅰ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	2 後	30	2	○		
○			SIC（夏期集中講座）2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	2 前	60	4	△	△	
○			SPIC（春期集中講座）2016 ※	春期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	2 後	60	4	△	△	
○			英会話Ⅲ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	2 前	30	2	○		
○			英会話Ⅳ	ゲーム・クリエイティブ・IT・デザイン業界就職後に必要な日常レベルの英会話を習得する。	2 後	30	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース アニメ・イラスト専攻) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			デッサン	石膏などの静物モチーフや人物モデルを描くことによって、基礎画力を向上させる	3前	120	8		○	
○			アニメ・イラストポートフォリオ演習	企業提出作品の構成方法を学習し、ポートフォリオを制作する	3前	30	2		○	
○			コミュニティ作画演習Ⅳ	効果的な意見交換の方法を学習し、多人数に高評価を得る作品を制作する	3前	30	2		○	
○			模写・清書演習Ⅲ	アニメーションにおける原画・動画のクリンナップ技術を習得する	3前	30	2		○	
○			動画演習Ⅴ	人物の動作・移動・スポーツ・食事・アクション・エフェクト・乗り物・動物などの動きを研究し、作画する。	3前	30	2		○	
○			イラストテクニック演習Ⅱ	デジタル作画を利用したキャラの一枚イラスト作画・彩色や、背景パースの技術を生かして背景つき彩色一枚絵を制作する。	3前	30	2		○	
○			イラストレーター演習	Adobe Illustrator の基本的な操作方法を学習する	3前	30	2		○	
○			アニメ・イラスト制作演習Ⅲ	アニメ志望はアニメ作品を制作し、イラストレーター志望はイラスト作品を制作する。	3前	120	8		○	
○			就職対策Ⅱ	一般的な知識や社会情勢を学習し、就職試験および就職活動に役立つ能力を身につける。	3前	30	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程マルチメディア研究学科 CG デザインコース アニメ・イラスト専攻) 平成28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			
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	
○			デッサン	石膏などの静物モチーフや人物モデルを描くことによって、基礎画力を向上させる	3後	120	8		○		
○			アニメ・イラスト技術開発演習	様々なアニメーションの作画技術を研究、学習する。	3後	300	20		○		
○			ビジネスマナー	ビジネスシーンにおけるマナーと、社会人としての行動、考え方の基本を学習する。	3後	30	2	○			
○			SIC (夏期集中講座) 2016 ※	夏期に専門分野の学習と就職に向けての対策を集中的に行い、知識・技術の向上を目指す。 ※4 単位は最大コマ数の場合。コマ数によって 1・2・3 単位に減る場合あり。	3前	60	4	△	△		
合計				57科目	3120単位時間(208単位)						