

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			
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。					
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	デジタルクリエイター科	2年(昼)	1920単位時間 (又は64単位)	平成16年2月17日 文部科学大臣 告示第23号	-
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	1290単位時間 (又は単位)	2370単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	11400単位時間 (又は単位)	780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		
80人	17人	5人	16人	31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、実習成果等で評価	
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25日～1月7日 ■学 年 末：3月20日			卒業・進級条件	試験等に合格し、本校所定の過程を修了した者	
生徒指導	■クラス担任制 (有)・無) ■長期欠席者への指導等の対応 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 ■サークル活動 (有)・無)	
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ■就職率 [*] 166.7% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{**} 66.7% ■その他(任意) (平成27年度卒業者に関する平成28年3月時点の情報)			主な資格・検定	基本情報技術者試験、情報検定ITパスポート試験、CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、ウェブデザイン技能検定	

中途退学の現状	<p>■中途退学者 1名 ■中退率 5.8%</p> <p>平成27年4月 1日在学者 17名（平成27年4月入学者を含む） 平成28年3月31日在学者 16名（平成28年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 進路変更、学業不振、学校生活不適應</p> <p>■中退防止のための取組 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。</p>
ホームページ	URL: http://www.ncp.ac.jp/

※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。

全卒業生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（就職したか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)

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。その結果にもとづいて学生との面談を行い、速やかに対応し学習意欲を低下させない工夫をする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年3月31日現在

名 前	所 属
瓶井 修	日本コンピュータ専門学校 学校長
西坂 公典	日本コンピュータ専門学校 教務部長心得
小林 一男	日本コンピュータ専門学校 教務課長
芦田 治彦	日本コンピュータ専門学校 主事
三木 喬史	ウェブレイス
小幡 忠信	HISCO (ハイテクノロジー・ソフトウェア開発協同組合) 理事長
池永 靖	日本気象株式会社 教育事業チーム ティームリーダー
久下 直彦	株式会社アイ・ピー・エス 取締役執行委員
西川 貴史	株式会社セブン
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターテイメント 代表社員
稲泉 綾二	大阪国際大学 現代社会学部 情報デザイン学科 教授
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス 代表取締役

(開催日時)

第1回 平成27年 8月29日(土) 10:30~12:00

第2回 平成28年 3月19日(土) 10:00~11:30

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)

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。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
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。	合同会社 翔エンターテイメント ウェブレイス 有限会社スタジオ・マックス
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、テキストチャ技術、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。	ウェブレイス
WebデザインI	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。	ウェブレイス
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	ウェブレイス

	ます。	
S R 音響技術 I	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。	合同会社 翔エンターテイメント
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の音響の表現方法を磨きレベルアップを目指す。	有限会社スタジオ・マックス
アートアニメ技法 I	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。	株式会社セブン
アニメーション制作 I	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。	株式会社セブン
アニメ作画技法 I	ニメータとして、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。	株式会社セブン
レイアウト原画技法 I	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。	株式会社セブン
アニメーション制作 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。	株式会社セブン
MIDI プログラミング I	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。	OFFICE SOUND ART
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。	OFFICE SOUND ART
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。	OFFICE SOUND ART
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。	OFFICE SOUND ART
和声理論 I	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。	OFFICE SOUND ART

アンサンブル演習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。	OFFICE SOUND ART
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。	OFFICE SOUND ART
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。	OFFICE SOUND ART
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ともに作曲や編曲の理論も習得します。	OFFICE SOUND ART

3. 教員の研修等

（教員の研修等の基本方針）

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。研修をう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。

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 3月31日現在

名 前	所 属
瓶井 修	日本コンピュータ専門学校 学校長
西坂 公典	日本コンピュータ専門学校 教務部長心得
蔵敷 重壽	元大阪市立都島工業高等学校 校長
建山 和徳	ウェブレイス 代表
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターティメント 代表社員
久下 直彦	株式会社アイ・ピー・エス 取締役執行委員
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス 代表取締役

（学校関係者評価結果の公表方法）

URL:<http://www.ncp.ac.jp>

5. 情報提供

（情報提供の方法）

URL:<http://www.ncp.ac.jp>

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) 平成27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
○			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				科目	単位時間(単位)		

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) 平成27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
	○		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っていきます。	1 2通	240	8			○
合計				科目	単位時間(単位)		

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) 平成27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
	○		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。	12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年次では、スマートフォン(Android)のゲーム制作を行います。	12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付き、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部	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部	30	1			○
	○		キャラクタデザイン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。	12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。	12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部	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				科目	単位時間(単位)		

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) 平成27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
	○		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こと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。	12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、テキストチャ技術、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。	12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。	12通	120	4			○
		○	CGデザイン演習Ⅰ／Ⅱ	Webデザイン制作ソフト Adobe製のFireworks、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。	12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。	12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、文字の配列タイプグラフィ、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、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。	12通	240	8			○
合計				科目	単位時間(単位)					

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) 平成27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
	○		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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12通	120	4			○
	○		CGアニメーション制作Ⅰ／Ⅱ（Flash）	Adobe 製の Flash の基本操作にはじまり、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。	12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。	12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。	12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				科目	単位時間(単位)					

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) 平成27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
		○	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認識し、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も習得する。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の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				科目	単位時間(単位)					

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) 平成26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
		○	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、物体の形のとりえ方、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				科目	単位時間(単位)					

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) 平成27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
	○		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。	12 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。	12 通	180	6			○
		○	Webマガジ ン制作	紙媒体のまんがのみではなく、Webサイト閲覧の為の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。	12 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。	12 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。	12 通	240	8			○
	○		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。	12 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なら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。	12 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。	12 通	180	6			○
合計				科目	単位時間(単位)					

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) 平成27年度									
分類			授業科目名	授業科目概要	週単位数	授業時間数	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。	12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。	12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、正しく発生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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12通	120	4		○
合計				科目	単位時間(単位)	

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) 平成27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
	○		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。	12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	12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うべき声。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。	12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き手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。	12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。	12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。	12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。	12通	240	8			○
合計				科目	単位時間(単位)					

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) 平成27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
	○		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。	12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、ポ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、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。	12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。	12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。	12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。	12通	240	8		○	
合計				科目						

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) 平成27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
		○	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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12通	120	4			○
合計				科目	単位時間(単位)					

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) 平成27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。	12 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。	12 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。	12 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。	12 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				科目	単位時間(単位)					

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) 平成27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
		○	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。	12 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。	12 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。	12 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。	12 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。	12 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	○		
		○	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				科目	15840 単位時間(単位)					