

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ゲームプログラマー専攻) 2023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	
		○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A～Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○		○	
		○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2 通通	120	8	○	△		○		○	
	○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材とすることができます。	1 通	30	2	○	△		○		○	○
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○			○		○	
	○			一般教養 general education	社会で必要とされるビジネス文書作成や、聞き手に伝わるプレゼンテーション資料作成について学ぶことにより活用できるようになります。	2 1 通通	60	4	○	△		○		○	○
	○		クリエイティブ基礎	コンピューター概論 Computer Introduction	エンジニアにとって必須のコンピューターの動作原理について勉強し知識を身につけることができますようになります。	1 通	120	8	○			○		○	○
	○			コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8		○		○		○	○
	○			デザインシンキング Design Thinking	ゲームデザインの歴史を見ながら、どのようにゲームが成立し面白さを作り出しているかを考察し、商品開発についての「理解」と「発想力」を鍛え活用できるようになります。	1 通	60	4	○			○		○	○
	○		ゲーム基礎	ゲーム数学 Game Mathematics	プログラミングの基礎でもあり、特にゲームとシミュレーションの応用(数学と力学)に必須となる知識を身に付けゲーム制作に活用できるようになります。	2 1 通通	240	16	○			○		○	○
	○			プログラミング言語 I Programming Language I	ゲームプログラミングに必須のコンピュータ言語であるC言語について学習し、基礎の文法、アルゴリズムを通してゲーム制作に必要な基礎力を付け活用できるようになります。	1 通	240	16		○		○		○	○
	○			ゲームプログラミング I Game Programming I	プログラミング言語 I で学習するC言語を用いて、オリジナルの2Dゲーム開発ができるようになります。	1 通	120	8		○		○		○	○
	○			ゲーム企画 I Game Development I	スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現作法を学び活用できるようになります。	1 通	120	8	○			○		○	○
	○			シナリオライティング Scenario Writing	コンテンツの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成等、実践的な技法を学び活用できるようになります。	3 2 通通	240	16	○	△		○		○	○
	○			ゲーム制作	ゲームのアイデア、企画、画像編集、プログラミング全てを組み合わせることでゲームを制作できるようになります。	全 通	360	24		○		○		○	○
	○			ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	『ゲームプログラミング I・II・III』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	3 2 通通	240	16		○		○		○	○
	○		ゲームスキル・応用	プログラミング言語 II Programming Language II	ゲーム制作現場で広く使われているC++言語について学びます。C++言語の特長であるオブジェクト指向プログラミングについて理解し、ゲーム制作において活用できるようになります。	2 通	240	16		○		○		○	○
	○			ゲームプログラミング II Game Programming II	C++言語、3Dプログラミング技術を用いて、オリジナルの3Dゲーム開発ができるようになります。	2 通	240	16		○		○		○	○
	○			ゲームプログラミング III Game Programming III	『ゲームプログラミング I・II』を基に、実際の現場でのゲーム設計・開発の3Dプログラムを習得し活用できるようになります。	3 通	240	16		○		○		○	○
	○			ゲーム企画 II Game Development II	オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになります。	2 通	120	8		○		○		○	○
	○			ゲーム企画 III Game Development III	『ゲーム企画 I・II』を基に、より高度な作品(企画書)を作成し、作品集のレベルを飛躍的に上げることができるようになります。	3 通	120	8		○		○		○	○
	○			キャリアデザイン Career Design	企業の目に留まる書類・作品構成、レイアウトを学ぶことにより就職活動に活かせるようになります。	3 2 前後	120	8		○		○		○	○
	○			ゲームマーケティング Game Marketing	業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。	1 通	120	8		○		○		○	○

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ゲームプログラマー専攻) 2023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				
	○			就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。	2通	60	4	○	△		○			○	○			
	○			SPI試験対策講座 SPI Examination Seminar	就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになります。	2通	60	4	○			○				○	○		
			○	FE対策講座 Fundamental Information Technology Engineer Examination Seminar	コンピューター技術の国家資格である基本情報処理技術者試験に向けての対策講座です。午前試験範囲の知識を身に付けることができます。	3 2通	120	8	○			○					○		
	○			特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△		○				○	○		
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3		○		○				○	○		
	○			企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルを習得し、活用できるようになります。	全通	45	3		○		○					○	○	
	○			ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全通	45	3		○		○						○	
	○			合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○			○					○	○	
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2通	120	8		○		○					○	○	
	○			進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1通	30	2		○		○						○	
	○			卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1		○		○						○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3		○		○						○	
	○			キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3		○		○						○	○
	○			海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4		○			○						○
	○			海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4		○			○						○
合計					37 科目				2565 単位時間 (171 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

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

（文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ゲームプランナー専攻） 2023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			
			○	語学	グローバル・コミュニケーションⅠ Global CommunicationⅠ	スタート時点でレベル(A～Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILO作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○			○		
			○		グローバル・コミュニケーションⅡ Global CommunicationⅡ	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2 通 通	120	8	○	△		○				○	
		○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。	1 通	30	2	○	△		○				○	○
		○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○				○				
		○			一般教養 general education	社会で必要とされるビジネス文書作成や、聞き手に伝わるプレゼンテーション資料作成について学ぶことにより活用できるようになります。	2 1 通 通	60	4	○	△		○				○	○
		○		クリエイティブ基礎	コンピューター概論 Computer Introduction	エンジニアにとって必須のコンピューターの動作原理について勉強し知識を身につけることができるようになります。	1 通	120	8	○			○				○	○
		○			コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8		○		○					○
		○			デザインシンキング Design Thinking	ゲームデザインの歴史を見ながら、どのようにゲームが成立し面白さを作り出しているかを考察し、商品開発についての「理解」と「発想力」を鍛え活用できるようになります。	1 通	60	4	○			○					○
		○		ゲーム基礎	ゲーム企画Ⅰ Game DevelopmentⅠ	スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現作法を学び活用できるようになります。	1 通	120	8		○		○					○
		○			ゲームプログラミングⅠ Game ProgrammingⅠ	ゲームエンジンを使用してゲームプログラミングの基礎を学び活用できるようになります。	1 通	120	8		○		○					○
		○		ゲーム制作	ゲーム制作管理 Game Production Management	ゲーム制作における素材の発注管理方法、スケジュールリング、チームワークについて学び、制作進行に必要なスキルを身に付けることができます。	全 通	360	24		○		○					○
		○			ゲーム制作演習 Game Production Process	ゲームのアイデア、企画、画像編集、プログラミング全てを組み合わせてゲームを制作できるようになります。	全 通	360	24		○		○					○
		○			ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	3 2 通 通	240	16		○		○					○
		○		ゲームスキル・応用	ゲーム企画Ⅱ Game DevelopmentⅡ	オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになります。	2 通	120	8		○		○					○
		○			ゲーム企画Ⅲ Game DevelopmentⅢ	「ゲーム企画Ⅰ・Ⅱ」を基に、より高度な作品(企画書)を作成し、作品集のレベルを飛躍的に上げることができるようになります。	3 通	120	8		○		○					○
		○			ゲームプログラミングⅡ Game ProgrammingⅡ	ゲームプログラミングⅠで学んだことを元にゲームエンジンを使用してゲーム制作ができるようになります。	2 通	120	8		○		○					○
		○			ゲームプログラミングⅢ Game ProgrammingⅢ	ゲームプログラミングⅠ・Ⅱで学んだことを元にゲームエンジンを使用してゲーム制作ができるようになります。	3 通	120	8		○		○					○
		○			シナリオライティング Scenario Writing	コンテ・シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成等、実践的な技法を学び活用できるようになります。	全 通	360	24	○	△		○					○
		○			キャリアデザイン Career Design	企業の目に留まる書類・作品構成、レイアウトを学ぶことにより就職活動に活かせるようになります。	3 2 前 後	120	8		○		○					○
		○			ゲームマーケティング Game Marketing	業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。	1 通	120	8		○		○					○

授業科目等の概要

（文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ゲームプランナー専攻） 2023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	
		○		就職対策講座 Business Seminar	社会人として的一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	2通	60	4	○	△		○			○	○
		○		SPI試験対策講座 SPI Examination Seminar	就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになります。	2通	60	4	○			○			○	○
		○		特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△		○			○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3		○		○			○	○
		○		企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルを習得し、活用できるようになります。	全通	45	3		○		○			○	○
		○		ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作できるようになります。	全通	45	3		○		○			○	○
		○		合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○			○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2通	120	8		○		○			○	○
		○		進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1通	30	2		○		○			○	○
		○		卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1		○		○			○	○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3		○		○			○	○
		○		キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3		○		○			○	○
		○		海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4		○		○			○	○
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4		○		○			○	○
合計					34科目				2565 単位時間 (171 単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
（履修時間数） 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。（※1コマ＝2時間換算） （単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数 年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位（900時間） ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 （進級・卒業認定） 進級認定：各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

- 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

（文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 CGクリエイター専攻） 2023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・アニメーション制作 3DCG制作Ⅰ 3DCG Project I	3DCGモデリングに関する知識・技術を学び、デザインビジュアルライゼーションやCGパスといった3DCG画像制作方法を習得します。	1通	240	16	○		○					○	○			
			○	3DCG制作Ⅱ 3DCG Project II	『3DCG制作Ⅰ』で学んだ知識・技術を活かし、アニメーションやカメラワークを交えた高度な表現の3DCG映像制作できるようになります。	2通	360	24	○		○						○			
			○	3DCG制作Ⅲ 3DCG Project III	『3DCG制作Ⅱ』で学んだ知識・技術を活かし、商品クオリティを目指した3DCGモデリングやアニメーション作品の制作ができるようになります。	3通	480	32	○		○						○			
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。	3 2通	60	4	○	△		○					○	○		
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△		○						○	○	
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3	○		○							○	○	
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3	○		○							○	○	
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全通	45	3	○		○							○	○	
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○		○							○	○	
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2通	120	8	○		○							○	○	
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1通	30	2	○		○								○	○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1	○		○								○	○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3	○		○									○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3	○		○									○
			○	海外実学研修Ⅰ School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4	○		○									○
			○	海外実学研修Ⅱ School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4	○		○									○
合計					36 科目	2565 単位時間 (171 単位)														

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期: 15コマ×2単位×2学期=60単位 (900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定: 各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定: 3年間の合計修得単位が171単位以上	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

- 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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ネット動画クリエイター専攻) 2023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			
		○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILIC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△	○			○			
		○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2 通 通	120	8	○	△	○				○		
	○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1 通	30	2	○		○				○	○	
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○		○			○			
	○		クリエイティブ基礎	コンピューター デジタル基礎 Computer Digital Basic	業界でコミュニケーションを行う上での、企画書、計画表、見積書、香盤表といった様々な書類作成、プレゼンテーションを行う上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。	1 通	60	4	○		○					○	
	○			コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューター・グラフィックソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、グラフィックデザインの学びを通して、平面デザインや画像加工ができるようになります。	2 1 通 通	240	16	○		○						○
	○			デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1 通	30	2	○		○						○
	○			動画企画 Video Planning	動画制作を目的とした制作計画の要となる設計図、企画書、絵コンテなどの制作を学びます。	1 通	120	8	○		○						○
	○			パースドローイング Perspective Drawing	視角やカメラレンズを通した視覚効果について、パース概念を学びながらスケッチ、ドローイングの技術を習得できます。	1 通	120	8	○		○						○
	○			演技表現 Performance Art	映像発信に必要な視聴者に分かり易い情報の伝え方、視聴者の注目を引き付ける演技表現の技術を学びます。	3 2 通 通	240	16	○		○						○
		○		デッサン Dessin	物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスがとれるようになります。	全 通	360	24	○		○						○
	○			動画制作	動画制作 I Video Production I	動画撮影の演習を課題制作を通して、撮影の基礎技術を習得します。	1 通	120	8	○		○					○
	○		動画制作 II Video Production II		動画の自主制作を通して、動画撮影や動画表現の応用技術を習得します。	2 通	180	12	○		○						○
	○		動画制作 III Video Production III		目的やメッセージ性を持った動画の自主制作を通して、動画表現のクオリティの向上、動画表現センスを身につけます。	3 通	180	12	○		○						○
	○		動画総合演習 Video Comprehensive Exercise I		動画制作における制作工程から発信までの基礎知識・技術を習得します。	1 通	120	8	○		○						○
	○		動画総合演習 Video Comprehensive Exercise II		動画制作における制作工程から発信までの応用知識・技術を習得します。	2 通	180	12	○		○						○
	○		動画総合演習 Video Comprehensive Exercise III		実践的な演習を通して動画制作、発信する技術を習得します。	3 通	180	12	○		○						○
	○		動画編集 I Video Editing I		動画編集ソフトの基礎技術を習得します。	1 通	120	8	○		○						○
	○		動画編集 II Video Editing I		動画編集ソフトの応用技術を習得します。	2 通	120	8	○		○						○
	○		動画編集 III Video Editing I		動画編集ソフトの応用技術を使った高度な動画表現テクニック技術を習得します。	3 通	120	8	○		○						○
	○		デモリール制作 Demo reel production		クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	3 2 通 通	240	16	○		○						○
	○		動画効果 Video Effect	動画演出を主とした高度な素材の制作、エフェクトやレンダリングなどの特殊技術を習得します。	3 2 通 通	240	16	○		○						○	

授業科目等の概要

（文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ネット動画クリエイター専攻） 2023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	
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3 2 通通	60	4	○	△		○			○	○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	45	3	○	△		○			○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	3 2 通通	45	3	○			○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができます。	3 2 通通	120	8	○			○			○	○
			○	卒業・進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1 通通	30	2	○			○			○	○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 通	15	1	○			○			○	○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4	○			○			○	○
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4	○			○			○	○
合計					35 科目	2565 単位時間 (171 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期: 15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定: 各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定: 3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 アニメーション専攻) 2023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	
			○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILIC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○			○
			○	語学	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	1にて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2 通	120	8	○	△		○			○
		○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1 通	30	2	○			○			○
		○		ビジネス基礎	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○			○			○
			○	クリエイティブ基礎	コンピューターデジタル基礎 Computer Digital Basic	社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。	1 通	60	4		○		○			○
			○		コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8		○		○			○
			○		デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1 前	30	2	○	△		○			○
			○		デッサン I Dessin I	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形を正確に捉え、表現することが身につく描き方を習得します。	1 通	120	8		○		○			○
			○		デッサン II Dessin II	フォルムを捉え、その描写スピードを上げていくためのトレーニングを徹底的に行います。技術を習得し他の授業にも活かす事が出来るようになります。	2 通	120	8		○		○			○
			○		デッサン III Dessin III	多彩なモチーフを使用し、人に限らずあらゆる物を描く能力を鍛えます。幅広いモチーフを描く事が出来るようになります。	3 通	120	8		○		○			○
			○		キャラクターデザイン I Character Drawing I	アニメーション作品に欠かせない要素である「人物」の描写を徹底的にトレーニングします。また、人体構造を理解し、キャラクター等に応用できる基礎力を身につけ描く事が出来るようになります。	1 通	120	8		○		○			○
			○	キャラクターデザイン II Character Drawing II	1年次に取得した技術を応用し人間の表情や動きのある絵を中心に授業を行い、正面からの描画だけでなく側面背面からの描写を習得するための技術を学び習得します。	2 通	120	8		○		○			○	
			○	キャラクターデザイン III Character Drawing III	就職に向け、2年間で習得した技法を使い人間の細かい生活描写を制作、背景も加え一枚の完成した絵にしアニメ会社に向けたオリジナル絵を制作します。ポートフォリオを完成する事が出来ます。	3 通	120	8		○		○			○	
			○	CG・アニメーション制作	デジタルアニメーション I Digital Animation I	業界標準のソフトウェア「Traceman」「Paintman」を使用し、アニメ彩色などで用いられる操作技法を習得します。	1 通	120	8	△	○		○			○
			○		デジタルアニメーション II Digital Animation II	『デジタルアニメーション I』で学んだ技術を活かし、アニメーションで使用できる着彩、彩色を中心に習得します。	2 通	120	8	△	○		○			○
			○		デジタルアニメーション III Digital Animation III	より業界に近いレベルの方法を使い、就職に向けデジタル作品を中心に制作します。デジタルソフトの使い方を習得します。	3 通	120	8	△	○		○			○
			○		アニメーション作画 I Animation Cartoons Drawing I	アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を徹底的に習得します。	1 通	240	16	○	△		○			○
			○		アニメーション作画 II Animation Cartoons Drawing II	アニメーション作画における「動画」の作画技法を徹底的に習得します。	2 通	240	16	○	△		○			○
			○		アニメーション作画 III Animation Cartoons Drawing III	アニメーション作画 I・II で学んだ技術とそれまでに学んだアニメ技術を総括し就活に向けてのアニメーション作品を制作し業界で生かせる技術を習得します。	3 通	240	16	○	△		○			○
			○		背景作画技法 I Background Design I	パース・遠近法の知識・技術を学びながら、背景作画技法を習得します。	1 通	120	8	○	△		○			○
			○		背景作画技法 II Background Design II	『背景作画技法 I』で学んだ技術を活かし、アニメーションで使用できる背景を制作出来るようになります。	2 通	120	8	○	△		○			○
			○		背景作画技法 III Background Design III	『背景作画技法 I・II』で学んだ技術を活かし、より一層実践で使用できるアナログ・デジタル両方の技術を使用し新たな背景技術を習得します。	3 通	120	8	○	△		○			○
			○		3DCG制作 3DCG Project	3DCG制作のための基礎的な知識・技術を学び映像編集の技術を習得します。	3 通	120	8		○		○			○

授業科目等の概要

（文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 アニメーション専攻） 2023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		
									講 義	演 習	実 験・ 実習・ 実技	校 内	校 外	専 任	兼 任			
必修	選択 必修	自由 選択																
	○		CG・アニメーション制作	アニメーション制作Ⅱ Animation Cartoons ProductⅡ	2年生ではオリジナルのアニメーションを制作します。制作に伴い必要なコミュニケーションとスケジュール管理、作業工程などを単独ではなく、チームとして行う事で、アニメーション制作の疑似体験をし現場と同じ制作の流れを習得する事が出来ます。	2 通	120	8	○	△					○			
	○			アニメーション制作Ⅲ Animation Cartoons ProductⅢ	3年間の作画技術を駆使し、就職に必要な作品制作を行います。企業様から頂いた課題に取り組みこももあり、就活に活かせる作品を制作できます。	3 通	120	8	○	△					○	○		
	○			アニメーション演出 Animation Movie Direction	作品演出の実践的な技法とシナリオの基本的な考え方、アニメーションにおける演出業務に必須となる知識を習得します。	1 通	120	8		○						○		
	○		映像制作	撮影編集 Composite	アニメーション制作上の、デジタル画像処理に関する映像編集ソフト『After Effects』などの基礎的な操作技法を習得します。	1 後	60	4	△	○						○		
	○			撮影編集Ⅱ CompositeⅡ	映像編集ソフト『After Effects』を使用した映像のアニメーション制作やデジタル合成やモーショングラフィックス、タイトル制作に止まらず、実写を利用した映像効果などの技法を同時に習得します。	2 通	120	8	△	○							○	
	○		就職対策	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身につきます。	3 2 通	60	4	○	△						○	○	
	○			特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	45	3	○	△							○	○
		○		特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身につけ、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	45	3		○							○	○
	○			企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	45	3		○							○	○
	○			ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全 通	45	3		○								○
	○			合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身につきます。	全 通	45	3		○								○
		○		業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2 通	120	8		○							○	○
	○		進級・卒業制作	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1 通	30	2		○							○	
	○			卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 通	15	1		○								○
		○	キャリア教育	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身につけることができます。	全 通	45	3		○							○	
	○			キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	45	3		○								○
	○			海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身につきます。	1 通	60	4		○								○
		○	海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身につきます。	2 通	60	4		○									○
合計					41 科目	2565 単位時間 (171 単位)												

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ＝2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間＝科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定：各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 e-sportsプログラマー専攻) 2023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	
			○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILIC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○		○	
			○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2 通通	120	8	○	△		○		○	
			○	ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。	1 通	30	2	○	△		○		○	○
			○		アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○			○	○		
			○	クリエイティブ基礎	Microsoft Office 基礎 Microsoft Office Fundamentals	社会人、e-sports 業界での活動として必須の Microsoft Office Excel、Wordの基礎技術の習得を目指します。	2 通	60	4	○			○			○
			○		Microsoft Office 応用 Microsoft Office Application	社会人、e-sports 業界での活動として必須の Microsoft Office Excelの応用技術の習得と資格取得を目指します。	3 通	60	4	○			○			○
			○		デザイン基礎 Design Foundation	デザインソフトである「Photoshop」の基本操作を学び、サムネイル制作をはじめとする画像加工ができるようになります。	2 通	60	4	○			○			○
			○		デザイン応用 Design Application	デザインソフトである「Illustrator」「Photoshop」を学び、よりクリエイティブ性の高いデザインができるようになります。	3 通	60	4	○			○			○
			○		プレゼンテーション presentation	Microsoft PowerPointのスキルを身に付け、就職デビューに必要なプレゼンテーション能力を習得します。	3 2 通通	120	8	○			○			○
			○	スポーツ基礎	フィジカルトレーニング Physical Training	e-sports プログラマーにとっては体力は必須。フィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習慣づけられます。	2 1 通通	120	8	○			○			○
			○		メンタルトレーニング Mental Training	e-sportsにおいて非常に重要なメンタルをトレーニングし、試合前の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得します。	1 前	30	2	○			○			○
			○		コーチング Coaching	幅広い視野を持つための知識、問題解決思考を学び、コーチングの基礎であるマネジメントの重要性と活用方法を身に付ける。	2 通	60	4	○			○			○
			○	業界理解	eスポーツビジネス入門 Introduction to Esports Business	業界ビジネスの基礎知識を身に付けます。	1 通	60	4	○	△		○			○
			○		eスポーツ理論 Theory of Esports	チームプレイの概念を学びます。	1 通	60	4	○	△		○			○
			○		ビジネスマナー Business Manner	社会人、e-sports業界で必須のマナー・ホスピタリティを磨きます。	3 通	60	4	○	△		○			○
			○		業界分析 Industry analysis	就職デビューで希望する企業やチームの分析、また社会人になるにあたり必要な知識を身に付けます。	3 通	30	2	○	△		○			○
			○	技能実習	企画・資格 I Planning / Qualification	企業提案前提のイベントの立案力、プレゼンテーション能力を習得します。またイベント系資格取得も目指します。 ※デビュー希望以外は必修	3 2 通通	240	16	○	△		○			○
			○		イベント基礎 Event basics	イベント制作の運営技術の基礎を実践的に習得します。	3 2 1 後後後	90	6	○			○			○
			○		ゲーム実習 Game Practice	個々のゲームスキル向上とプレイマナーを学ぶため実習を繰り返し、プロのテクニックを習得します。姉妹校・校内でのチームスクラムや活動状況へのフィードバックも行います。	全 通	1620	108	○	△		○			○
			○		配信技法 Delivery Technique	配信に必要な知識・ITリテラシーを学び、ストーリーミングの自己表現や配信技術を習得します。	1 通	60	4	○	△		○			○
			○		トークスキル I Talk skills I	チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。	2 後	30	2	○	△		○			○
			○		トークスキル II Talk skills II	MC、実況、解説、面接などに伝えるための会話術、人を不快にさせない言い回しなど多岐に渡るスキルを身に付けます。	3 前	30	2	○	△		○			○
			○		セルフプロデュース I Self-produced I	自己の個性や強みを分析して戦略的にアピールできる知識やポートフォリオ制作技術を身に付けます	1 通	60	4	○	△		○			○
			○		セルフプロデュース II Self-produced II	他己分析を行う技術を身に付け、自身・他者のマネジメント意識を身に付ける。また、自身の将来に向けたスケジュール間隔と目標制定能力・目標に向けた行動力を養う。	2 通	60	4	○	△		○			○
			○	プロマネジメント Pro management	マネジメント専攻の学生から実際にスカウトを受けた学生が、デビューするためのセルフプロデュース方を学びます。	全 通	360	24	○	△		○			○	

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 e-sportsプログラマー専攻) 2023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	
	○			動画編集 I Video Editing I	Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得します。	1通	120	8	○	△		○			○	○
	○			動画編集 II Video Editing II	Adobe Premiere Proに加えてAdobe After Effectsを学び、演出面とストーリー性を意識した画面作りを身に付けます。	2通	120	8	○	△		○			○	○
			○	選抜ゼミ Selection seminar	より高いスキルを目指す学生が企業・プロチームと協力し、実践形式でのスキルを身に付けます。 ※選抜学生のみ	全通	180	12	○	△		○			○	
			○	定期イベント Regular event	定期的にイベントの企画と実践、フィードバックを行います。	全通	360	24	○	△		○			○	
	○			就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3 2通	60	4	○	△		○			○	○
	○			デビュー活動 Debut Preparation	e-sports業界デビュー・就職活動の一環として、大会出場やトライアウト参加、イベント運営を自主性を持って行います。	全通	90	6		○		○			○	
	○			特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△		○			○	
	○			特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3		○		○			○	○
	○			企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	2		○		○			○	○
	○			ポートフォリオ Portfolio	e-sports業界へのデビュー・就職活動に必要な実績をまとめたポートフォリオを制作します。	全通	45	1		○		○			○	
	○			合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	3 2通	30	2	○			○			○	○
	○			業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができます。	3 2通	120	8		○		○			○	○
	○			進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1通	30	2		○		○			○	
	○			卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1		○		○			○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3		○		○			○	
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3		○		○			○	
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4		○		○			○	
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4		○		○			○	
合計					43 科目	2565 単位時間 (171 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 コミックイラスト&マンガ専攻) 2023年度																	
分類	必修	選択	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	
				○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△	○			○	
				○	語学	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2 通 通	120	8	○	△	○			○	
				○	ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1 通	30	2	○	△	○			○	○
				○	ビジネス基礎	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○		○		○		
				○	クリエイティブ基礎	ビジネスツール Business Tool	社会人として必須スキルとなっているビジネス系各種ソフトの中でパワーポイントの使い方を学び、就業先で役立つような企画書や会議資料を作れるようになります。	2 通	60	4		○	○				
				○	クリエイティブ基礎	デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1 通	30	2	○	△	○				
				○	クリエイティブ基礎	コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターや周辺機器の基礎知識・操作方法を身に付けます。制作現場の定番ソフト「Illustrator」「Photoshop」を、「制作の道具」として使いこなせるようになります。	1 前	60	4		○	○				○
				○	クリエイティブ基礎	デジタルドローイング Digital Drawing	PCでのイラスト制作にあたって必要な、ツールの使い方や様々なスキルを習得し、「Sai」「ClipStudio」「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を取得します。	1 通	120	8		○	○				○
				○	クリエイティブ基礎	デッサン I Dessin I	モチーフを正確にとらえるための物の見方、画面への入れ方、陰影や調子のつけ方を実習を通して学び基礎的なデッサン力を習得します。あわせてクロッキーなどの描画で人体についての表現を身につけていきます。	1 通	120	8		○	○				○
				○	クリエイティブ基礎	デッサン II Dessin II	様々なモチーフをデッサンとして完成させる力を磨きながら、人体や動物の骨格や筋肉を理解・意識しながら描写する事で、キャラクターの描画をする時に、緻密でダイナミックな表現ができるようになります。	2 通	120	8		○	○				○
				○	クリエイティブ基礎	背景効果 Background & Effects	コミックイラスト制作のために必要な道具(ペン・定規・トーンなど)のルール・表現テクニック・さまざまな表現効果・動物・自然物の捉え方・描き方を学び、絵を描くための基礎体力を身につけます。	1 通	120	8	○	△	○				○
				○	クリエイティブ基礎	パース Perspective	パースの理論(地平線・消失点・一点・二点・三点透視・建築図法)や効果的なテクニック(分割・増殖・速く・正確に描く方法・アオリ・フカンの活用方法)を知識・技法の演習を通して身につけます。	1 後	60	4	○	△	○				○
				○	イラスト制作	コミックイラスト制作 I Comic Illustration I	一枚のイラストを制作するために必要な設定・ラフ・仕上げ、スケジュール管理を実践しながら、モノクロ・カラーイラストを仕上げることができるようになります。	1 通	120	8		○	○				○
				○	イラスト制作	コミックイラスト制作 II Comic Illustration II	さまざまな表現方法を学び、質の高い表現や、描きこみを増やし、情報量の多いイラストが描けるようになります。	2 通	120	8		○	○				○
				○	イラスト制作	コミックイラスト制作 III Comic Illustration III	ターゲットへ伝えるコンセプトを意識しながら、より魅力的なイラストが描けるようになります。	3 通	120	8		○	○				○
				○	イラスト制作	キャラクタードローイング Character Drawing	人体を立体物(ブロック)として認識できるようになります。キャラクターの顔から全身までさまざまな方向からバランスよく描くための技術を身につけます。	1 通	120	8		○	○				○
				○	イラスト制作	背景デザイン Scroll Design	写真素材を基に、構図の基本を理解し、風景・乗り物・道具などを「Photoshop」を使用して、デジタル線画やデジタル着彩ができるようになります。	2 通	120	8	○	△	○				○
				○	イラスト制作	イラストレーション I Illustration I	イラストレーションの面白さを体感し、基礎を固める。演習を行いながらIllustrator・Photoshopの基本操作を身につけます。	1 後	60	4		○	○				○
				○	イラスト制作	イラストレーション II Illustration II	ソフトを使ってあらゆる機能を学び、様々な職種やアウトプットの仕方を理解する。Illustrator・Photoshopの操作に慣れ、自分の作品に落とし込みます。	2 通	120	8		○	○				○
				○	イラスト制作	イラストレーション III Illustration III	イラストの基礎知識・発想法や考え方などイラストレーターに必要なスキルを身につける。	3 通	120	8		○	○				○
				○	マンガ制作	マンガ制作 I Manga Project I	マンガ制作に必要な知識・技術を実際の作品制作を通して習得し、短編から中編の作品を仕上げ、投稿できるようにすることを目指します。	1 通	120	8		○	○				○
				○	マンガ制作	マンガ制作 II Manga Project II	マンガ制作の技術と作業スピードを上げていくための技術習得を作品制作を通して行い、新人賞受賞を目指します。	2 通	120	8		○	○				○
				○	マンガ制作	マンガ制作 III Manga Project III	商品としてのマンガ制作を行う意識と姿勢を、中編から長編の作品制作を通して学び、新人賞の上位入賞、在学中デビューを目指します。	3 通	120	8		○	○				○
				○	マンガ制作	アナログテクニック I Analogue Techniques I	クリエイターとして、仕事をこなすための心構え、作画技術、対応力を身に付けて、現場の職力になれるようになる。その技術を自分の作品にも活かし、主に背景のクオリティ・パリエーション・スピードを向上できるようにします。	2 通	120	8	○	△	○				○

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 コミックイラスト&マンガ専攻) 2023年度																	
分類	必修	選択	自由	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	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		
			○	デジタルコミック I Digital Comic I	「CLIP STUDIO」で、デジタルマンガやWebTOON制作の基礎的な知識や技術を身につけます。	1 通	120	8	○	△		○				○	
			○	デジタルイラスト I Digital Illustration I	カラー・モノクロ問わず、「Sai」「ClipStudio」など、デジタル作画ソフトをメインにデジタルイラストを仕上げ実習を通して作品力の向上させます。	2 通	120	8	○	△		○				○	
			○	デジタルイラスト II Digital Illustration II	デジタルイラストのクオリティをさらに向上して、業界で求められる「商品」として価値があるイラストが描けるようになります。	3 通	120	8	○	△		○				○	
			○	2DCG制作 I 2DCG Project I	ゲーム世界観を題材に、キャラクター(人、クワイチャー)や背景のドローイング、デジタル描画(Photoshopなど)技法を身に付けます。	2 通	120	8		○		○				○	
			○	2DCG制作 II 2DCG Project II	ゲームクワイチャーとして就職するために、「Live2D」など、キャラクター動画制作ソフトや、UI/UXデザインの知識・技術を習得します。	3 通	120	8		○		○				○	
			○	2DCG制作 III 2DCG Project III	ゲーム等の世界観を題材に、キャラクターや背景のドローイング、デジタル描画技法を学びます。キャラクターにスポットを当てた効果的な構図、描写表現(陰影、質感表現)ができるようになります。	3 通	120	8		○		○				○	
			○	クリエイティブワーク I Creative Works I	デザイン・ゲームそれぞれの業界での活躍を視野に入れて、「Illustrator」「Photoshop」「Live2D」など、さまざまなソフトを使用して作品制作ができるようになります。	2 通	120	8		○		○				○	
			○	コンピューターデザイン Computer Design	「Dreamweaver」を使用したWeb制作を通して、インターフェースデザインの考え方、作り方を習得します。グラフィックソフト(Photoshop, Illustrator)を使ってページデザインができるようになります。	2 通	120	8		○		○				○	
			○	コンピューターデザイン II Computer Design II	Web制作を通して、インターフェイスデザインの考え方、作り方を習得します。グラフィックソフト(Photoshop, Illustrator)を使ってページデザインができるようになります。	3 通	120	8		○		○				○	
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をうえでのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝つ力と社会人としての人間力が身に付きます。	2 通	60	4	○	△		○				○	
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	45	3	○	△		○				○	
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	45	3		○		○				○	
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	45	3		○		○				○	
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを作成します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを作成することができるようになります。	全 通	45	3		○		○				○	
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプログラムのクリエイターが来校し、求める人材に必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また、学内ではポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全 通	45	3		○		○				○	
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識、技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2 通 通	120	8		○		○				○	
			○	デビュー活動 Debut Preparation	デビューのためのノウハウを学び投稿・持込用の作品を作ります。	全 通	90	6	○	△		○				○	
			○	セルフプロデュース Self Produce	作家を目指すだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。	3 通	120	8		○		○				○	
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を作ります。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1 通 通	30	2		○		○				○	
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を作ります。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 通	15	1		○		○				○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	45	2		○		○					○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	45	1		○		○				○	
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行方カリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じて経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	3		○		○				○	
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行方カリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じて経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	3		○		○				○	
合計						48	科目		2565	単位時間 (171 単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

- 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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 スーパーゲームクリエイター専攻) 2023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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
		○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A～Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○			○
		○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△		○			○
	○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材とすることが出来ます。	1 前	30	2	○	△		○			○
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 前	15	1	○			○		○	
		○	クリエイティブ基礎	コンピューター デジタル基礎 Computer Digital Basic	エンジニアにとって必須のコンピューターの動作原理について勉強し知識を身に付けることができますようになります。	1 通	60	4	○			○			○
		○		コンピューター概論 Computer Introduction	ゲーム開発者にとって必須のコンピューターの動作原理について勉強しつつ、基本情報処理技術者資格試験に合格するための知識を身に付け受験することができるようになります。	1 通	120	8	○			○			○
		○		コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8	○			○			○
		○		デザインシンキング Design Thinking	ゲームデザインの歴史を見ながら、どのようにゲームが成立し面白さを作り出しているかを考察し、商品開発についての「理解」と「発想力」を鍛え活用できるようになります。	1 通	60	4	○			○			○
		○		ゲーム数学 Game Mathematics	プログラミングの基礎でもあり、特にゲームとシミュレーションの応用(数学と力学)に必須となる知識を身に付けゲーム制作に活用できるようになります。	2 1 通 通	240	16	○			○			○
		○	ゲーム基礎	ゲーム企画 Game Planning	ゲームのアイデアを形にするための企画を考える授業です。ゲームの楽しさは何なのか、自分のアイデアを人に伝えるための企画書を作成できるようになります。	2 1 通 通	240	16	○			○			○
		○		プログラミング言語 I Programming Language I	ゲームプログラミングに必須のコンピュータ言語であるC言語について学習し、基礎の文法、アルゴリズムを通してゲーム制作に必要な基礎力を付け活用できるようになります。	1 通	240	16	○			○			○
		○		ゲームプログラミング I Game Programming I	プログラミング言語 I で学習するC言語を用いて、オリジナルの2Dゲーム開発ができるようになります。	1 通	120	8	○			○			○
		○		キャリアデザイン Career Design	企業の目に留まる書類・作品構成、レイアウトを学ぶことにより就職活動に活かせるようになります。	4 3 2 通 通 通	180	12	○			○			○
		○		ゲーム制作 Game Production	『ゲームプログラミング I・II・III』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	4 3 通 通	240	16	○			○			○
		○	ゲーム制作	ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	『ゲームプログラミング I・II・III』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	4 3 2 通 通 通	360	24	○			○			○
		○		プログラミング言語 II Programming Language II	ゲーム制作現場で広く使われているC++言語について学びます。C++言語の特徴であるオブジェクト指向プログラミングについて理解し、ゲーム制作において活用できるようになります。	2 通	120	8	○			○			○
		○		プログラミング言語 III Programming Language III	C++言語を応用したゲーム開発技術について学びます。オリジナルのゲームライブラリを開発できるようになります。	4 3 2 通 通 通	360	24	○			○			○
		○		ネットワーク NetWorking	ネットワーク上で用いられる通信技術や、UNIXサーバーの設定方法について習得し活用できるようになります。	4 3 通 通	240	16	○			○			○
		○		ゲームプログラミング II Game Programming II	C++言語、3Dプログラミング技術を用いて、オリジナルの3Dゲーム開発ができるようになります。	3 2 通 通	240	16	○			○			○
		○		ゲームプログラミング III Game Programming III	『ゲームプログラミング I・II』を基に、実際の現場でのゲーム設計・開発の3Dプログラムを習得し活用できるようになります。	4 3 2 通 通 通	360	24	○			○			○
		○		ゲームマーケティング Game Marketing	業界の動向や需要を学ぶことにより、その時のニーズに合った売れるモノづくりができるようになります。	4 3 2 通 通 通	360	24	○			○			○
		○		FE対策講座 Fundamental Information Technology Engineer Examination Seminar	コンピューター技術の国家資格である基本情報処理技術者試験に向けての対策講座です。午前試験範囲の知識を身に付けることができます。	4 3 2 通 通 通	180	12	○			○			○
		○		ITパスポート資格 取得対策講座 IT Passport Examination Seminar	情報処理の資格の一つである、ITパスポート資格試験に合格するための知識を身に付けることができます。	4 3 通 通	120	8	○			○			○

授業科目等の概要

（文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 スーパーゲームクリエイター専攻） 2023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		
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	4 3 通 通	60	4	○	△		○				○	○
			○	SPI試験対策講座 SPI Examination Seminar	就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになります。	4 3 通 通	120	8	○			○				○	○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	60	4	○			○				○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	60	4	○			○				○	○
			○	企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルを習得し、活用できるようになります。	全 通	60	4	○			○				○	○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作できるようになります。	全 通	60	4	○	△		○				○	○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全 通	60	4	○			○				○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 2 通 通 通	180	12	○			○				○	○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1 通 通 通	45	3	○			○				○	○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4 通	15	1	○			○				○	○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	60	4	○			○				○	○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	60	4	○			○				○	○
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4	○			○				○	○
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティー・カレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	450	30	○			○				○	○
			○	海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3 通	450	30	○			○				○	○
合計					38 科目	3420 単位時間 (228 単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:4年間の合計修得単位数が228単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 クラウドゲーム専攻) 2023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	授業時間数	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			
			○	語学	グローバル・コミュニケーションⅠ Global CommunicationⅠ	スタート時点でレベル(A～Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1通	60	4	○	△		○			○		
			○	語学	グローバル・コミュニケーションⅡ Global CommunicationⅡ	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△		○				○	
		○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1前	30	2	○	△		○			○	○	
		○		ビジネス基礎	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1前	15	1	○			○		○			
		○		クリエイティブ基礎	コンピューター概論 Computer Introduction	ゲーム開発者にとって必須のコンピューターの動作原理について勉強しつつ、基本情報処理技術者試験に合格するための知識を身に付け受験することができるようになります。	1通	120	8	○			○			○	○	
		○		クリエイティブ基礎	コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、ゲーム素材となる平面デザインや画像加工ができるようになります。	1通	120	8	○			○			○	○	
		○		クリエイティブ基礎	デザインシンキング Design Thinking	ゲームデザインの歴史を見ながら、どのようにゲームが成立し面白さを作り出しているかを考察し、商品開発についての「理解」と「発想力」を鍛え活用できるようになります。	1通	60	4	○			○			○	○	
		○		ゲーム基礎	ゲーム数学 Game Mathematics	プログラミングの基礎でもあり、特にゲームとシミュレーションの応用(数学と力学)に必須となる知識を身に付け活用できるようになります。	2 1 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲーム基礎	ゲーム企画 Game Planning	ゲームのアイデアを形にするための企画を考える授業です。ゲームの楽しさは何なのか、自分のアイデアを人に伝えるための企画書を制作できるようになります。	2 1 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲーム基礎	プログラミング言語Ⅰ Programming LanguageⅠ	ゲームプログラミングに必須のコンピュータ言語について学習し、基礎の文法、アルゴリズムを通してゲーム制作に必要な基礎力を付け活用できるようになります。	1通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲーム基礎	ゲームプログラミングⅠ Game ProgrammingⅠ	プログラミング言語Ⅰで学習するプログラミング言語を用いて、オリジナルの2Dゲーム開発が行えるようになります。	1通	120	8	○			○			○	○	
		○		ゲーム制作	ゲーム制作演習 Game Production Process	ゲームのアイデア、企画、画像編集、プログラミング全てを組み合わせてゲームを制作できるようになります。	2 1 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲーム制作	ゲーム制作ゼミ Game Production seminar	『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ・Ⅲ』を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになります。	4 3 2 通 通 通	360	24	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	ネットワーク技術 Network Technology	ネットワーク上で用いられる通信技術や、セキュリティ技術、サーバーの設定・管理方法について習得し活用できるようになります。	4 3 2 通 通 通	360	24	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	OS技術 OS Technology	Windowsの使用法、機能に関する基礎知識、インストール方法、操作方法、Linuxのインストール方法から、操作方法、基本機能とシステム管理、サーバーの運用管理についての知識・技術を身に付けます。	3 2 通 通	240	16	○	△		○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	FE対策講座 Fundamental Information Technology Engineer Examination Seminar	コンピューター技術の国家資格である基本情報処理技術者試験に向けての対策講座です。午前試験範囲の知識を身に付け活用できるようになります。	2 1 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	応用情報技術者試験対策講座 AP Examination Seminar	基本情報技術者試験合格者を対象に、さらなる上級資格である応用情報技術者試験の知識を身に付け受験することができるようになります。	4通	120	8	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	プログラミング言語Ⅱ Programming LanguageⅡ	オブジェクト指向プログラミングについて理解し、ゲーム制作において活用できるようになります。	3 2 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	プログラミング言語Ⅲ Programming LanguageⅢ	ゲーム開発技術について学びます。ゲーム開発エンジンを活用してのゲーム開発が行えるようになります。	4通	120	8	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	ゲームプログラミングⅡ Game ProgrammingⅡ	3Dプログラミング技術を用いて、オリジナルの3Dゲーム開発が行えるようになります。	2通	120	8	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	ゲームプログラミングⅢ Game ProgrammingⅢ	『ゲームプログラミングⅠ・Ⅱ』を基に、実際の現場でのゲーム設計・開発の3Dプログラムを習得し活用できるようになります。	4 3 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	チームマネジメント Team Management	チーム制作に必要な政策のマネジメント手法について、十制作を行いながら学びます。より円滑にチーム制作ができるようになります。	4 3 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	ゲームマーケティング Game Marketing	ゲームコンテンツのマーケティングについて学びます。ゲームコンテンツのセールスを見て売れるタイトルの要因の分析が行えるようになります。	4 3 通 通	240	16	○			○			○	○	
		○		ゲームスキル・応用	プレゼンテーション Presentation	就職活動に必要なポートフォリオ制作を行います。これまで学習してきた集大成のゲーム作品を制作できるようになります。	4通	120	8	○			○			○	○	

授業科目等の概要

（文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 クラウドゲーム専攻） 2023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	
	○			就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	4 3 通	60	4	○	△		○			○	○
	○			SPI試験対策講座 SPI Examination Seminar	就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになります。	4 3 通	120	8	○			○			○	○
	○			特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	60	4	○	△		○			○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	60	4	○			○			○	○
	○			企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルを習得し、活用できるようになります。	全 通	60	4	○			○			○	○
	○			ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全 通	60	4	○	△		○			○	○
	○			合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全 通	60	4	○			○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 2 通	180	12	○			○			○	○
	○		進級・卒業制作	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1 通	45	3	○			○			○	○
	○			卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4 通	15	1	○			○			○	○
			○	学友会 Students' Association	学友会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	60	4	○			○			○	○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にえます。	全 通	60	4	○			○			○	○
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4	○			○			○	○
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4	○			○			○	○
			○	海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3 通	450	30	○			○			○	○
合計					39 科目	3420 単位時間 (228 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:4年間の合計修得単位数が228単位以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 スーパーCG&映像クリエイター専攻) 2023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	
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
必修	選択必修	自由選択														
		○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、読解力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILIC作成のテストを行います。	1通	60	2	○	△		○			○	
		○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	14	○	△		○			○	
	○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。	1前	30	2	○	△		○			○	○
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1前	15	2	○			○		○		
		○	クリエイティブ基礎	コンピューターデジタル基礎 Computer Digital Basic	社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。	1通	60	4		○		○			○	
	○			コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1通	120	8		○		○			○	○
	○			デザインベーシック Design Basic	平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。	1通	120	8		○		○			○	○
	○			デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想法による創造ができるようになります。	1通	30	2		○		○			○	
	○			デッサン I Dessin I	物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスがとれるようになります。	1通	120	8		○		○			○	
	○			デッサン II Dessin II	デッサン Iに加えて、物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになります。	2通	120	8		○		○			○	
	○			デッサン III Dessin III	『デッサン I・II』を基に、さらなる高度なモチーフ等のデッサン作品を制作できるようになります。	3通	120	8		○		○			○	
	○			デッサン IV Dessin IV	物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになり、グラフィックツールで制作する作品の情報を細部まで想像確認出来、具現化できるようになります。	4通	120	8		○		○			○	
	○			立体造形 I Solid Fabrication I	塑像を通してリアリティ表現を学びながら、立体認識力を習得します。	2 1 通 通	240	16		○		○			○	
	○			立体造形 II Solid Fabrication II	塑像を通してリアリティ表現を追求しながら、3Dモデル制作に役立つ造形センスを身に付けます。	4 3 通 通	240	16		○		○			○	
	○		パースドローイング Perspective Drawing	視角やカメラレンズを通した視覚効果について、パース概念を学びながらスケッチ、ドローイングの技術を習得できます。	1通	120	8		○		○			○		
	○		ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	4 3 通 通	240	16		○		○			○		
	○		映像制作	映像制作 I Film Making I	映像素材の準備や映像編集の技法を通して学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになります。	1通	120	8		○		○			○	○
	○			映像制作 II Film Making II	映像演出・カメラワーク・ライティング・演出方法を、アナログとデジタルの両面から捉えられる知識・技術を習得します。	2通	120	8		○		○			○	○
	○			映像制作 III Film Making III	特殊効果映像演出を主に高度な映像効果、編集作業の技術を習得します。	3通	120	8		○		○			○	○
	○			映像制作 IV Film Making IV	就職活動対策として映像に関わる独自の得意分野に特化した作品のダイジェスト映像を完成させます。	4通	480	32		○		○			○	
	○			映像編集 Film Editing	実写やCG素材など、映像素材を生かした編集技術を習得します。	3 2 1 通 通 通	360	24		○		○			○	○
	○			映像効果 Film Effect	映像演出を主とした高度なエフェクトやレンダリングなど、映像効果に関する技術を習得します。	4 3 通 通	240	16		○		○			○	

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 スーパーCG&映像クリエイター専攻) 2023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・アニメーション制作	3DCG制作 I 3DCG Project I	3DCGモデリングやモーションの知識・技術を学び、デザインビジュアルライゼーションやCGパスといった3DCG画像制作方法を習得します。	1通	240	16	○		○			○	○
			○		3DCG制作 II 3DCG Project II	『3DCG制作 I』で学んだ知識・技術を活かし、より高度でリアルな表現の3DCGモデリングが制作できるようになります。	2通	360	24	○		○			○	○
			○		3DCG制作 III 3DCG Project III	『3DCG制作 II』で学んだ知識・技術を活かし、商品クオリティを目指した3DCGモデリングやモーションが制作できるようになります。	3通	360	24	○		○			○	○
			○		3DCG制作 IV 3DCG Project IV	『3DCG制作 III』で学んだ知識・技術を活かし、商品クオリティを目指した短編映像作品が制作できるようになります。	4通	480	32	○		○			○	○
			○	就職対策	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	4 3 通通	60	4	○	△	○			○	○
			○		特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	60	4	○	△	○			○	○
			○		特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	60	4	○		○			○	○
			○		企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	60	4	○		○			○	○
			○		ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全通	60	4	○		○			○	○
			○		合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	60	4	○		○			○	○
			○		業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができます。	4 3 2 通通通	180	12	○		○			○	○
			○	卒業・進級制作	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1 通通通	45	3	○		○			○	○
			○		卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4通	15	1	○		○			○	○
			○	キャリア教育	学友会 Students' Association	学友会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	60	4	○		○			○	○
			○		キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	60	4	○		○			○	○
			○		海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4	○		○			○	○
			○		海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4	○		○			○	○
			○		海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3通	450	30	○		○			○	○
合計					40 科目			3420 単位時間 (228 単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:4年間の合計修得単位数が228単位以上	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 e-sportsマネジメント専攻) 2023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	
			○	語学	グローバル・コミュニケーションⅠ Global CommunicationⅠ	スタート時点でレベル(A～Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、読解力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△	○			○	
			○		グローバル・コミュニケーションⅡ Global CommunicationⅡ	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△	○			○	
		○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1 前	30	2	○	△	○		○	○	
		○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 前	15	1	○		○		○		
		○		クリエイティブ基礎	Microsoft Office 基礎 Microsoft Office Fundamentals	社会人、e-sports 業界での活動として必須の MicrosoftOffice Excel、Wordの基礎技術の習得を目指します。	1 通	60	4	○		○			○	
		○			Microsoft Office 応用 Microsoft Office Application	社会人、e-sports 業界での活動として必須の MicrosoftOffice Excelの応用技術の習得と資格取得を目指します。	2 通	60	4	○		○			○	
		○			デザイン基礎 Design Foundation	デザインソフトである「Photoshop」の基本操作を学び、サムネイル制作をはじめとする画像加工ができるようになります。	2 通	60	4	○		○			○	○
		○			デザイン応用 Design Application	デザインソフトである「Illustrator」「Photoshop」を学び、よりクリエイティブ性の高いデザインができるようになります。	3 通	60	4	○		○			○	○
		○			プレゼンテーション presentation	Microsoft PowerPointのスキルを身に付け、就職デビューに必要なプレゼンテーション能力を習得します。	2 1 通 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		スポーツ基礎	フィジカルトレーニング Physical Training	e-sportsプログラマーにとっては体力は必須。フィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習得できます。	2 1 通 通	120	8	○	○	○			○	
		○			メンタルトレーニング Mental Training	e-sportsにおいて非常に重要なメンタルをトレーニングし、試合前の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得します。	1 前	30	2	○		○			○	
			○	業界理解	eスポーツビジネスゼミ Introduction to Esports Business	業界ビジネスの基礎知識を身に付けます。	1 通	60	4	○	△	○			○	
		○			eスポーツ組織論入門 Introduction to Esports Organizational Theory	チームプレイの概論を学びます。	1 通	60	4	○	△	○			○	
		○			ビジネスマナー Business Manner	社会人、e-sports業界で必須のマナー・ホスピタリティを磨きます。	2 通	60	4	○	△	○			○	○
		○			業界分析 Industry analysis	就職デビューで希望する企業やチームの分析、また社会人になるにあたり必要な知識を身に付けます。	4 通	30	2	○	△	○			○	
		○			マネジメント研究 Management Seminar	チームに必要な選手の募集から運営までの知識や必要な人材選定、広報宣伝などを学生同士実戦形式で行う。	4 3 2 通 通 通	360	24	○	△	○			○	
		○			企画・資格Ⅰ Planning / QualificationⅠ	イベント系資格取得にむけた基礎知識と技術、企画書のフォーマットを学びます。	1 通	120	8	○	△	○			○	○
		○			企画・資格Ⅱ Planning / QualificationⅡ	企業提案を前提としたイベントの立案力と費用感覚を身に付けます。	4 3 2 通 通 通	360	24	○	△	○			○	○
		○			企画応用	オンライン・オフラインイベントを開催するにあたり必要となる、配機や機材選定～設営まで行える力と配信技術を身に付けます。	4 3 2 通 通 通	360	24	○	△	○			○	○
		○			企画運営A Production exhibition planning and management	卒業・進級制作展で行うオリジナルイベントや展示、協賛・集客などイベントに関わる作業を包括的に学びます。	全 通	480	32	○		○			○	○
		○			企画運営B Production exhibition planning and management	SNSを利用した活動全般のスキルを身に付けます。	全 通	480	32	○	△	○			○	○
		○		技能実習	トークスキルⅠ Talk skillsⅠ	チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。	3 後	30	2	○	△	○			○	○
		○			トークスキルⅡ Talk skillsⅡ	MC、実況、解説、面接など人に伝えるための会話術、人を不快にさせない言い回しなど多岐に渡るスキルを身に付けます。	4 前	30	2	○	△	○			○	
		○			マネジメント基礎 Pro management	プログラマー専攻の学生を実際にスカウトし、デビューをさせるためのマネジメントを実戦形式で学びます。	1 通	120	8	○	△	○			○	
		○			機材ゼミ Equipment seminar	オフラインイベントに関わる機材にまつわるスキルを身に付けます。	4 3 通 通	120	8	○	△	○			○	
		○		選拔ゼミ Selection seminar	より高いスキルを目指す学生が企業・プロチームと協力し、実践形式でのスキルを身に付けます。 ※選抜学生のみ	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△	○			○		

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 e-sportsマネジメント専攻) 2023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						
	○			技能実習	動画編集 I Video Editing I	Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得します。	1通	120	8	○	△		○			○	○				
	○			技能実習	動画編集 II Video Editing II	Adobe Premiere Proに加えてAdobe After Effectsを学び、演出面とストーリー性を意識した画面作りを身に付けます。	2通	120	8	○	△		○				○	○			
	○			就職対策	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	4 3通	60	4	○	△		○				○	○			
	○				デビュー活動 Debut Preparation	e-sports業界デビュー・就職活動の一環として、大会出場やトライアウト参加、イベント運営を自主性を持って行います。	全通	120	8		○		○					○			
	○				特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	60	4		○	△		○				○	○		
	○				特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	60	4		○			○					○	○	
	○				企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	60	4		○			○					○	○	
	○				ポートフォリオ Portfolio	e-sports業界へのデビュー・就職活動に必要な実績をまとめたポートフォリオを作成します。	全通	60	4		○			○					○	○	
	○				合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることで就職活動力が身に付きます。	4 3通	30	2		○			○					○	○	
	○				業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 2通	180	12		○			○					○	○	
	○			進級・卒業制作	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1通	45	3		○			○				○	○		
	○				卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4通	15	3		○			○					○	○	
			○	キャリア教育	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	60	1		○			○					○	○	
			○		キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等々を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	60	1		○			○						○	○
			○		海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	1		○			○						○	○
			○		海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	1		○			○						○	○
			○	海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3通	450	1		○			○							○	○
合計					43科目		3420 単位時間 (228 単位)														

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期: 15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定: 各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定: 4年間の合計修得単位数が228単位以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

- 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

（文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 AIエンジニア専攻） 2023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	記当年次・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			
語学	○			グローバル・コミュニケーションⅠ Global CommunicationⅠ	スタート時点でレベルA～Dの4段階に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、読解力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト（中間テスト・期末テスト）は、TOEICではなKLG作成のテストを行います。	1通	60	4	○	△	○			○
				グローバル・コミュニケーションⅡ Global CommunicationⅡ	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年終了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。（TOEIC730点程度）	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△	○			○
ビジネス基礎	○			コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係のツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1前	30	2	○	△	○			○
				アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1通	15	1	○				○	
クリエーティブ基礎	○			IT基礎 IT Basics	社会人として必要となるコンピューター業務の基礎とOfficeツールの機能や使用方法を学習します。	1通	60	4	○	△	○			○
				コンピューター概論 Introduction to Computer Science	基本情報技術者試験におけるコンピューターの基礎理論、システム構成、ソフトウェアについて学びコンピューターシステムの基礎知識を身に付けます。	1前	60	4	○					○
				コンピューターサイエンス Computer Science	プログラミングを行う上で必要となる数学的知識、データ構造とアルゴリズムについて学ぶことによりプログラミングに活用できるようになります。	1通	120	8	○					○
				OS基礎 OS Basics	Windows、Windows Serverの機能、操作について、講義と実機演習で学習するとともに、企業・組織でのWindows Serverの利用方法、システムの管理方法を身に付けます。	1後	60	4	○	△	○			○
				ロジカルシンキング Logical Thinking	現代社会の問題解決のための論理的な思考と、新しい発想方法を「理解」「発想」「試作」の学習を通してビジネスコミュニケーションのベースを身に付けます。	1後	30	2	○	△	○			○
				グラフィックレコーディング Graphic Recording	ビジネスにおいて、絵や図を使ってリアルタイムで可視化する「図解」の方法を学び、思考の整理やコミュニケーションに役立つ「図解力」を身に付けます。	3前	30	2	○	△	○			○
				アートシンキング Art thinking	アーティストの自己や価値観の表現を基にした考え方、アート作品について学び、強い意思に基づいたオリジナルアイデアを生み出すことで顧客の共感を生み出し、人々を惹きつけることを目指す考え方を身に付けます。	3後	30	2	○	△	○			○
				プレゼンテーションスキル Presentation Skill	IT業界においてリソースの提案や企画のプレゼンに必要なロジカルな構成と、説得力のある資料作成、話し方を練習を通して身に付けます。	2通	60	4	○	△	○			○
				リーダーシップ Leadership	ビジネスにおけるチームが成果を出すための「仕事・責任・信頼」についての考え方や実践方法を学び、リーダーとしてビジョンを明確にして目的達成へ導く力を身に付けます。	3前	30	2	○	△	○			○
				コーチングスキル Coaching Skills	ビジネス環境において、答えを自らつくり出す人材となるために、相手の能力や可能性を最大限に引き出し、行動を促し、結果をつくり出すことを支援するスキルを身に付けます。	3後	30	2	○	△	○			○
開発技術	○			ネットワーク技術 Network Technology	ネットワーク機器の特徴と設定、ネットワークサーバに広く用いられているLinux技術について学び、LPIC-1合格相当の知識とスキルを習得します。	2通	120	8	○	△	○			○
				インターネット技術 Internet Technology	インターネットにおける、DNS、HTTP、Proxyの概要と仕組みを講義と実習を通して身に付けます。	2前	60	4	○	△	○			○
				WEBサイト構築 Web Site Construction	Webサイト制作の基礎となるHTMLとCSSを使って簡単なWebサイトを制作し、サイト構築の流れや設計、管理の方法について習得します。	2前	60	4	○	△	○			○
				WEBサーバー構築 Web Server Construction	サーバサイドプログラミングの主流となっているPHP言語を学び、HTMLの生成、ブラウザからのデータ取得、データベースとの連携、サーバ上でのデータの加工・処理ができるようになります。	2後	60	4	○	△	○			○
マネジメント・ストラテジ	○			データベース基礎 Database Basics	データベースの機能や操作方法（SQL）について学び、知識・技術を身に付けます。	2後	60	4	○	△	○			○
				企業・法務 IT Literacy & Ethical Standards	コンピューターや情報・データを扱うにあたってのリテラシーや、倫理、企業経営や財務・法務の基礎を身に付けると共に、企業人として他と協働する力を身に付けます。	1前	30	2	○	△	○			○
				経営戦略 Corporate Strategy	ビジネスにおける企業経営、戦略的手法、マーケティング手法を学び、より市場価値の高い製品・サービスを創造することをプレゼンテーションできるための基礎的知識と方法を身に付けます。	1後	30	2	○	△	○			○
プログラミングスキル	○			ITマネジメント IT management	基本情報技術者試験におけるプロジェクトマネジメントやサービスマネジメントについてシステムの開発管理・運用管理について学びます。	2前	60	4	○					○
				AIプログラミング AI Programming	AI構築に必要なPython言語を学ぶことにより、AIクリエイターとしての知識、技術を習得し、活用できるようになります。	全通	480	32	○	△	○			○
				機械学習演習 Machine Learning Seminar	機械学習で使用される技法や専門用語、数学の基礎知識を学び、Pythonと各種ライブラリを連携した機械学習プログラムの作成手順を習得します。	2 1 通 通	240	16	○	△	○			○
				データサイエンス Data Science	数学や統計学、プログラミング、コンピューターサイエンス、ドメイン知識など、さまざまな分野の知識を結集し、データから価値を導き出す方法を学習します。	3 2 通 後	180	12	○	△	○			○
				ディープラーニング Deep learning	人工知能の中の1つの要素技術である深層学習について学びます。	4 3 通 通	240	16	○	△	○			○
				RPA基礎 RPA Basics	「ロボットによる業務の自動化」を行うRPAツールの基本的な機能や操作方法を学び、ツールを活用できる知識・技術を身に付けます。	4通	120	8	○	△	○			○
研究・開発 Research&Develop	○			データ分析 Data analysis	数あるデータから有益な情報を探し出し、改善に役立てる取り組みとしてデータの可視化やグラフ分析、スクレイピングについてBIツールの使い方を学び活用できるようになります。	4通	120	8	○	△	○			○
				研究・開発 Research&Develop	IoT、AI、プログラミングにおいて身に付けた知識・技術を活用してIT系開発コンテストへの応募や、業界へのカンファレンスにエントリーするためのプロダクトの研究・開発を行います。	4 3 通 通	240	16	○					○

授業科目等の概要

（文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 AIエンジニア専攻） 2023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	授業方法			場所	教員	企業等との連携
								単位数	講義	演習			
				基本情報技術者試験対策講座 FE Preparation	基本情報技術者試験(FE)の午前試験対策の授業です。資格試験に合格するための知識の学習を通して、現場で必要となるITの基礎的理解を身に付けます。	1 通	120	8	○		○	○	○
				CCNA Cisco Certified Network Associate	Cisco(シスコ)社による認定資格であるCCNAはネットワークエンジニアとしての知識やスキルを有していることの証明となる資格であり、資格試験に合格するための対策授業です。	3 通	120	8	○	△	○	○	○
				応用情報技術者試験対策講座 AP Examination Seminar	基本情報技術者試験合格者を対象に、さらなる上級資格である応用情報技術者試験の知識を身に付け受験することができるようになります。	4 通	120	8	○		○	○	○
				ITパスポート資格取得対策講座 IT Passport Exam Preparation	情報処理の資格の一つである、「ITパスポート」の資格試験に合格するための知識を身に付けます。	2 通	120	8	○		○	○	○
				MOS:マイクロソフト オフィス スペシャリスト対策講座 MOS(Microsoft Office Specialist) Exam Preparation	WordやExcelなどオフィスのスキルを証明する国際資格であるMOSの試験に合格するための知識を身に付けます。	2 通	120	8	○		○	○	○
				クラウドコンピューティング Cloud computing	AWSなどの認証トレーニングを通してCloud Foundations、クラウドアーキテクト、Cloud Developing、Cloud Operations、Data Analytics等を学びクラウドで幅広いスキルを開発できるようになります。	4 3 通	240	16	○		○	○	○
				CompTIA CompTIA	業界のエキスパートにより開発され、IT業務における実践力、応用力を評価する認定資格です。 CompTIA IT Fundamentals、CompTIA A+に合格できるための知識を身に付けます。	3 通	120	8	○		○	○	○
				G検定 Deep Learning for GENERAL	「ディープラーニングの基礎知識を有し、適切な活用方針を決定して事業応用する能力を持つ人材」と定義されているジェネラリストとしての試験に合格するための知識を身に付けます。	3 2 前通	180	12	○		○	○	○
				E検定 Deep Learning for ENGINEER	「ディープラーニングの理論を理解し、適切な手法を選択して実装する能力や知識を有している」とを認定するエンジニアとしての試験に合格するための知識を身に付けます。	4 通	120	8	○		○	○	○
				IT系資格対策講座 IT Qualification Exam Preparation	各種IT系の資格やベンダー資格などの検定試験、認定試験の対策講座を行います。	4 通	120	8	○		○	○	○
				ビジネススキル Business Skills	専門学校から社会への移行に際して本当に必要な能力をどのよう身に付けていけるのか具体的な行動計画を作成。チームビルディングに必要なコミュニケーション、感情のコントロール、企業における組織やルールの重要性を学び社会人としての能力を身に付けます。	3 通	60	4	○	△	○	○	○
				就職対策講座Ⅱ Business Seminar	就職試験の筆記試験対策、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験の際に活用できるようにします。	4 3 前後	60	4	○		○	○	○
				セキュリティリテラシー Security Literacy	PCを利用する環境となる情報技術だけでなく、企業の機密情報や顧客情報の書類など「全てのセキュリティ」に関しての「知識・情報の活用能力・判断能力」について学び、「セキュリティ全般」についての正しい理解と活用できる力」を身に付けます。	全 通	60	4	○		○	○	○
				特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報に基づき、自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイターへと進めることができるようになります。	全 通	60	4	○	△	○	○	○
				特別ゼミ Special Seminar	業界の最先端で活躍している講師による定期的もしくは不定期に行なわれる授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	60	4	○		○	○	○
				WEBトレーニング Web Training	就職活動・インターン活動におけるプログラミングスキルレベルのチェック、資格試験対策の練習問題学習などを様々なEラーニングコンテンツを利用して訓練していきます。	全 通	480	32	○	△	○	○	○
				企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。職業に必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	60	4	○		○	○	○
				合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	4 3 2 通 通 通	45	3	○		○	○	○
				業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 2 通 通 通	180	12	○		○	○	○
				進級・卒業制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を出展します。進級に備える理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができ、新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1 通 通 通	45	3	○		○	○	○
				卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を出展します。進級に備える理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができ、新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4 通	15	1	○		○	○	○
				学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	60	4	○		○	○	○
				キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持つ行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	60	4	○		○	○	○
				海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行なわれる。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4	○		○	○	○
				海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行なわれる。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4	○		○	○	○
				海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するために国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために実用英語を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3 通	450	30	○		○	○	○
				合計		55 科目					3420 単位時間 (228 単位)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:4年間の合計修得単位数が228単位以上	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

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

（文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 ホワイトハッカー専攻） 2023年度															
分類	必修	選択	自由	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		
語学	○			グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語学力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなKLO作成のテストを行います。	1通	60	4	○	△		○		○	
			○	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	1にて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△		○		○	
ビジネス基礎	○			コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係のツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1前	30	2	○	△		○		○	
	○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1通	15	1	○			○	○		
クリエイティブ基礎	○			IT基礎 IT Basics	社会人として必要となるコンピューター業務の基礎とOfficeツールの機能や使用方法を学習します。	1通	60	4	○	△		○		○	
	○			コンピューター概論 Introduction to Computer Science	基本情報技術者試験におけるコンピューターの基礎理論、システム構成、ソフトウェアについて学びコンピュータシステムに関する基礎知識を身に付けます。	1前	60	4	○			○		○	
	○			コンピューターサイエンス Computer Science	プログラミングを行う上で必要となる数学的知識、データ構造とアルゴリズムについて学ぶことによりプログラミングに活用できるようになります。	1通	120	8	○			○		○	
	○			OS基礎 OS Basics	Windows、Windows Serverの機能、操作について、講義と実機演習で学習するとともに、企業・組織でのWindows Serverの利用方法、システムの管理方法を身に付けます。	1後	60	4	○	△		○		○	
	○			ロジカルシンキング Logical Thinking	現代社会の問題解決のための論理的な思考と、新しい発想方法を「理解」「発想」「試作」の実習を通してビジネスコミュニケーションのベースを身に付けます。	1後	30	2	○	△		○		○	
	○			グラフィックコーディング Graphic Recording	ビジネスにおいて、絵や図を使ってリアルタイムで可視化する「図解」の方法を学び、思考の整理やコミュニケーションに役立つ「図解力」を身に付けます。	3前	30	2	○	△		○		○	
	○			アートシンキング Art thinking	アーティストの自己や価値観の表現を基にした考え方や、アート作品について学び、強い意思に基づいたオリジナルなモノを生み出すことで顧客の共感を生み出し、人々を惹きつけることを目指す考え方を身に付けます。	3後	30	2	○	△		○		○	
	○			プレゼンテーションスキル Presentation Skill	IT業界においてソリューションの提案や企画のプレゼンに必要なロジカルな構成と、説得力のある資料作成、話し方実習を通して身に付けます。	2通	60	4	○	△		○		○	
	○			リーダーシップ Leadership	ビジネスにおけるチームが成果を出すための「仕事・責任・信頼」についての考え方を学び、リーダーとしてビジョンを明確にして目的達成へ導く力を身に付けます。	3前	30	2	○	△		○		○	
	○			コーチングスキル Coaching Skills	ビジネス環境において、答えを自らつくり出す人材となるために、相手の能力や可能性を最大限に引き出し、行動を促し、結果をつくり出すことを支援するスキルを身に付けます。	3後	30	2	○	△		○		○	
	○			ネットワーク技術 Network Technology	ネットワーク機器の稼働と設定、ネットワークサーバに広く用いられているLinux技術について学び、LPIC-1合格相当の知識とスキルを習得します。	2通	120	8	○	△		○		○	
	○			インターネット技術 Internet Technology	インターネットにおける、DNS、HTTP、Proxyの概要と仕組みを講義と実習を通して身に付けます。	2前	60	4	○	△		○		○	
	開発技術	○			WEBサイト構築 Web Site Construction	Webサイト制作の基礎となるHTMLとCSSを使って簡単なWebサイトを制作し、サイト構築の流れや設計、管理の方法について習得します。	2前	60	4	○	△		○		○
		○			WEBサーバー構築 Web Server Construction	サーバサイドプログラミングの主流となっているPHP言語を学び、HTMLの生成、ブラウザからのデータ取得、データベースとの連携、サーバ上でのデータの加工・処理ができるようになります。	2後	60	4	○	△		○		○
○				データベース基礎 Database Basics	データベースの機能や操作方法(SQL)について学び、知識・技術を身に付けます。	2後	60	4	○	△		○		○	
マネジメント・ストラテジ	○			企業・法務 IT Literacy & Ethical Standards	コンピュータや情報・データを扱うにあたってのリテラシーや倫理、企業経営や財務・法務の基礎を身に付けると共に、企業人として他と協働する力を身に付けます。	1前	30	2	○	△		○		○	
	○			経営戦略 Corporate Strategy	ビジネスにおける企業経営、戦略的手法、マーケティング手法を学び、より市場価値の高い製品・サービスを創造することをし、ソリューションでできるための基礎的知識と方法を身に付けます。	1後	30	2	○	△		○		○	
プログラミングスキル	○			ITマネジメント IT management	基本情報技術者試験におけるプロジェクトマネジメントやサービスマネジメントについてシステムの開発管理・運用管理について学びます。	2前	60	4	○			○		○	
	○			AIプログラミング Programming Languages	システム開発やハッキングでも多用されているPython言語を学ぶことにより、セキュリティエンジニアとしての知識、技術を習得し、活用できるようになります。	全通	480	32	○	△		○		○	
	○			Webプログラミング Web Programming	基本的なアルゴリズムの理解から、大型の業務システム、Webシステム、スマホの組み込み系にも使われているJava言語について基礎から応用までを学び、システム開発、アプリ開発ができるようになります。	2 1 通 通	240	16	○	△		○		○	
	○			セキュリティ基礎 Security Basics	セキュリティ技術の概要から暗号技術、電子認証、デジタル署名、実際に構築するための知識・技術を学びます。	2後	60	4	○	△		○		○	
	○			セキュリティ演習 Security Seminar	Linuxの要変化、Windowsの要変化、クラッキング、ログ解析などを演習を通して訓練し、セキュリティの応用技術を身に付けます。	3通	120	8	○	△		○		○	
	○			データサイエンス Data Science	数学や統計学、プログラミング、コンピューターサイエンス、ドメイン知識など、さまざまな分野の知識を結集し、データから価値を導き出す方法を学習します。	3 2 通 後	180	12	○	△		○		○	
	○			Web開発 Web Development	インターネットまたはインターネット向けに公開するWebアプリケーションを構築するための要件や設計を学び、発注者・開発者に必要なWebシステム/Webアプリケーションの作成手順を学びます。	4 3 通 通	240	16	○	△		○		○	
	○			インシデント&フォレンジック Digital Forensics	インシデントが発生した際に、コンピューターなどの情報処理機器上に残された証拠を復元、確保する知識・技術を学びます。	4通	120	8	○	△		○		○	
○			研究・開発 Research & Develop	IoT、セキュリティ、プログラミングにおいて身に付けた知識・技術を活用してIT系開発コンテストへの応募や、業界へのカンファレンスにエントリーするためのプロダクトの研究・開発を行います。	4 3 通 通	240	16	○			○		○		

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程スーパークリエーター学科 ホワイトハッカー専攻) 2023年度															
分類	必修	選択	自由	選修	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			
○					基本情報技術者試験対策講座 FE Preparation	基本情報技術者試験(FE)の午前試験対策の授業です。資格試験に合格するための知識の学習を通して、現場で必要となるITの基礎的理解を身に付けます。	1 通	120	8	○			○		○
					CCNA Cisco Certified Network Associate	Cisco(シスコ)社による認定資格であるCCNAはネットワークエンジニアとしての知識やスキルを有していることの証明となる資格であり、資格試験に合格するための対策講座です。	3 通	120	8	○	△		○		○
					情報処理安全確保支援士 試験対策講座 SO Exam Preparation	基本情報技術者試験合格者を対象にさらなる上級資格である情報処理安全確保支援士(登録セキュリティ)知識を身に付け受験することができるようになります。	3 通	120	8	○			○		○
					ITパスポート資格取得対策講座 IT Passport Exam Preparation	情報処理の資格の一つである、「ITパスポート」の資格試験に合格するための知識を身に付けます。	2 通	120	8	○			○		○
					MOSマイクロソフト オフィス スペシャリスト対策講座 MOS(Microsoft Office Specialist) Exam Preparation	WordやExcelなどオフィスのスキルを証明する国際資格であるMOSの試験に合格するための知識を身に付けます。	2 通	120	8	○			○		○
					クラウドコンピューティング Cloud computing	AWS などの 認 証 トレーニング を通じて Cloud Foundations、クラウドアーキテクチャ、Cloud Developing、Cloud Operations、Data Analytics等を学びクラウドで幅広いスキルを開発できるようになります。	4 3 通通	240	16	○			○		○
					CompTIA CompTIA	業界のエキスパートにより開発され、IT業務における実践力、応用力を評価する認定資格です。CompTIA IT Fundamentals、CompTIA A+に合格できるための知識を身に付けます。	3 通	120	8	○			○		○
					CND 認定ネットワークディフェンダー Certified Network Defender	「学習可能な防御スキル」「事後対応の方法」「インシデントに対する導的対応」の3つの観点からのアプローチで、ネットワークセキュリティ技術者に求められるスキルの習得となる認定資格の取得を目指します。	3 通	120	8	○	△		○		○
					CEH 認定ホワイトハッカー Certified Ethical Hacker	知識・スキル・攻撃手法を組み合わせたホワイトハッキングスキルを会得でき、防御側の想定範囲を超えた攻撃の学習をすることで、ホワイトハッカーとして「攻撃者視点」の判断力を習得し、効果的な防御に活かすことができるスキルの習得となる認定資格の取得を目指します。	4 通	120	8	○	△		○		○
					IT系資格対策講座 IT Qualification Exam Preparation	各種IT系の資格やベンダー資格などの検定試験、認定試験の対策講座を行います。	4 通	120	8	○			○		○
					ビジネススキル Business Skills	専門学校から社会への移行に際して本当に必要な能力をどのように身につけていくのか具体的な行動計画を作成。チームビルディングに必要なコミュニケーション、感情のコントロール、企業における組織やルールの重要性を学び社会人としての能力を身に付けます。	3 通	60	4	○	△		○		○
					就職対策講座Ⅱ Business Seminar	就職試験の筆記試験対策、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験の際に活用できるようになります。	4 3 前後	60	4	○			○		○
					セキュリティリテラシー Security Literacy	PCを利用する環境となる情報技術だけでなく、企業の機密情報や顧客情報の書類など「全てのセキュリティ」に関しての「知識・情報の活用能力・判断能力」について学び、セキュリティ全般についての正しい理解と活用できる力を身につけます。	全 通	60	4	○			○		○
					特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエーターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエーター人生を送ることができるようになります。	全 通	60	4	○	△		○		○
					特別ゼミ Special Seminar	業界の最先端で活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得た知識をさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	60	4	○			○		○
					WEBトレーニング Web Training	就職活動・インターン活動におけるプログラミングスキルレベルのチェック、資格試験対策の練習問題学習などを様々なeラーニングコンテンツを利用して訓練していきます。	全 通	480	32	○	△		○		○
					企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。職業人に必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	60	4	○			○		○
					合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエーターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はキャリアプログラムのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	4 3 2 通通通	45	3	○			○		○
					業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエーターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 2 通通通	180	12	○			○		○
					進級・卒業制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を出展します。進級に際する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができ、新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1 通通通	45	3	○			○		○
					卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を出展します。進級に際する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができ、新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4 通	15	1	○			○		○
					学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	60	4	○			○		○
					キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	60	4	○			○		○
					海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4	○			○		○
					海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4	○			○		○
					海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3 通	450	30	○			○		○
合計							56 科目	3420 単位時間 (228 単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:4年間の合計修得単位数が228単位以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 ノベル&シナリオ専攻) 2023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			
			○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語学力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△	○		○
			○	語学	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△	○		○
			○	ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係のツールのコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。	1 前	30	2	○	△	○		○
			○	ビジネス基礎	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 前	15	1	○		○	○	
			○	クリエイティブ基礎	コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8		○	○		○
			○	クリエイティブ基礎	デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1 後	30	2	○	△	○		○
			○	文章制作	小説制作 I Story Writing I	文章を制作するうえで必要な技術や知識を学び、実践を通して小説が書けるようになります。	全 通	480	32	○	△	○		○
			○		小説制作 II Story Writing II	魅力的なキャラクターを作るために必要な技術力習得や、描写技術の向上やバリエーション能力を習得します。	全 通	480	32	○	△	○		○
			○		小説制作 III Story Writing III	長編小説を書くための基礎的なテクニックを習得。物語の膨らませ方と推敲の役割を実践的に習得します。	4 3 2 通 通 通	360	24	○	△	○		○
			○		文章表現演習 I Written Expression I	文章表現の基礎となる知識とそれぞれの表現技法を演習を通して習得していきます。	1 通	120	8	○	△	○		○
			○		文章表現演習 II Written Expression II	ライターや編集者にとって最も重視される基礎的な情報を知り、編集・プランニング・他の視点も交えながら、「使える」文章が書けるようになります。	2 通	120	8	○	△	○		○
			○		コピーライティング I Copywriting I	コピーそのものを学ぶため、言葉を感じたり、発想の引出しを増やすことを目的に自分の中にあるアイデアや可能性の取得をします。	1 通	120	8	○	△	○		○
			○		コピーライティング II Copywriting II	人を惹きつけるキャッチコピーや訴求力を高める表現から、効果的な広告の基礎から応用を学びます。	2 通	120	8	○	△	○		○
			○		マーケティング Marketing	SNSなどでの自己プロデュースカや、これから売れるであろう物事に対する感覚を身に付け文章力だけではなく業界の今を研究します	4 3 通 通	240	16	○	△	○		○
			○	シナリオ制作	アイデアテクニック I Idea Techniques I	多彩なメディア作品を通じて、テーマの設定やストーリー構成・演出方法などを習得します。	1 通	120	8	○	△	○		○
			○		アイデアテクニック II Idea Techniques II	多彩なメディア作品を通じて、さらに深く物語の構成やキャラクターの成り立ちを学び、身に付けます。	2 通	120	8	○	△	○		○
			○		シナリオライティング Scenario Writing	シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成力、映像で理解したものを文章で伝えることが出来る表現力など、実践的な技法を身に付けます。	2 1 通 通	240	16	○	△	○		○
			○		シナリオライティング II Scenario Writing II	シナリオ制作を通して、シナリオライターを目指す応用的なスキル、且つ実践的な技法に取り組み就職に必要なスキルを学びます。	3 通	120	8	○	△	○		○
			○		ゲーム企画 I Game Development I	スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現作法を学び活用できるようになります。	2 通	120	8	○	○	○		○
			○		ゲーム企画 II Game Development II	オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになります。	3 通	120	8	○	○	○		○
			○	グラフィックデザイン	DTP Desk Top Publishing	印刷知識や編集作業の際に使用するソフトを使用しての入稿データ作成のスキルを習得します。	4 3 通 通	120	8	○	△	○		○
			○		クリエイティブワーク I Creative Works I	デザイン分野での就職・活躍を視野に入れて、Illustrator・Photoshopのスキルを向上を目的に、広告デザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン等の実践的な作品が作れるスキルの習得を目指します。	2 通	120	8	○	△	○		○
			○		クリエイティブワーク II Creative Works II	専門分野での就職活動に必須となるポートフォリオのクオリティをあげるための作業を行います。	3 通	120	8	○	△	○		○
			○		クリエイティブワーク III Creative Works II	専門分野での就職活動に必須となるポートフォリオのクオリティをあげるための作業を行います。	4 通	120	8	○	△	○		○

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 ノベル&シナリオ専攻) 2023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	授業方法			場所		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	
	○			WEBデザインⅠ WebdesignⅠ	ウェブ制作における基礎知識の習得と開発ツールの基礎の習得並びにサーバーの知識の習得をします。	1通	120	8	○	△	○	○	○
	○			WEBデザインⅡ WebdesignⅡ	ウェブライターなどWEB業界就職が目指せるポートフォリオ作品制作や実運用を念頭に制作ツールの実習を兼ねた企画・制作の習得をします。	2通	120	8	○	△	○	○	○
	○			WEBデザインⅢ WebdesignⅡ	ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。	3通	120	8	○	○	○	○	○
	○			WEBデザインⅣ WebdesignⅡ	ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。	4通	120	8	○	○	○	○	○
	○			就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き力と社会人としての人間力が身に付きます。	4 3通	60	4	○	△	○	○	○
	○			特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	60	4	○	△	○	○	○
	○			特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	60	4	○	○	○	○	○
	○			企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	60	4	○	○	○	○	○
	○			ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを作成します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを作成することができるようになります。	全通	60	4	○	○	○	○	○
	○			合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることで就職活動力が身に付きます。	全通	60	4	○	○	○	○	○
	○			業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 2通	180	12	○	○	○	○	○
	○			デビュー活動 Debut Preparation	デビュー活動の一環として、マンガ・小説・イラストなどの作品を出版社の新人賞公募に応募する投稿や持込を行います。	全通	120	8	○	○	○	○	○
	○			セルフプロデュース Self Produce	作家を目指すだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。	4 3 2通	300	20	○	△	○	○	○
	○			セルフマネジメント Self Management	ビジネスマンとしての時間管理、情報整理術を学び、社会人として自己のマネジメントができる力を習得します。	4通	120	8	○	△	○	○	○
	○			進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1通	45	3	○	○	○	○	○
	○			卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4通	15	1	○	○	○	○	○
	○			キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力がかえます。	全通	60	4	○	○	○	○	○
	○			学友会 Students' Association	学友会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	60	4	○	○	○	○	○
	○			海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4	○	○	○	○	○
	○			海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4	○	○	○	○	○
	○			海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3通	450	30	○	○	○	○	○
合計					45 科目	3420 単位時間 (228 単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ＝2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間＝科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定：各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定：4年間の合計修得単位数が228単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 EG&ネットビジネス専攻) 2023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	
			○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILIC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△	○			○	
			○	語学	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年終了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△	○			○	
		○		ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1 前	30	2	○	△	○			○	○
		○		ビジネス基礎	アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 前	15	1	○		○		○		
		○		クリエティブ基礎	デザインシンキング Design Thinking	現代社会の問題解決のための論理的な思考と、新しい発想方法を「理解」「発想」「試作」の実習を通してビジネスコミュニケーションのベースを身に付けます。	1 前	60	4	○	△	○			○	○
		○		クリエティブ基礎	コンピュータデザインベーシック Computer Design Basic	社会人として必要となるコンピューター業務の基礎とOfficeツールの機能やAdobeツールの基礎(Photoshop・Illustrator)を学習します。	1 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		クリエティブ基礎	マーケティング基礎 Marketing Basics	なぜマーケティングが必要なのか?を、スタートに、ビジネスプランを企画立案するためのマーケティング手法を学びます。分析力を身に付け企画へとつなげていきます。	1 後	60	4	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	ECWeb基礎 E-Commerce Web Basics	HPの基礎的な知識を身に付けます。WixやWordPressなどといったホームページ作成ツールから始まり、HTML(タグ)とCSSなど、一通りのタグを学んだ後は、HTMLエディタ(DreamWeaver)の基本操作とCSSを使ったWebレイアウトの制作方法を習得します。	1 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	EC概論 E-Commerce Basics	EC業界の仕組み、自社ECやモールの違い・OMO・オムニチャネル・SCM(サプライチェーンマネジメント)・カートなどの用語の理解や知識などを学びます。EC業界の流通・物流・消費の一連の流れを理解します。	1 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	EC業界研究 E-Commerce Industry Research	ECのイメージを徹底的につかむために、EC業界の現場の方に入れ替わりでお越しいただき、現場の今を語っていただくことで、EC業界を理解します。	1 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	SNS概論 Social Networking Service Basics	EC運営にSNSを活用した施策は事業成長に不可欠な要素。SNSの特徴・機能を理解し活用できるスキルを身に付けます。	1 後	30	2	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	ネットマーケティング検定 Internet Marketing	インターネットの特性を理解し、状況に応じて、最も効果的なマーケティング手法を選択できるスキルを検定対策を通じて身に付けます。	1 通	60	4	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	ECサイト研究 E-Commerce Website Research	モールや自社ECなどのサイトの仕組みや、最適なサイト・売れているサイトなどを研究し、様々なECの運営のテクニックを身に付ける。	2 通	60	4	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	ECサイト設計 I E-Commerce Website Design I	ECサイトを構築できるよう、Web知識・制作が出来るように学びます。HTML/CSS/JavaScriptと等、サイト運営に役立つ言語の基本を学び、トラブルに対応できるようになるスキルを学ぶ。	2 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	ECサイト設計 II E-Commerce Website Design II	Iで学んだ事を元に、ユーザーファーストとトレンドを押さえたサイト設計を試作・提案できる技術身につけます。SNS・SEO対策・アナリティクス・広告運用・メルマガ等といった集客までをトータルで戦略提案できるスキルを身に付けます。	3 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		ECサイト	ECサイト設計 III E-Commerce Website Design III	eコマース実習や企業プロジェクトで、IIで学んだ事の実践を繰り返しながら、ECサイト運用者としてのスキルを強化します。	4 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	デジタルマーケティング Digital Marketing	マーケティング基礎を習得後、EC運用に必要なデジタルマーケティングやWebマーケティングを学びます。ビッグデータから活用し戦略の提案まで行える事が目標となります。	3 2 通 通	240	16	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	プロモーション I Promotion I	WEB広告やSEO対策、SNSマーケティングなど集客手段になるチャンネルを学びます。デジタルマーケティングやECサイト設計とも連動していきます。	3 通	60	4	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	プロモーション II Promotion II	プロモーション Iで学んだ事を元に、広告運用・SEO対策のスキルを身に付け、ブランディングやサイトに集客するテクニックを身に付けます。	4 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	データ分析 Data Analysis	数あるデータから有益な情報を探し出し、改善に役立てる取り組みとしてデータの可視化やグラフ分析、スクレイピングについてツールの使い方を学び活用できるようになります。	4 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	商品プロモーション I Product Promotion I	自社ECでは主流になっている、HPやSNSに使用できる、商品撮影から動画撮影・編集、配信などのテクニックを学びます。機材の取り扱いから、魅力ある商品の見せ方なども学びます。	2 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	商品プロモーション II Product Promotion II		4 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	動画編集 Video Editing	ECサイトやSNSにおける、動画撮影や編集を学びます。商品や企業イメージを効果的に伝えることを目的としています。	2 前	60	4	○	△	○			○	○
		○		マーケティング・プロモーション	ライブコマース Live Commerce	インターネットを通じた動画のライブ配信で商品を紹介すると物販を組み合わせた販売手法を学びます。	2 後	60	4	○	△	○			○	○
		○		ECビジネス	商品計画 I Product Planning I	マーケティングに基づくトレンドを理解し、仕入れやOEM(Original Equipment Manufacturing)といった、自社開発について学びます。	2 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		ECビジネス	商品計画 II Product Planning II	ブランドコンセプトにあった商品の提案・仕入れ・開発を経験し、ECに最適な商品計画を学ぶ。	3 通	120	8	○	△	○			○	○
		○		ECビジネス	商品計画 III Product Planning III	I・IIで学んだ商品開発を基に、更にクオリティを高めた開発をおこないます。	4 通	120	8	○	△	○			○	○

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 EC&ネットビジネス専攻) 2023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		
			○	SCM(サプライチェーンマネジメント) Supply Chain Management	生産・物流・販売といった仕組みを理解し、こうしたモノの流れ、お金の流れを情報の流れと結びつけ、サプライチェーン全体で情報を共有、連携し、全体最適化を図る経営手法を学びます。	2通	60	4	○	△	○			○	
			○	SNS戦略 Social Networking Service Strategy	EC運営にSNSを活用した施策は事業成長に不可欠の要素。SNSの特徴・機能を使い分け、効果的にユーザー獲得を戦略を学ぶ。	4 3 2通	180	12	○	△	○			○	
			○	企業・法務 IT Literacy & Ethical Standards	コンピュータや情報・データを扱うにあたってのリテラシーや倫理、企業経営や財務・法務の基礎を身に付けると共に、企業人として他と協働する力を身に付けます。	2前	30	2	○		○			○	
			○	EC事業計画 E-Commerce Business Planning	自らEC事業を立ち上げるための、準備に必要な知識を学びます。ここでは、EC業界における経営の視点を身に付けます。	2後	30	2	○		○			○	
			○	eコマース実習 I E-Commerce Training I	自社ECを想定してビジネスプランを設定し、ECの可能性や販売方法などを体感し理解する。モデルプランで、問題点・改善などを体験し、eコマース実習 IIにつなげる。	3通	120	8	○	△	○			○	
			○	eコマース実習 II E-Commerce Training II	実際にインターネット上に店舗を作り、自分たちで運営・販売をする中で、eコマースの可能性や販売方法などを理解する	4通	120	8	○	△	○			○	
			○	プロジェクトワーク I Project Work I	企業プロジェクトや業界講義などから、実践に繋げて制作に取り組みます。他の授業とも連動しながら、コンセプト・制作計画・プレゼンテーションまでの一連の作業を行います。	2通	120	8	○		○			○	
			○	プロジェクトワーク II Project Work II	ここでは、スケジュール管理能力も含めてマネジメントスキル、PCDA思考などを学びます。	3通	120	8	○		○			○	
			○	プロジェクトワーク III Project Work III		4通	120	8	○		○			○	
			○	ビジネスマナー Business Manners	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3通	60	4	○	△	○			○	
			○	SPI試験対策講座 SPI Examination Seminar	就職試験の筆記試験対策を学ぶことにより、就職試験の際に活用できるようになります。	3通	60	4	○		○			○	
			○	セルフプロデュース Presenting Oneself In A Favorable Light	自分の強み弱みを理解し、自己表現できるようにしていきます。2年後後半からは、EC業界においてリノベーションの提案や企画のプレゼンに必要なロジカルな話し方を身に付けます。	3 2 1通	180	12	○	△	○			○	
			○	セルフマネジメント Self management skills	自己管理能力を高め、社会において自分が常に最大限の力を発揮できる状態を維持するためのスキルを身に付けます。	4通	60	4	○	△	○			○	
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	60	4	○	△	○			○	
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界の最先端で活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	4 3 2通	45	3	○	△	○			○	
			○	企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。職業人に必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	60	4	○	△	○			○	
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることで就職活動力が身に付きます。	全通	60	4	○		○			○	
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間~4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 2通	180	12	○		○			○	
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を出品します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1通	45	3	○		○			○	
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を出品します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4通	15	1	○		○			○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	60	4	○		○			○	
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技術等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	60	4	○		○			○	
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ体験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4	○		○			○	
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想法などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ体験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4	○		○			○	
			○	海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3通	450	30	○		○			○	
合計					52科目				3420	単位時間(228単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:4年間の合計修得単位数が228単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 ゲームグラフィック&キャラクターデザイン専攻) 2023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	
			○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を図るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1 通	60	4	○	△		○		○	
			○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	4 3 2 通 通 通	180	12	○	△		○		○	
			○	ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材とすることができます。	1 通	30	2	○	△		○		○	○
			○		アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○			○		○	
			○	クリエイティブ基礎	コンピューター デジタル基礎 Computer Digital Basic	社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。	4 通	60	4		○		○			○
			○		コンピューター デザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1 通	120	8		○		○			○
			○		デザインベーシック Design Basic	平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。	1 通	120	8		○		○			○
			○		デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1 通	30	2		○		○			○
			○		デッサン I Dessin I	物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスがとれるようになります。	1 通	120	8		○		○			○
			○		デッサン II Dessin II	デッサン Iに加えて、物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになります。	2 通	120	8		○		○			○
			○		デッサン III Dessin III	『デッサン I・II』を基に、さらなる高度なモチーフ等のデッサン作品を制作できるようになります。	3 通	120	8		○		○			○
			○		デッサン IV Dessin IV	物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになり、グラフィックツールで制作する作品の情報細部まで想像確認出来、具現化できるようになります。	4 通	120	8		○		○			○
			○		立体造形 I Solid Fabrication I	人や物といった塑像制作を通して、物体の構造を理解すると共に観察力、想像力を培い立体認識力を習得します。	1 通	120	8		○		○			○
			○		立体造形 II Solid Fabrication II	デザインしたキャラクター像(人物・クリーチャー等)の塑像制作を通して、リアリティを追求した試行錯誤を繰り返すことで、高い造形力を習得します。	2 通	120	8		○		○			○
			○	ゲーム制作基礎	ゲーム制作 Game Project	複数の分野が混在したグループ制作の中で、コミュニケーションを重んじながら到達目標に向かって共通の作品完成を目指す工程を経験することで、スケジュール管理やクオリティバランスを意識した行動力を身に付けることができるようになります。	全 通	480	32		○		○			○
			○		ゲームドローイング Game Drawing	ゲームの世界観構築の為にアイデアの発想、想像、表現を伝える目的としてドローイング技術を習得します。3D、2D作品制作における工程の初めの部分で、デザイン設計にあたる重要な技術です。	1 通	120	8		○		○			○
			○		コンセプトワーク Concept Work	コンセプトワークを通してオリジナル世界観構築の為にアイデアの発想力、想像力、表現力向上を目的として学びます。ポートフォリオにおける作品の一例が設計、構成できるようになります。	4 3 2 通 通 通	360	24		○		○			○
			○		ゲームデザイン Game Design	ゲームにおける空想の背景やアイテムなど、リアリティを追求したデザインをしながら、迫力ある描画表現に不可欠なパス技法を習得します。	4 3 2 通 通 通	360	24		○		○			○
			○		3DCG制作 I 3DCG Project I	3DCGツールの基本的なモデリングに関わる技術を習得します。	1 通	240	16		○		○			○

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 ゲームグラフィック&キャラクターデザイン専攻) 2023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		
				ゲームスキル・応用	3DCG制作Ⅱ 3DCG Project Ⅱ	ゲーム開発現場のゲーム素材を意識した専門的なモデリング技術を習得します。	2通	240	16	○	○	○	○	○	○	○	
					3DCG制作Ⅲ 3DCG Project Ⅲ	3DCGゲームにおけるハイスベックなリアルタイム表現を追求し、より高度なモデリング技術を習得します。	3通	240	16	○	○	○	○	○	○	○	○
					3DCG制作Ⅳ 3DCG Project Ⅳ	ゲームエンジンなどを使用したレンダリングを通してハイグラフィックを実現出来る為の技術を習得します。	4通	240	16	○	○	○	○	○	○	○	○
					2DCG制作 2DCG Project	パソコンを使用して陰影や色彩を活かして質感を意識したイラストの描き込み方法、ゲーム画面表示デザイン制作の技術を習得します。	4 3 2 通 通 通	360	24	○	○	○	○	○	○	○	○
					グラフィック演習 Graphic Exercises	ゲームグラフィック表現における応用技術を習得します。	4 3 2 通 通 通	360	24	○	○	○	○	○	○	○	○
					ポートフォリオ Portfolio	ゲーム業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	4 3 通 通	240	16	○	○	○	○	○	○	○	○
				就職対策	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	4 3 通 通	60	4	○	△	○	○	○	○	○	○
					特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△	○	○	○	○	○	○
					特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○	○
					企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○	○
					合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○	○
					業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができます。	4 3 2 通 通 通	120	8	○	○	○	○	○	○	○	○
				卒業・進級制作	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1 通 通 通	30	2	○	○	○	○	○	○	○	
					卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4通	15	1	○	○	○	○	○	○	○	
				キャリア教育	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○	○	
					キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	60	4	○	○	○	○	○	○	○	
					海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行方カリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4	○	○	○	○	○	○	○	
				海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行方カリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4	○	○	○	○	○	○	○	○	
合計					37 科目	3420 単位時間 (228 単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:4年間の合計修得単位数が228単位以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻) 2022年度 ※2023年度募集停止															
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	
		○	グローバル・コミュニケーションⅠ Global CommunicationⅠ	スタート時点でレベル(A～Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を図るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILO作成のテストを行います。	1通	60	4	○	△		○			○	
		○	グローバル・コミュニケーションⅡ Global CommunicationⅡ	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2通	120	8	○	△		○			○	
○			コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係のツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1通	30	2	○	△		○			○	○
○			アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1通	15	1	○			○		○		
		○	コンピューターデジタル基礎 Computer Digital Basic	社会人としてコンピューターやインターネットを使用する上で必要となる基礎知識、基礎技術を習得できます。	3通	60	4				○			○	
○			コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1通	120	8				○			○	
	○		デザインベーシック Design Basic	平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。	1通	120	8				○			○	
	○		デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1通	30	2				○			○	
	○		デッサンⅠ DessinⅠ	物体の形状を正確に捉え描写表現する為に、観察力、集中力を鍛えながら、作品制作における構図バランスの意識や技術を習得します。	1通	120	8				○			○	
	○		デッサンⅡ DessinⅡ	『デッサンⅠ』を基に、物体の質感、量感を意識したリアリティのある描画表現ができるようになります。	2通	120	8				○			○	
	○		デッサンⅢ DessinⅢ	『デッサンⅠ・Ⅱ』で培った感性や技術を、さらなる高度なモチーフに取り組み、作品としての表現力をレベルアップできるようにします。	3通	120	8				○			○	
		○	ゲーム制作 Game Project	複数の分野が混在したグループ制作の中で、コミュニケーションを重んじながら到達目標に向かって共通の作品完成を目指す工程を経験することで、スケジュール管理やクオリティバランスを意識した行動力を身に付けることができます。	全通	360	24				○			○	
○			立体造形Ⅰ Solid FabricationⅠ	人や物といった塑像制作を通して、物体の構造を理解すると共に観察力、想像力を培い立体認識力を習得します。	1通	120	8				○			○	
○			立体造形Ⅱ Solid FabricationⅡ	デザインしたキャラクター像(人物・クリーチャー等)の塑像制作を通して、リアリティを追求した試行錯誤を繰り返すことで、高い造形力を習得します。	2通	120	8				○			○	
○			コンセプトワーク Concept Work	コンセプトワークを通してオリジナル世界観構築の為にアイデアの発想力、想像力、表現力向上を目的として学びます。ポートフォリオにおける作品の一例が設計、構成できるようになります。	1通	120	8				○			○	
○			3DCG制作Ⅰ 3DCG ProjectⅠ	3DCGツールの基本的なモデリングに関わる技術を習得します。	1通	240	16				○			○	
○			ポートフォリオ Portfolio	ゲーム業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができます。	3 2通	240	16				○			○	
○			ゲームデザイン Game Design	ゲームにおける空想の背景やアイテムなど、リアリティを追求したデザインをしながら、迫力ある描画表現に不可欠なパース技法を習得します。	3 2通	240	16				○			○	

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ゲームグラフィックデザイナー専攻) 2022年度 ※2023年度募集停止																
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制作Ⅱ 3DCG Project Ⅱ	ゲーム開発現場のゲーム素材を意識した専門的なモデリング技術を習得します。	2通	240	16		○		○			○	○
			○	3DCG制作Ⅲ 3DCG Project Ⅲ	3DCGゲームにおけるハイスペックなリアルタイム表現を追求し、より高度なモデリング、アニメーション技術を習得します。	3通	240	16		○		○			○	○
			○	2DCG制作 2DCG Project	パソコンを使用して陰影や色彩を活かして質感を意識したイラストの描き込み方法、ゲーム画面表示デザイン制作の技術を習得します。	3 2通	240	16		○		○			○	○
			○	映像編集 Film Editing	映像動画作品の編集方法を学び、デモリールを制作できる技術を習得します。	3通	120	8		○		○			○	
			○	WEB講座 Web Lecture	インターネット上でポートフォリオを掲示する技術を習得します。	3通	120	8		○		○			○	
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3 2通	60	4	○	△		○			○	○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△		○			○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3		○		○			○	○
			○	企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3			○	○			○	○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必須なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全通	45	3			○	○			○	
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○			○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2通	120	8			○		○		○	○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1通	30	2		○		○			○	
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1		○		○			○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3			○		○	○		
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3			○	○			○	
			○	海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4			○		○		○	
			○	海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4			○		○		○	
合計					36 科目	2550 単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間取得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:3年間の合計修得単位数が171単位以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 e-sportsイベントスタッフ専攻) 2022年度 ※2023年度募集停止																
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		
		○	語学 グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でレベル(A~Dの4段階)に分かれ英語力を身に付けます。対面ではスピーキング中心、語彙力・文法力の強化を目的に学びます。授業の理解度・進捗を測るテスト(中間テスト・期末テスト)は、TOEICではなくILC作成のテストを行います。	1通	60	4	○	△		○			○		
		○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	Iにて、興味を持った学生は2年次以降は選択で、4年修了時に、海外大学へ編入できる程度のレベルまで目指すことが可能。(TOEIC730点程度)	3 2通	120	8	○	△		○			○	
○			ビジネス基礎 コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。	1通	30	2	○	△		○			○	○	
○				アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1通	15	1	○			○			○	
	○		クリエイティブ基礎 Microsoft Office Microsoft Office	社会人、e-sports 業界での活動として必須の Microsoft Office の基礎技術の習得と資格取得を目指します。	1通	120	8			○	○				○	
○				コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	デザインソフトである「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を学び、画像加工とデザインができるようになります。	1後	60	4			○	○				○
	○		スポーツ基礎 フィジカルトレーニング Physical Training	e-sportsプロゲーマーにとっては体力は必須。フィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習慣づけられます。	2 1通	120	8			○	○				○	
	○			メンタルトレーニング Mental Training	e-sportsにおいて非常に重要なメンタルをトレーニングし、試合前の心のコントロールを自身で可能にする方法を習得します。	1前	30	2			○	○				○
	○		業界理解 eスポーツビジネス入門 Introduction to Esports Business	業界ビジネスの基礎知識を身に付けます。	1前	30	2	○	△		○				○	
	○			eスポーツ組織論入門 Introduction to Esports Organizational Theory	チームプレイの概論を学びます。	1後	30	2	○	△		○				○
	○			業界分析 Industry analysis	就職デビューで希望する企業やチームの分析、また社会人になるにあたり必要な知識を身に付けます。	3通	30	2	○	△		○				○
	○		技能実習 イベントゼミ Event Seminar	より高度なイベント全般の応用知識・技術、最新の業界情報を学びます。	3 2通	240	16	○	△		○				○	
	○			企画・資格 I Planning / Qualification	イベント系資格取得にむけた基礎知識と技術、企画書のフォーマットを学びます。	1通	120	8	○	△		○				○
	○			企画・資格 II Planning / Qualification	企業提案を前提としたイベントの立案力、プレゼンテーション能力を習得します。またイベント系資格取得も目指します。	3 2通	240	16	○	△		○				○
	○			制作展企画運営 Production exhibition planning and management	卒業・進級制作展で行うオリジナルイベントや展示、協賛・集客などイベントに関わる作業を包括的に学びます。	全通	360	24			○	○				○
	○			イベント制作 Event production	イベントをチームまたは個人で取組みながら企画から運営までをイベントを実践し、必要となる全般的なスキルを身に付けます。	全通	360	24	○	△		○				○
	○			SNS制作 SNS production	SNSを利用した活動全般のスキルを身に付けます。	3 2通	240	16	○	△		○				○
	○			トークスキル I Talk skills I	チーム内で円滑なコミュニケーションを行うための会話能力を身に付けます。	2後	30	2	○	△		○				○
	○			トークスキル II Talk skills II	MC、実況、解説、面接など人に伝えるための会話術、人を不快にさせない言い回しなど多岐に渡るスキルを身に付けます。	3前	30	2	○	△		○				○
	○			機材ゼミ Equipment seminar	オフラインイベントに関わる機材にまつわるスキルを身に付けます。	2通	120	8	○	△		○				○
		○		選抜ゼミ Selection seminar	より高いスキルを目指す学生が企業・プロチームと協力し、実践形式でのスキルを身に付けます。 ※選抜学生のみ	3 2通	120	8	○	△		○				○

授業科目等の概要

（文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 e-sportsイベントスタッフ専攻）2022年度 ※2023年度募集停止																
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	
		○		動画編集 Video Editing	クリップをはじめ映像の撮影、演出、編集技術を習得します。	2 1 通前	180	12	○	△		○			○	
		○		プレゼンテーション presentation	就職デビューに必要な提案力を身に付けます。	1 通	60	4	○	△		○			○	○
		○		定期イベント Regular event	定期的にイベントの企画と実践、フィードバックを行います。	全 通	360	24	○	△		○			○	
		○		就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3 2 通通	60	4	○	△		○			○	○
	○			デビュー活動 Debut Preparation	e-sports業界デビュー・就職活動の一環として、大会出場やトライアウト参加、イベント運営を自主性を持って行います。	全 通	90	6		○		○			○	
	○			特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	45	3	○	△		○			○	○
	○			特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	45	3		○		○			○	○
	○			企業プロジェクト Corporatey Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	45	3				○	○		○	○
	○			ポートフォリオ Portfolio	e-sports業界へのデビュー・就職活動に必須な実績をまとめたポートフォリオを制作します。	全 通	45	3		○		○			○	
	○			合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	3 2 通通	30	2	○			○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間（1週間～4週間程度）、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2 通通	120	8				○	○		○	○
	○			進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1 通通	30	2		○		○			○	
	○			卒業制作 Graduation Project (set topic)	4年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で測ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 通	15	1		○		○			○	
			○	学友会 Students' Association	学友会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	45	3				○	○	○		
	○			キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティマインドを持って行動ができるようになるために、ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全 通	45	3				○	○		○	
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4				○	○		○	
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4				○	○		○	
合計					38 科目	2550 単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
（履修時間数） 1単位時間＝45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。（※1コマ＝2時間換算） （単位認定）授業時間数÷15時間＝科目の単位数 年間習得単位数（基本）は、1学期：15コマ×2単位×2学期＝60単位（900時間） ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 （進級・卒業認定） 進級認定：各年次の合計修得単位が57単位以上 卒業認定：3年間の合計修得単位が171単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 マンガ専攻) 2022年度 ※2023年度募集停止																
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	
			○	デジタルコミックⅠ Digital Comic I	模写などの実践を通して、CLIP STUDIOで、初級レベルのマンガ原稿制作がひと通りできるようになります。	1通	240	16	○	△	○	○	○			
			○	デジタルコミックⅡ Digital Comic II	CLIP STUDIOで、担当付きレベルのマンガ原稿が制作できるようになります。	2通	240	16	○	△	○	○	○			
			○	デジタルコミックⅢ Digital Comic III	CLIP STUDIOで、アシスタントやデビューレベルのマンガ原稿が制作できるようになります。	3通	240	16	○	○	○	○	○			
			○	デジタルテクニックⅠ Digital Techniques I	「CLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、初級レベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。	1通	120	8	○	○	○	○	○			
			○	デジタルテクニックⅡ Digital Techniques II	「CLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、担当付きレベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。	2通	120	8	○	○	○	○	○			○
			○	デジタルテクニックⅢ Digital Techniques III	「CLIP STUDIO」「Illustrator」「Photoshop」の実践を通して、アシスタントやデビューレベルのデジタルでのマンガ制作スキルを身に付けます。	3通	120	8	○	○	○	○	○			○
			○	キャラクタードーイング Character Drawing	人体を立体物(ブロック)として認識できるようになります。キャラクターの顔から全身までをさまざまな方向からバランスよく描くための技術を身に付けます。	1通	120	8	○	○	○	○	○			
			○	クリエイティブワーク Creative Works	デザイン分野での就職・活躍を視野に入れて、Illustrator・Photoshopを用いたDTPスキルを向上させ、広告デザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン等の実践的な作品が作れるスキルの習得を目指します。	3通	120	8	○	○	○	○	○			
			○	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜き社会人としての人間力が身に付きま	3 2通	60	4	○	△	○	○	○			○
			○	特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△	○	○	○			○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3	○	○	○	○	○			○
			○	企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3	○	○	○	○	○			○
			○	ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを作成します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを作成できるようになります。	全通	45	3	○	○	○	○	○			○
			○	合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識、技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きま	全通	45	3	○	○	○	○	○			○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2通	120	8	○	○	○	○	○			○
			○	デビュー活動 Debut Preparation	各マンガジャンル別に、デビューのためのノウハウを学び投稿・持込用の作品を制作し、完成できるようになります。	全通	90	6	○	△	○	○	○			
			○	セルフプロデュース Self Produce	作家を目指すだけでなく活用できる自己発力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。	3通	60	4	○	○	○	○	○			○
			○	進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができま	2 1通	30	2	○	○	○	○	○			○
			○	卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができま	3通	15	1	○	○	○	○	○			○
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3	○	○	○	○	○			○
			○	キャリアプログラム Career Program	ホスピタリティの概念からコミュニケーション技法等を学びます。卒業進級制作展や様々な学校行事の中で実践と振り返りを繰り返し、人間力にかえます。	全通	45	3	○	○	○	○	○			○
			○	海外実学研修Ⅰ School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きま	1通	60	4	○	○	○	○	○			○
			○	海外実学研修Ⅱ School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きま	2通	60	4	○	○	○	○	○			○
合計						47 科目	2550 単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週

- 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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ライトノベル&小説作家専攻 2021年度 ※2022年度募集停止																
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	
			○	語学	グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点で3つのレベルに分かれ英語力を身に付けます。英語の読み書きの基礎レベルを、動画や音楽を使った内容で楽しく学ぶレベルから、年に数回行われるレベル分けテストによって、上級レベルを目指していきます。最終的には海外留学が可能な、TOEICの点数レベルに到達する事を目標に学びます。	全通	90	6	○	△	○			○	
			○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II		全通	270	18	○	△	○			○	
	○			ビジネス基礎	コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることが出来ます。	1前	30	2	○	△	○			○	○
	○				アソシエイト・ホスピタリティ・コーディネーター Associate Hospitality Coordinator	チーム作品制作のベースとなる考え方について学びます。相手に気持ち良く受け取ってもらうだけでなく、自分も相手に提供したいというホスピタリティマインドを持って接することができるようになります。	1通	30	2	○	△	○			○	
			○	コンピュータ基礎	ビジネスツール Business Tool	SNSリテラシーといったネットワーク社会の基礎から、社会人として必須スキルとなっているビジネス系各種ソフトの基礎的な操作方法とインターネットに関する基礎的な知識を習得します。	1通	60	4	○		○			○	
	○				コンピュータデザインベーシック Computer Design Basic	コンピュータの基礎知識をベースにし、コンピュータ作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1通	120	8	○		○			○	
	○			デザイン基礎	デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」「発想」「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1後	30	2	○	△	○			○	
	○				小説制作 I Story Writing I	文章を制作するうえで必要な技術や知識を学び、実践を通して小説が書けるようになります。	全通	360	24	○	△	○			○	
	○			文章制作	小説制作 II Story Writing II	魅力的なキャラクターを作るために必要な技術力習得や、描写技術の向上やノベライズ能力を習得します。	全通	360	24	○	△	○			○	
	○				小説制作 III Story Writing III	長編小説を書くための基礎的なテクニックを習得。物語の膨らませ方と推敲の役割を実践的に習得します。	3 2 通通	240	16	○	△	○			○	
	○				文章表現演習 I Written Expression I	文章表現の基礎となる知識とそれぞれの表現技法を演習を通して習得していきます。	1通	120	8	○	△	○			○	
	○				文章表現演習 II Written Expression II	ライターや編集者にとって最も重視とされる基礎的な情報を知り、編集・プランニング・他の視点も交えながら、『使える』文章が書けるようになります。	2通	120	8	○	△	○			○	
	○				文章表現演習 III Written Expression III	1・2年時で習得した文章表現のスキルをもとにより高い取材力・編集力などが習得できます。	3通	120	8	○	△	○			○	
	○				アイデアテクニック I Idea Techniques I	多彩なメディア作品を通して、テーマの設定やストーリー構成・演出方法などを習得します。	1通	120	8	○	△	○			○	
	○				アイデアテクニック II Idea Techniques II	多彩なメディア作品を通して、さらに深く物語の構成やキャラクターの成り立ちを学び、身に付けます。	2通	120	8	○	△	○			○	
	○			シナリオ制作	アイデアテクニック III Idea Techniques III	長編作品に向けたプロット制作における構成力・演出力を身に付けます。	3通	120	8	○	△	○			○	
	○				シナリオライティング Scenario Writing	シナリオの基本的な書き方、テーマの設定、ストーリーの構成力、映像で理解したものを文章で伝えることが出来る表現力など、実践的な技法を身に付けます。	2 1 通通	240	16	○	△	○			○	
	○				シナリオライティング II Scenario Writing II	シナリオ制作を通して、シナリオライターを目指す応用的なスキル、且つ実践的な技法に取り組み就職に必要なスキルを学びます。	3通	120	8	○	△	○			○	
			○		ゲーム企画 I Game Development I	スケジュール管理を含めオリジナル・ゲームの企画の作成方法やプレゼンテーション方法をマスターするために、文章表現の基礎やビジネスマナー、企画書表現方法を学び活用できるようになります。	2通	120	8	○		○			○	
			○		ゲーム企画 II Game Development II	オリジナルゲーム企画の作成方法をマスターするために、詳細な仕様書や実践に即したプレゼンテーションを学び活用できるようになります。	3通	120	8	○		○			○	

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 ライトノベル&小説作家専攻 2021年度 ※2022年度募集停止)																
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	
○				クリエイティブワーク I Creative Works I	WEB業界で活かせるよう、自作ホームページを策定をさせ、実運用を念頭に制作ツールの実習を兼ねた企画・制作の習得をします。	2 通	120	8	○	△		○			○	
	○			クリエイティブワーク II Creative Works II	Web業界就職を目指すような、ポートフォリオ作成に活かせる作品制作ができるようになります。	3 通	120	8	○	△		○			○	
○				就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事を上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3 2 通 通	120	8	○	△		○			○	○
○				デビュー活動 Debut Preparation	デビュー活動の一環として、マンガ・小説・イラストなどの作品を出版社の新人賞公募に応募する投稿や持込を行います。	全 通	90	6	○	△		○			○	
○				特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や姿勢に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	45	3	○	△		○			○	○
			○	特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	30	2		○		○			○	○
○				企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	45	3		○	○	○			○	○
○				ポートフォリオ Portfolio	クリエイティブ業界への就職活動に必要なポートフォリオを制作します。より効果のあるデザインを学び就職活動に勝つポートフォリオを制作することができるようになります。	全 通	45	3		○		○			○	
○				合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全 通	45	3	○			○			○	○
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2 通 通	120	8		○		○			○	○
○				進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1 通 通	30	2		○		○			○	
○				卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 通	15	1		○		○			○	
○				セルフプロデュース Self Produce	作家を目指すためだけでなく活用できる自己発信力・自己管理・時間管理・情報収集など社会人に必要なスキルを身に付けます。	1 通	15	1	○	△		○			○	○
○				セルフマネジメント Self Management	ビジネスマンとしての時間管理、情報整理術を学び、社会人として自己のマネジメントができる力を習得します。	3 通	60	4	○	△		○			○	
○				アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習 (ML) および人工知能 (AI) の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○			○			○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	45	3		○		○			○	
			○	海外実学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4		○		○			○	
			○	海外実学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4		○		○			○	
合計					38 科目	2770 時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定: 各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定: 3年間の合計修得単位数が171単位以上	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

- 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

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 イラスト&グラフィックデザイン専攻) 2021年度 ※2022年度募集停止														
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			
語学	○	○		グローバル・コミュニケーション I Global Communication I	スタート時点でのレベルに分かれ英語力を身に付けます。英語の読み書きの基礎レベルを、動画や音楽を使った内容で楽しく学ぶレベルから、年に数回行われるレベル分けテストによって、上級レベルを目指していきます。最終的には海外留学が可能な、TOEICの点数レベルに到達する事を目標に学びます。	全通	90	6	○	△	○			
				グローバル・コミュニケーション II Global Communication II		全通	270	18	○	△	○			
ビジネス	○			コミュニケーションスキル Communication Skills	社会人として人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力を向上させます。自己実現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を学び、社会に貢献できる人材となることができます。	1後	30	2	○	△	○			○
				アソシエイト・ホスピタリティ・コーディネータ Associate Hospitality Coordinator	チーム作品制作のベースとなる考え方について学びます。相手に気持ち良く受け取ってもらうだけでなく、自分も相手に提供したいというホスピタリティマインドを持って接することができるようになります。	1通	30	2	○	△	○		○	
デザイン基礎	○			コンピューターデザインベーシック Computer Design Basic	コンピューターの基礎知識をベースにし、コンピューター作業ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作を習得し、平面デザインや画像加工ができるようになります。	1通	120	8	○	○	○			○
				デザインベーシック Design Basic	平面構成と色彩構成について、構成要素を使い効果的に整理配列する理論や構成技術を習得し、バランスのとれたデザインが制作できるようになります。	1通	120	8	○	○	○			○
				ビジュアルコミュニケーション Visual Communication	Macintoshを使用したデータ制作時のルールを正しく理解し、目的に応じた印刷物のデータ制作ができるようになります。デザイン業界で使われている用語の理解、またパネル貼りや製本作業を習得します。	1通	120	8	○	△	○			○
				デザインシンキング Design Thinking	コミュニケーションを活用して現代に合わせた商品開発を中心とした「理解」・「発想」・「試作」の実習を通して、新しい発想方法による創造ができるようになります。	1後	30	2	○	△	○			○
描画基礎	○			デッサン Dessin	線や明暗、調子などでバランスや質感、量感等物体の形をとらえ、表現することができるようになります。	1通	120	8	○	○	○			○
				デッサンII Dessin II	レイアウトやデザインの基本となる構図や物の見方などを養うためのトレーニングから、デッサンにクロッキーや人物研究を取り入れ、物の陰影や立体感、描写力や観察力を習得します。	2通	120	8	○	○	○			○
Web制作	○			Webデザイン I Web-page Design I	Webサイト制作の基礎となるHTML(タグ)とCSSを使って簡単なWebサイトを作成し、レイアウトの基本構成とサイト管理の方法を習得します。 一通りのタグを学んだ後は、HTMLエディタ(DreamWeaver CS5)の基本操作とCSSを使ったWebレイアウトの制作方法を習得します。	1通	120	8	○	○	○			○
				Webデザイン II Web-page Design II	Photoshop・Illustrator・DreamWeaverでWebサイト制作・管理を習得し、現在主流になっているCSSによるページデザインの方法とリッチコンテンツのWebサイト制作の技法を習得します。	2通	120	8	○	○	○			○
				Webデザイン III Web-page Design III	Photoshop・Illustrator・DreamWeaverでWebサイト制作・管理を習得し、現在主流になっているCSSによるページデザインの方法とリッチコンテンツのWebサイト制作の技法を習得します。	3通	120	8	○	○	○			○
				Webプログラム Web-page Programming	ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。	2通	120	8	○	○	○			○
				Webプログラム II Web-page Programming II	ホームページ企画から素材収集、プログラム、ビジュアル制作まで一貫したホームページ制作ができるようになります。	3通	120	8	○	○	○			○
				Webポートフォリオ Web-page Portfolio	就職活動に必要なWebポートフォリオ(作品集)を完成させます。	2通	60	4	○	○	○			○
				アドテクノロジー概論 Advertising Technology Outline	インターネット広告のシステムを理解し活用することで、ユーザーに効果的に届く高度なWeb広告戦略をたてられるようになります。	3通	120	8	○	○	○			○
映像制作	○			モーショングラフィックス Motion Graphics	従来のグラフィックデザインに、動きや音を加えた映像作品が制作できるようになります。	2通	120	8	○	○	○			○
				映像制作 I Film Making I	映像制作の仕組みを学びながら、アイデア立案、絵コンテ制作、ムービーコンテといった映像設計ができる知識・技術を取得します。	2通	120	8	○	○	○			○
				映像制作 II Film Making II	映像素材の準備や映像編集の技法を学び、映像計画に基づいた映像制作ができるようになります。	3通	120	8	○	○	○			○
グラフィックデザイン	○			コンピューターデザイン Computer Design	プロの現場で必要とされる表現力・技術力を習得します。作品集に掲載した際、企業が実践的な力をイメージできるレベルの作品が制作できるようになります。	3通	120	8	○	○	○			○
				DTP Desk Top Publishing	印刷知識やMacintoshを使用している入稿データ作成のスキルを習得します。	2通	120	8	○	○	○			○
				広告概論 Advertisement Outline	広告・印刷業界にて、クリエイターとして仕事をしていく上で必要となる知識(市場/業界動向、印刷工程、広告制作工程等)を体系的に習得します。	1前	60	4	○	○	○			○
				クリエイティブワーク I Creative Works I	アイデア力・表現力を育成し、デザインフォーマットの作成することができます。企業プロジェクト・公募を通してアイデアをカタチにする工程を体験します。	1後	60	4	○	○	○			○
				クリエイティブワーク II Creative Works II	広告デザイン制作の演習として企業プロジェクト・公募を実践することで、アイデアをカタチにする工程を体験します。	2通	60	4	○	○	○			○
				クリエイティブワーク III Creative Works III	チームディレクションを経験します。役割を決め、複数でチームを組み、現場ながらのディレクション力、コミュニケーション力、デザイン力、企画力を実践し、習得します。	3通	120	8	○	○	○			○
				ADデザイン Advertisement Design	視点を養って身の周りのものを見る力を習得します。スピードマックを徹底的に経歴して、各媒体の特性・プロの作業工程(流れ・時間)を取得します。	2通	120	8	○	○	○			○

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程クリエイティブデザイン学科 イラスト&グラフィックデザイン専攻) 2021年度 ※2022年度募集停止														
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			
○				グラフィックデザイン コンセプト&プランニング Concept&Planning	オリジナルの店舗・ブランドを設定して、コンセプトの提案・ロゴマーク制作・ポスター・名刺・DMなどCIのツール一式を制作できるようにします。	2通	60	4	○	○			○	
○				ポートフォリオ Portfolio	就職活動で必要となるポートフォリオを完成させます。	2通	60	4	○	○			○	
○				パッケージデザイン Package Design	商品関連のデザインワークの中で、特にパッケージを取り上げ、そのコンセプト(構成)の理解とマテリアル(材質)、文字マーク、色彩を使ったデザイン制作ができるようになります。	3通	120	8	○	○			○	
○				グラフィックデザイン フォトグラフィー Photography	写真の構図や照明・アングルを理解し、デジタルカメラの基本的な操作を習得します。	1通	120	8	○	○			○	
		○		文章制作 コピーライティング Copywriting	人を惹きつけるキャッチコピーや訴求力を高める表現から、効果的な広告の基礎から応用を取ります。	3通	120	8	○	△	○		○	
○				編集 編集デザイン Design Editing	雑誌の編集作業、紙面レイアウトを実践を通して習得します。	3通	120	8	○	○			○	
○				イラスト制作 イラストレーション I Illustration I	イラストレーション制作(平面・立体)における基礎から応用までを演習します。様々な素材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。また、イラストを使用するメディアによる構図の取り方も理解できるようにします。	1通	120	8	○	△	○		○	
○				イラスト制作 イラストレーション II Illustration II	イラストレーション制作(平面・立体)における基礎から応用までを演習します。様々な素材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。さまざまなタッチ(画風)のイラスト制作ができるようになります。	2通	120	8	○	△	○		○	
○				イラスト制作 イラストレーション III Illustration III	イラストレーション制作(平面・立体)における基礎から応用までを演習します。様々な素材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。また、イラストを使用するメディアによる構図の取り方も理論として学びます。さらに、最終的にはオリジナルのタッチ(画風)の習得を目指します。	3通	120	8	○	△	○		○	
○				イラスト制作 デジタルイラスト Digital Illustration	デジタル作画ソフトを用いたデジタルイラスト制作を通して、イラストの表現の幅を広げます。	3通	120	8	○	○	○		○	
			○	キャラクターデザイン Character Design	テーマやコンセプトに合ったキャラクターをいかにシンプルにそしてシンボリックに仕上げるかを、演習により習得します。	3通	120	8	○	○			○	
○				就職対策 就職対策講座 I Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	2後	30	2	○	△	○		○	
○				就職対策 就職対策講座 II Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3前	30	2	○	△	○		○	
				特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報を学びます。自分自身の今後の作品制作や実務に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全通	45	3	○	△	○		○	
○				特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全通	45	3	○	○			○	
○				企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全通	45	3	○	○	○		○	
○				合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが来校し、求める人材や必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることもでき就職活動力が身に付きます。	全通	45	3	○	○			○	
			○	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の職場を体験し、社会人またはクリエイターに求められる知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	3 2通	120	8	○	○	○		○	
○				進級・卒業制作 進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	2 1通	30	2	○	○			○	
○				卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3通	15	1	○	○			○	
			○	学生会 Students' Association	学友会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全通	45	3	○	○	○		○	
○				キャリア教育 アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連するMicrosoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1通	15	1	○	○	○		○	
			○	海外美学研修 I School Trip I	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高める視野を広げる能力が身に付きます。	1通	60	4	○	○	○		○	
			○	海外美学研修 II School Trip II	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティーカレッジでの研修や交流を通じ経験することにより、より専門性を高める視野を広げる能力が身に付きます。	2通	60	4	○	○	○		○	
合計					51 科目	3030 単位時間 (単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数÷15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:3年間の合計修得単位数が171単位以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

- 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、またる方法について○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

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 スーパーデジタルデザイン専攻) 2021年度 ※2022年度募集停止														
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	授業単位数	講義	演習	実験・実習・実技	場所			企業等との連携
											校内	校外	専任	
○				3Dデザイン制作 3D Design Project	3DCGモデリングを学び、3Dグラフィック素材を制作できるようになります。	3 通	120	8	○		○		○	
	○			3Dデザイン制作Ⅱ 3D Design ProjectⅡ	3D素材を動かすモーショングラフィクスを習得することで、3Dアニメーションを制作できるようになります。	4 通	120	8	○		○		○	
○				フォトグラフィー Photography	写真の構図や照明・アングルを理解し、デジタルカメラの基本的な操作を習得します。	1 通	120	8	○		○		○	
		○		コピーライティング Copywriting	人を惹きつけるキャッチコピーや訴求力を高める表現から、効果的な広告の基礎から応用まで習得します。	4 3 通	240	16	○	△	○		○	
○				編集デザイン Design Editing	雑誌の編集作業、紙面レイアウトを実践することで、Webのレイアウトデザインを効率的に制作することができます。	4 通	120	8	○		○		○	
○			イラスト制作	イラストレーションⅠ IllustrationⅠ	イラストレーション制作(平面・立体)における基礎から応用までを演習します。様々な題材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。また、イラストを使用するメディアによる構図の取り方も理解できるようになります。	1 通	120	8	○	△	○		○	
				イラストレーションⅡ IllustrationⅡ	イラストレーション制作(平面・立体)における基礎から応用までを演習します。様々な題材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。さまざまなタッチ(画風)のイラスト制作ができるようになります。	2 通	120	8	○	△	○		○	
				イラストレーションⅢ IllustrationⅢ	イラストレーション制作(平面・立体)における基礎から応用までを演習します。様々な題材の知識とあらゆる表現技法を繰り返し演習し習得します。さらに、最終的にはオリジナルのタッチ(画風)の習得を目指します。	3 通	120	8	○	△	○		○	
○				デジタルイラスト Digital Illustration	デジタル作画ソフトを用いたデジタルイラスト制作を通して、イラストの表現の幅を広げます。	2 通	120	8	○		○		○	
		○		キャラクターデザイン Character Design	テーマやコンセプトに合ったキャラクターをいかにシンプルにそしてシンパチックに仕上げるかを、演習により習得します。	4 3 通	240	16	○		○		○	
○			就職対策	就職対策講座Ⅰ Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	3 後	30	2	○	△	○		○	
○				就職対策講座Ⅱ Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をする上でのマナー、エチケットの訓練と、履歴書の書き方、面接訓練を通して、就職試験に勝ち抜く力と社会人としての人間力が身に付きます。	4 前	30	2	○	△	○		○	
○				特別講義 Special Lecture	業界の大きな現場の第一線で活躍しているトップクリエイターの経験、豊富な知識と情報に基づき、自分自身の今後の作品制作や業務に活かすことにより、よりレベルの高いクリエイター人生を送ることができるようになります。	全 通	60	4	○	△	○		○	
				特別ゼミ Special Seminar	業界のトップクリエイターとして活躍している講師による定期的もしくは不定期に行う授業。通常の授業で得られる技術からさらに高い知識・技術を身に付け、高いレベルの就職ができるようになります。	全 通	60	4	○		○		○	
○				企業プロジェクト Corporate Project	業界や企業より依頼された課題に取り組み、企画から制作、プレゼンテーションを経験します。クリエイターに必要な問題解決力をはじめとした実践スキルが習得できます。	全 通	60	4	○		○		○	
○				合同企業説明会 Combination Company Briefing Session	就職サポートの一環として、年2回開催。各企業の採用担当者やプロのクリエイターが実施し、求める人材に必要な知識・技術について学び就職活動に活かします。また学生はポートフォリオのアドバイスを受けることで就職活動力が身に付きます。	全 通	60	4	○		○		○	
○			進級・卒業制作	業界研修 Work Experience	企業と学校が定める一定期間(1週間～4週間程度)、各業界の現場で実際の仕事を体験し、社会人としてはクリエイターに必要な知識・技術を理解し、今後の制作活動や就職活動に活かすことができるようになります。	4 3 通	120	8	○		○		○	
○				進級制作 Promotion Project	進級時までの集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	3 2 1 通 通 通	45	3	○		○		○	
○				卒業制作 Graduation Project (set topic)	3年間の集大成として作品を制作します。進級に値する理解・演習力を習得しているかを卒業進級制作展において展示・発表することにより業界の反応で計ることができます。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を得ることができます。	4 通	15	1	○		○		○	
		○	キャリア教育	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般です。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指します。協調性や社会性を身に付けることができます。	全 通	60	4	○		○		○	
○				アジュールAIファンダメンタルズ AI-900: Microsoft Azure AI Fundamentals	機械学習(ML)および人工知能(AI)の概念と関連する Microsoft Azure サービスの基礎知識を身に付けます。	1 通	15	1	○		○		○	
				海外実学研修Ⅰ School TripⅠ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じて経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	1 通	60	4	○		○		○	
				海外実学研修Ⅱ School TripⅡ	国際教育の一環として行うカリキュラム。海外の文化や社会、発想力などの違いを企業やコミュニティカレッジでの研修や交流を通じて経験することにより、より専門性を高め視野を広げる能力が身に付きます。	2 通	60	4	○		○		○	
				海外専門留学 Practical Training in Foreign Country	国際的に活躍するためには国際公用語としての英語能力が必須となります。そのために英会話力を高めることを目的とした語学留学です。日常生活を海外で送ることができる英会話ができるようになります。	3 通	450	30	○		○		○	
合計						56	科目					4285	単位時間(単位)	

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(履修時間数) 1.単位時間=45分で、1コマ90分の授業を各期15コマ履修を基本とする。(※1コマ=2時間換算) (単位認定) 授業時間数=15時間=科目の単位数 年間習得単位数(基本)は、1学期:15コマ×2単位×2学期=60単位(900時間) ※既定の評価及び出席率を満たしている科目について、単位認定とする。 (進級・卒業認定) 進級認定:各年次の合計修得単位数が57単位以上 卒業認定:3年間の合計修得単位数が171単位以上	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

- 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。