

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) 2025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。Iにて、興味を持った学生は2年次以降も履修可能で、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)	1 通	120	8	△	○		○			○		
		○		グローバル・コミュニケーション II Global Communication II		3 2 通通	240	8	△	○		○				○	
	○		ビジネス スマナ	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る。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る。	1 前	30	2	△	○		○			○	○	
	○			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を身に付ける。	2 通	60	4	△	○		○				○	○
	○			SPI対策講座 SPI Seminar	繰り返し問題を解くことにより、数多くの企業に選考試験で採用されている適性検査に対応できるようになる。	2 前	30	2	△	○		○				○	○
	○			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する。	1 通	60	4	△	○		○				○	○
	○		ク リ エ ー 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、知識・技術を身に付け受験することができるようになる。	1 通	270	18	△	○		○				○	
	○			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る。	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る。	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る。	2 1 通通	240	16	△	○		○				○	○
	○			ゲーム企画 Game Planning	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、基礎的文法、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る。	2 1 通通	240	16	△	○		○					○
	○			プログラミング言語 I Programming Language 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る。	1 通	240	16	△	○		○					○
	○			ゲームデザイン game design	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スマナ、企画書表現方法を学び活用できるようになる。	1 通	60	4	△	○		○					
	○			ゲーム開発 I game development 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る。	1 通	240	16	△	○		○					○
	○			ゲーム制作 Game Production	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る。	3 2 通後	180	12	△	○		○					○
	○		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る。	3 通	120	8	△	○		○				○	
		○		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る。	3 2 通通	240	16	△	○		○					○
	○			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++言語について学ぶ。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る。	2 通	240	16	△	○		○					○
	○		ゲ ー ム ス キ ル ・ 応 用	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ぶ。オリジナルのゲームライブラリを開発できるようになる。	3 通	240	16	△	○		○				○	
	○			ゲーム開発 II game development 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る。	2 通	240	16	△	○		○					○
	○			ゲーム開発 III game development III	『ゲーム開発 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る。	3 通	240	16	△	○		○					○
	○			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る。	2 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する。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る。	3 2 前後	180	12	△	○		○					○

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) 2025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		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
○			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ぶ。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る。	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る。	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する。クリエイターに必要な知識・技術について学び就職活動に活かす。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を身につける。	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を身につける。	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る。	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する。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る。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る。	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する。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る。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る。	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す。協調性や社会性を身に付けることができる。	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る。	1 通	15	1	△	○			○		○	
		○	キャリアプログラム Career Program	ゲームクリエイターになるための将来像を描き、目標を達成するためのスケジュールを組み立てて実行していく管理能力や調整力を養うことができるようになる。	1 通	60	4	△	○			○		○	
		○	海外実学研修 School Trip	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を身につける。	全通	180	12		○			○		○	
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

- 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 CGクリエイター専攻) 2025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	120	8	△	○	○			○				
		○		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年次以降も履修可能で、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	240	16	△	○	○			○				
	○		ビジネス スマナ	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る。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る。	1 前	30	2	△	○	○			○	○			
	○			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く。	3 2 前 通	90	6	△	○	○				○	○		
	○		ク リ エ ー 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る。	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る。	1 通	120	8	△	○	○					○		
	○			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る。	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る。	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る。	3 通	120	8	△	○	○					○		
	○			クリエイティブワーク I Creative Work I	物を制作するうえでのアイデアの立案、設定構築、具現化といった演習を繰り返すことによって、想像力を育みながら作品が制作できるようになる。	1 通	120	8	△	○	○					○		
	○			クリエイティブワーク II Creative Work II	作品の世界観に合わせたデザインを具現化する実践的な演習を繰り返すことによって、表現と創造力を育みながら作品が制作できるようになる。	2 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する。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る。	3 2 通 通	240	16	△	○	○					○		
	○			映 像 制 作	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・技術を習得する。	1 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る。	2 通	120	8	△	○	○					○	○
	○		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する。	3 通	120	8	△	○	○					○	○	
	○		C G ・ 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、デザインビジュアライゼーションやCGベースといった3DCG画像制作方法を習得する。	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映像制作ができるようになる。	2 通	240	16	△	○	○						○	
	○			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る。	3 通	360	24	△	○	○						○	○
	○			クリエイティブデザイン I Creative Design I	3DCGの基礎を学び、モデリングやテクスチャリングを実践、地元企業との連携プロジェクトを通じて、業界ニーズを理解します。	2 通	120	8	△	○	○						○	
	○			クリエイティブデザイン II Creative Design II	アニメーションやエフェクト制作の応用技術を学ぶ。企業との共同プロジェクトを通じて、実際の制作フローを体験します。	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 CGクリエイター専攻） 2025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		
	○		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ぶ。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る。	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る。	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する。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る。	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を身につける。	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。	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する。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る。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る。	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する。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る。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る。	3 通	15	1		○			○			○	
		○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	全通	45	3		○			○		○		
	○		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る。	1 通	15	1	△	○		○			○		
	○		キャリアプログラム Career Program	クリエイターを目指す上で必要な業界や職種の知識を学びながら、クリエイターとして成長していく上での具体的な到達目標を確立できるようにする。また社会に出ていく為に必要な知識を身に付ける。	1 通	60	4	△	○		○			○		
		○	海外実学研修 School Trip	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を身につける。	全通	180	12		○			○		○		
合計				31 科	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 ネット動画クリエイター専攻) 2025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	120	8	△	○		○		○		
		○		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年次以降も履修可能で、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	240	16	△	○		○		○		
	○		ビジネス スマナ ー	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る。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る。	1 前	30	2	△	○		○		○	○	
	○			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を身につける。	3 2 前 通	90	6	△	○		○		○	○	
	○		クリエ ーティ ブ基 礎	デジタル基礎 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る。	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・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る。	2 1 前 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る。	1 通	120	8	△	○		○		○		
	○		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する。	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する。	2 通	120	8	△	○		○		○	○	
	○			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る。	3 通	120	8	△	○		○		○		
	○			動画総合演習 I 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・技術を習得する。	全 通	720	48	△	○		○		○		
	○			動画編集 I Video Editing I	動画編集ソフトの基礎技術を習得する。	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する。	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する。	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要なポートフォリオを制作する。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る。	3 2 前 通	240	16	△	○		○		○		
	○			クリエイティブデザイン I Creative Design I	企業との共同プロジェクトを通じて、実際の制作フローを体験します。クライアントワークの一連の流れを習得する。	3 通	120	8	△	○		○		○	○	
	○			動画効果 Video Effect	3DCGのエフェクト制作ができるようになる。さらに実写映像と3DCGの合成も身につける。簡単な3DCGモデリングからアニメーション技術の習得。	3 2 前 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） 2025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	
	○		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ぶ。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る。	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る。	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する。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る。	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を身につける。	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る。	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する。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る。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る。	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する。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る。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る。	3 通	15	1		○		○			○	
		○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	全通	45	3		○		○				
	○		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る。	1 通	15	1	△	○		○			○	
	○		キャリアプログラム Career Program	映像クリエイターを目指す上で必要な業界や職種知識を学びながら、クリエイターとして成長していく上での具体的な到達目標を確立できるようになる。	1 通	60	4	△	○		○			○	
		○	海外実学研修 School Trip	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を身につける。	全通	180	12		○			○		○	
合計				28 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) 2025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る。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ぶ。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作成のテストを行う。	1 通	120	8	△	○				○	
		○		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	240	16	△	○					○
	○		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る。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る。	1 前	30	2	△	○				○	○
	○			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を身につける。	3 2 前 後	60	4	△	○					○
		○	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る。	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る。	1 通	120	8	△	○					○
	○			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絵の描き方を習得する。	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う。技術を習得し他の授業にも活かす事が出来るようになる。	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る。幅広いモチーフを描く事が出来るようになる。	3 通	120	8	△	○					○
	○		CG・アニメーション制作	キャラクタードローイング 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する。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て描く事が出来るようになる。	1 通	120	8	△	○					○
	○			キャラクタードローイング 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する。	2 通	120	8	△	○					○
	○			キャラクタードローイング 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する。ポートフォリオを完成させる事が出来るようになる。	3 通	120	8	△	○					○
	○			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する。	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、彩色を中心に習得する。	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する。デジタルソフトの使い方を習得する。	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する。	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する。	3 2 通 通	480	32	△	○					○
	○			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する。	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する。	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る。	2 通	120	8	△	○					○
	○			アニメーション制作 II Animation Cartoons Product II	2年生ではオリジナルのアニメーションを制作する。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る。	2 通	120	8	△	○					○
	○			アニメーション制作 III Animation Cartoons Product III	3年間の作画技術を駆使し、就職に必要な作品制作を行う。企業様から頂いた課題に取り組みこともあり、就活に活かせる作品を制作できるようになる。	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） 2025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	
	○		シグ・アニメーション制作	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や、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する。	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する。	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する。	2通	120	8	△	○		○			○	
	○		就職対策	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ぶ。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る。	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る。	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する。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る。	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する。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る。	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就職活動力を身につける。	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。	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する。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る。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る。	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する。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る。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る。	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。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身につけることができる。	全通	45	3	○	○		○			○	○
	○			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つける。	1通	15	1	△	○		○			○	○
	○			キャリアプログラム Career Program	学校生活をより充実させ、学びの効果を最大限にするための心構えや社会人基礎力など業界で活躍するための考えを学び、スキルを身につけるためのベースとなるマインドの育成を行います。	1通	60	4	△	○		○			○	○
	○			海外実学研修 School Trip	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を身につける。	全通	180	12	○	○		○			○	○
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

- 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 e-sportsプログラマー専攻) 2025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る。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作成のテストを行う。	1通	120	8	△	○	○			○					
		○		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	240	16	△	○	○				○				
	○		ビジネスマナー	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る。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できる。	1前	30	2	△	○	○			○	○				
	○			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を身に付ける。	3 2前後	60	4	△	○	○				○	○			
	○		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MicrosoftOffice Excel, Wordの基礎技術の習得を目指す。	3 2通	120	8	△	○	○				○	○			
	○			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る。	2 1通	120	8	△	○	○					○			
	○			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る。	3通	60	4	△	○	○					○			
	○			動画編集 I Video Editing I	Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得する。	1通	60	4	△	○	○					○	○		
	○			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る。	2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必須のフィジカルを鍛えて健康的な体調管理方法を習慣づける。	全通	180	12	○	○	○					○			
	○			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する。	1前	30	2	○	○	○					○			
	○		業界理解	eスポーツ業界分析 Industry Research	就職デュード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る。	2通	60	4	△	○	○					○	○		
	○		技能実習	ゲーム実習 Game Practice	個々のゲームスキル向上とプレイヤ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う。	全通	1620	108	○	○	○					○	○		
	○			デビュー実践 Debut Practice	デビューに必要なデータ分析力やデビューまでの目標を立て実践を積む。	1通	120	8	○	○	○						○		
	○			チームマネジメント Team Management	社会に必要なマネジメントの基礎力及び集団でのチーム活動における立ち振る舞いや実践力を身に付ける。	3通	60	4	○	○	○						○		
	○			セルフプロデュース Self-produced	SNSを活用した自己プロデュース力を習得する。	1通	60	4	○	○	○						○	○	
	○			トークスキル Talk Skills	社会で必要となるビジネストークやテキストコミュニケーションについて習得する。	2前	30	2	○	○	○						○		
	○			ディスカッション Discussion	グループディスカッションやプレゼンテーションを通し、自身の意見を周囲にわかりやすく伝える力を養い、自身の意見の正当性を証明する資料作りや根拠を集める。	3通	60	4	○	○	○						○		
		○		配信ゼミ Delivery Technique	配信に必要な知識・ITリテラシーを学び、ストーリーングの自己表現や配信技術を習得する。	全通	180	12	△	○	○						○		
		○		ボイトレニングゼミ Voice Training	ディスカッションなどを通し、eスポーツへの理解を深めるとともに、言語化能力を養う。また、業界に必要な知識を幅広く養う。	全通	180	12	○	○	○							○	
		○		イベント制作 Event Production	対外的な大規模イベントを企画運営し、実戦的な経験やスキルを身に付ける。	全通	720	48	○	○	○							○	
		○		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する。	全通	360	24	△	○	○							○	
		○		企画応用 Planning and Application	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る。	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 e-sportsプログラマー専攻) 2025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			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	
		○	技能実習	マネジメント基礎 Management Basics	eスポーツ業界で活用するマネジメントスキルの基礎を習得する。	全通	360	24	△	○	○	○	○	
		○		マネジメント応用 Management Application	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、デビューをするためのセルフプロデュース方を学ぶ。	3 2 通通	240	16	△	○	○	○	○	
		○		チームマネジメント Team Management	eスポーツのプロチームにおけるマネジメントやチーム運営について学ぶ。	3 2 通通	240	16	△	○	○	○	○	
		○		協賛獲得スキル Sponsorship acquisition skills	協賛を獲得するために必要なコミュニケーション力やプレゼン力、資料作成技術を学ぶ。	3 2 通通	240	16	△	○	○	○	○	
		○		マーケティング Marketing	イベントにおけるマネタイズと集客方法について学ぶ。	3 2 通通	240	16	△	○	○	○	○	
		○		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ぶ。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る。	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る。	全通	45	3	△	○	○	○	○	○
		○	就職対策	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る。	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を身に着ける。	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る。	3 2 通通	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る。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を図る。	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する。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る。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識の向上を図る。	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、行事全般で体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	全通	45	3	○	○	○	○	○	○
		○		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る。	1 通	15	1	△	○	○	○	○	○
		○		キャリアプログラム Career Program	学校生活をより充実させ、学びの効果を最大限にするための心構えや社会人基礎力など業界で活躍するための考えを学び、スキルを身につけるためのベースとなるマインドの育成を行う。	1 通	60	4	△	○	○	○	○	○
		○		海外実学研修 School Trip	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を身に付きける。	全通	180	12	○	○	○	○	○	○
合計				39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 ITエンジニア専攻) 2025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	1通	120	8	△	○	○	○	○		
			○	語学	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II	3 2通	240	16	△	○	○	○	○		
			○	ビジネス スマナ	コミュニケーションスキル Communication Skills	1前	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○		ビジネススキル Business Skills	3通	60	4	△	○	○	○	○	○	
			○		就職対策講座 Business Seminar	2後	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○	ク リ エ ー テ ィ ブ 基 礎	IT基礎 IT Basics	1通	60	4	△	○	○	○	○	○	
			○		コンピューター概論 Introduction to Computer Science	1前	120	8	△	○	○	○	○	○	
			○		コンピューターサイエンス Computer Science	1通	120	8	△	○	○	○	○	○	
			○		ロジカルシンキング Logical Thinking	1後	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○		グラフィックレコーディング Graphic Recording	3前	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○		プレゼンテーションスキル Presentation Skill	2通	60	4	△	○	○	○	○	○	
			○		リーダーシップ Leadership	2前	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○		コーチングスキル Coaching Skills	2後	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○		開 発 技 術	ネットワーク技術 Network Technology	2通	120	8	△	○	○	○	○	○
			○			WEBサイト構築 Web Site Construction	2前	60	4	△	○	○	○	○	○
			○	WEBサーバー構築 Web Server Construction		2後	60	4	△	○	○	○	○	○	
			○	データベース基礎 Database Basics		2通	120	8	△	○	○	○	○	○	
			○	マ ネ ジ ム ン ト ・ ス ト ラ テ ジ	企業・法務 IT Literacy & Ethical Standards	1前	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○		経営戦略 Corporate Strategy	1後	30	2	△	○	○	○	○	○	
			○		ITマネジメント IT management	2通	120	8	△	○	○	○	○	○	
			○		ITプロジェクト IT Project	2通	60	4	△	○	○	○	○	○	
			○	プ ロ グ ラ ミ ン グ ス キ ル	AIプログラミング AI Programming	全通	360	24	△	○	○	○	○	○	
			○		プログラミング言語 Programming Language	全通	360	24	△	○	○	○	○	○	
			○		データサイエンス Data Science	3 2通	180	12	△	○	○	○	○	○	
			○		Webデザイン開発 Web Design and Development	3通	120	8	△	○	○	○	○	○	
			○		データ分析 Data analysis	3通	120	8	△	○	○	○	○	○	
			○		研究・開発 Research & Develop	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 ITエンジニア専攻） 2025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	
			○	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。	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	△	○	○	○	○	○	○	○
			○	aws aws	AWSの認証トレーニングを通じて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。	3 2 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+に合格するための知識を身に付けます。	3 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。	3 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	○
			○	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	45	3	○	○	○	○	○	○	○	○
			○	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	360	24	△	○	○	○	○	○	○	○
			○	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。	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。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	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。	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出展します。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出展します。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	○	○	○	○	○	○	○	○
			○	アジュールAIファウンダメンタルズ 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	△	○	○	○	○	○	○	
			○	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。	1 通	60	4	△	○	○	○	○	○	○	○
			○	海外実学研修 School Trip	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。	全 通	180	12	○	○	○	○	○	○	○	○
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

- 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 コミックイラスト&マンガ専攻) 2025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ILC作成のテストを行います。	1通	120	8	○	△		○		○	
			○		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	240	16	○	△		○		○	
			○	ビジネスマナー	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前	30	2	○	△		○		○	○
			○		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。	2通	60	4	○	△		○		○	○
			○	クリエイティブ基礎	デビュープロデュース Debut Produce	確定申告などの税金関連、開業届について、契約の取り交わし方などデビューにあたって必要な基礎知識を身に付けます。	1通	60	4		○		○			○
			○		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知識を身に付けます。	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通	120	8		○		○			○
			○		コンピューターデザインベーシックⅡ Computer Design BasicⅡ	演習を通して「Illustrator」の体系的な知識・操作を身に付けます。発想法や考え方などデザイナーが必要とする基本的な概要を学びます。	2通	120	8		○		○			○
			○		ビジュアルコミュニケーション Visual Communication	制作定番ソフト「Photoshop」を通して、データを作成する上でのルールを正しく理解し、印刷物など目的に応じたデータ制作ができるようになります。また、デザイン業界で使われている用語の理解や、色彩基礎を習得します。	1通	60	4		○		○			○
			○		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		○		○			○
			○		デッサンⅠ DessinⅠ	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演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	○	△		○			○
			○		デッサンⅡ DessinⅡ	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	○	△		○			○
			○		背景効果 Background & Effects	アナログでのイラスト・マンガ制作のために必要な道具(ペン・定規・トンなど)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付けます。	1通	120	8		○		○			○
			○		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 IllustrationⅠ	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		○		○			○
			○		コミックイラスト制作Ⅱ Comic IllustrationⅡ	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		○		○			○
			○		コミックイラスト制作Ⅲ Comic IllustrationⅢ	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	○	△		○			○
			○		デジタルイラスト Digital Illustration	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		○		○			○
			○		背景イラストⅠ Scroll IllustrationⅠ	「Photoshop」「ClipStudio」を使用して背景パースの引き方や、背景となるモチーフの描き方・着色手順など、主役を引き立たせる基本的な背景制作を学びます。	2通	120	8		○		○			○
			○		背景イラストⅡ Scroll IllustrationⅡ	「Photoshop」「ClipStudio」を使用して、背景だけで作品として成立するレベルのイラストのイラスト制作ができるようになります。	3通	60	4	○	△		○			○
			○	マンガ制作	デジタルコミックⅠ Manga ProjectⅠ	定番ソフト「CLIP STUDIO」を通して、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、投稿できるようになることを目指します。	1通	120	8	○	△		○			○
			○		デジタルコミックⅡ Manga ProjectⅡ	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	○	△		○			○
			○		デジタルコミックⅢ Manga ProjectⅢ	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	○	△		○			○
			○		アナログテクニック Analogue Techniques	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、現場の戦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・バリエーション・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・教養専門課程スーパークリエイター学科 ノベル&シナリオ専攻) 2025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	120	8	△	○		○		○		
		○		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	240	16	△	○		○		○		
	○		ビジネス スマナー	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 前	30	2	△	○		○		○	○	
	○			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る。	2 前	30	2	△	○		○		○	○	
	○			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。	2 通	60	4	△	○		○		○	○	
	○		クリエーティブ 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	△	○		○		○		
	○			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ワード・エクセル・パワーポイントの使い方を学び、デビュー活動や就業先で役にたてるような企画書・会議資料・見積書・請求書等を作れるようになります。	1 後	60	4	△	○		○		○		
	○		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ます。他の学生作品に触れ、切磋琢磨しながら、レベルアップに繋がります。	2 1 通	240	16	△	○		○		○		
	○			小説制作 III Story Writing III	長編小説を書くための基礎的な作法を取得します。物語の膨らませ方と推敲の役割を実践を通じて身に付けます。	4 通	120	8	△	○		○		○		
	○			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力を学びます。描写技術の向上やノベライズ能力を鍛えます。	2 1 通	240	16	△	○		○		○		
	○			文章表現演習 I Written Expression I	修飾語、助詞、テンの打ち方などの基本的な日本語の技術を身に付けます。	1 通	120	8	△	○		○		○	○	
	○			文章表現演習 II Written Expression II	賛成・反対の意見文の書き方を学びます。時間軸のあ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事を目的に自分の中にあるアイデアや可能性を身に付けます。	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	△	○		○		○	○	
	○			商業ライティング I Commercial Copywriting I	「書く仕事」の種類や活動方法について学びます。	1 通	120	8	△	○		○		○		
	○			商業ライティング II Commercial Copywriting II	書き手のセルフブランディングを確立します。	2 通	120	8	△	○		○		○		
	○			商業ライティング III Commercial Copywriting III	文章に携わる進路の選択肢を増やします。	3 通	120	8	△	○		○		○		
	○			取材ライティング I Interview Writing I	取材ライターに必要な企画立案力・質問力・構成力を基礎演習を通じて身に付けます。	3 通	120	8	△	○		○		○	○	
	○			ライティング実習 I Writing Practice I	企業や店舗への取材や、媒体制作を通じて、仕事をするためのディレクション力、マネジメント力など実践力を身につけます。	3 通	120	8	△	○		○		○		
	○			シナリオ 制作	アイデアテクニック I Idea Techniques I	テーマ設定やストーリー構成力・演出方法を学び、自分の書きたいストーリーにあてはめます。	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、さらに深くキャラクター設定や、物語の構成力・演出方法を学びます。	2 通	120	8	△	○		○		○	
	○		アイデアテクニック III Idea Techniques III		テーマに沿った作品を書く事で、発想力・瞬発力・創造力・集中力・実行力を身に付けます。	3 通	120	8	△	○		○		○		
	○		シナリオライティング I Scenario Writing I		シナリオ作成の基本を理解できるようになります。組み合わせや、他者との対話によりドラマが生まれる事を学びます。	1 通	120	8	△	○		○		○		
	○		シナリオライティング II Scenario Writing II		世界観構築や、キャラクターにセリフを際らせる事に必要な要素を学びます。	2 通	120	8	△	○		○		○		
	○		シナリオライティング III Scenario Writing III	観察力の向上と、物事をリンクして考える能力を身に付けます。顧客の満足度を高めるドラマを演出できるようになります。	3 通	120	8	△	○		○		○			

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程スーパークリエイター学科 ノベル&シナリオ専攻) 2025年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
			○	グラフィックデザイン	デジタルテクニック I Digital Techniques I	After Effectsの操作方法を覚え、動画制作の基礎を習得する視覚的な動きをつけることで、「間」や「動き」を意識した小説制作に繋がります。	3 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○
			○	グラフィックデザイン	WEBデザイン I Webdesign I	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を身に付けます。	2 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○
			○	グラフィックデザイン	WEBデザイン II Webdesign II	ウェブライターなどWEB業界就職を目指す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。	3 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○
			○	就職対策	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。	3 2 通	120	8	○	○	○	○	○	○	○
			○	デビュー活動	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	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○		作品添削会 Work Review Session	企業・出版社の編集者による作品添削・講評を通して、読者・消費者から商品として求められる作品制作の知識・技術を身につけます。デビューに向けた担当付や業務委託での受注の機会となります。	全 通	90	6	○	○	○	○	○	○	○
			○		デビュープロデュース Debut Produce	会社員とフリーランスの違いや、フリーランスとして働くための心構え、基礎知識などをロールプレイング方式で学びます。	1 通	60	4	△	○	○	○	○	○	○
			○	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付けることができます。	全 通	45	3	○	○	○	○	○	○	○
			○		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	△	○	○	○	○	○	
			○		キャリアプログラム Career Program	学校生活をより充実させ、学びの効果を最大限にするための心構えや社会人基礎力など業界で活躍するための考えを学び、スキルを身につけるためのベースとなるマイルドの育成を行います。	1 通	60	4	△	○	○	○	○	○	
			○	海外実学研修 School Trip	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。	全 通	180	12	○	○	○	○	○	○	○	
合計					44 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: 4年間の合計修得単位が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 スーパーゲームクリエイター専攻) 2025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る。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ぶ。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作成のテストを行う。	1通	120	8	△	○	○			○	
			○	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)	432通	360	24	△	○	○			○	
		○		ビジネスマナー	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る。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る。	1前	30	2	△	○	○			○	○
		○		ビジネスマナー	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を身につける。	3通	60	4	△	○	○			○	○
		○		ビジネスマナー	SPI対策講座 SPI Seminar	繰り返し問題を解くことにより、数多くの企業に選考試験で採用されている適性検査に対応できるようになる。	3前	30	2	△	○	○			○	○
		○		ビジネスマナー	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る。	1通	60	4	△	○	○			○	○
		○		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、知識・技術を身に付け受験することができるようになる。	1通	60	4	△	○	○			○	
		○		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る。	1通	60	4	△	○	○			○	
		○		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る。	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る。	21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。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る。	21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る。	1通	240	16	△	○	○			○	○
		○		ゲーム基礎	ゲームデザイン game design	ゲームを構成する様々な要素を学ぶことによりゲーム全体を設計することができるようになる。	1通	60	4	△	○	○			○	
		○		ゲーム基礎	ゲーム開発Ⅰ game developmentⅠ	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る。	1通	240	16	△	○	○			○	
		○		ゲーム制作	ゲーム制作 Game Production	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る。	43通	180	12	△	○	○			○	○
		○		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る。	43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授業を元に就職活動に必要な作品を制作できるようになる。	432通	360	24	△	○	○			○	○
		○		ゲームスキル・応用	プログラミング言語Ⅱ Programming LanguageⅡ	ゲーム制作現場で広く使われているC++言語について学ぶ。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る。	2通	240	16	△	○	○			○	○
		○		ゲームスキル・応用	プログラミング言語Ⅲ Programming LanguageⅢ	C++言語を応用したゲーム開発技術について学ぶ。オリジナルのゲームライブラリを開発できるようになる。	3通	240	16	△	○	○			○	○
		○		ゲームスキル・応用	プログラミング言語Ⅳ Programming LanguageⅣ	C++言語を応用したゲーム開発技術について学ぶ。オリジナルのゲームライブラリを開発できるようになる。	4通	240	16	△	○	○			○	○
		○		ゲームスキル・応用	ゲーム開発Ⅱ game developmentⅡ	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る。	32通	240	16	△	○	○			○	○
		○		ゲームスキル・応用	ゲーム開発Ⅲ game developmentⅢ	『ゲーム開発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る。	2通	240	16	△	○	○			○	○
		○		ゲームスキル・応用	ゲーム開発Ⅳ game developmentⅣ	『ゲーム開発Ⅱ・Ⅲ』を基に、就職活動において企業の目に留まるゲーム制作ができるようになる。	3通	240	16	△	○	○			○	○
		○		ゲームスキル・応用	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る。	2通	120	8	△	○	○			○	○
		○		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。午前試験範囲の知識を身に付け試験合格に向けた準備ができるようになる。	432通	180	12	△	○	○			○	○
		○		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する。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る。	43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 スーパーゲームクリエイター専攻） 2025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	
	○		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ぶ。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る。	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る。	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する。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、活用できるようにする。	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	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る。	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する。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る。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る。	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する。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る。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る。	4 通	15	1		○		○			○	
		○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身に付けることができる。	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ることができる。	1 通	15	1	△	○		○		○		
	○		キャリアプログラム Career Program	ゲームクリエイターになるための将来像を描き、目標を達成するためのスケジュールを組み立てて実行していく管理能力や調整力を養うことができるようになる。	1 通	60	4	△	○		○		○		
		○	海外実学研修 School Trip	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を身につけることができる。	全通	240	16		○			○		○	
		○	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る。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。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る。	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

- 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) 2025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 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る。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ぶ。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作成のテストを行う。	1 通	120	8	△	○	○			○			
		○		グローバル・コミュニケーションⅡ Global CommunicationⅡ	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	360	24	△	○	○				○		
	○		ビジネス スマナ	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る。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る。	1 前	30	2	△	○	○				○	○	
	○			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を身につける。	3 通	60	4	△	○	○					○	○
	○		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る。	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る。	1 通	120	8	△	○	○						○
	○			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がとれるようになる。	1 通	120	8	△	○	○						○
	○			デッサンⅡ DessinⅡ	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る。	2 通	120	8	△	○	○						○
	○			デッサンⅢ DessinⅢ	『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る。	3 通	120	8	△	○	○						○
	○			デッサンⅣ DessinⅣ	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る。	4 通	120	8	△	○	○						○
	○			クリエイティブワークⅠ Creative WorkⅠ	物を制作するうえでのアイデアの立案、設定構築、具現化といった演習を繰り返すことによって、想像力を育みながら作品が制作できるようになる。	1 通	120	8	△	○	○						○
	○			クリエイティブワークⅡ Creative WorkⅡ	ゲームの世界観に合わせたデザインを具現化する実践的な演習を繰り返すことによって、表現と創造力を育みながら作品が制作できるようになる。	2 通	120	8	△	○	○						○
		○	ゲーム制作	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る。	全 通	480	32	△	○	○					○	○
	○		ゲーム基礎	ゲームドローイング Game Drawing	ゲームの世界観構築のためのアイデアの発想、想像、表現を伝える目的としてドローイング技術を習得する。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。	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ためのアイデアの発想力、想像力、表現力向上を目的として学ぶ。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る。	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ース技法を習得する。	4 3 2 通 通 通	360	24	△	○	○					○	
	○			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する。	1 通	240	16	△	○	○					○	○
	○		ゲームスキル・ 応用	3DCG制作Ⅱ 3DCG ProjectⅡ	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する。	2 通	240	16	△	○	○					○	
	○			3DCG制作Ⅲ 3DCG ProjectⅢ	3DCGゲームにおけるハイスペックなリアリティ表現を追求し、より高度なモデリング技術を習得する。	3 通	240	16	△	○	○					○	
	○			3DCG制作Ⅳ 3DCG ProjectⅣ	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する。	4 通	360	24	△	○	○					○	
	○			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する。	4 3 2 通 通 通	360	24	△	○	○					○	
	○			グラフィック演習 Graphic Exercises	ゲーム開発エンジン等を使用したグラフィック表現における応用技術を習得する。	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要なポートフォリオを制作する。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る。	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 ゲームグラフィック&キャラクターデザイン専攻) 2025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	
	○			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ぶ。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る。	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る。	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する。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る。	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を身につける。	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る。	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する。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る。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る。	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する。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る。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る。	4 通	15	1		○		○			○	
			○	学生会 Students' Association	学生会が主体となり行う、行事全般。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身につけることができる。	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る。	1 通	15	1	△	○		○		○		
	○			キャリアプログラム Career Program	ゲームクリエイターを目指すにあたり、業界や職種の必要な知識を学びながら、クリエイターとして成長していく上での具体的な到達目標を確立できるようになる。	1 通	60	4	△	○		○		○		
			○	海外実学研修 School Trip	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ける。	全通	240	16		○		○		○		
	○			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る。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。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る。	3 通	450	30		○		○		○		
合計					35 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 スーパーCG&映像クリエイター専攻) 2025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る。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ぶ。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ではなしLC作成のテストを行う。	1 通	120	8	△	○	○	○	○	○		
			○	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)	4 3 2 通 通 通	360	24	△	○	○	○	○	○		
			○	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る。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る。	1 前	30	2	△	○	○	○	○	○		
			○	ビジネス	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を身につける。	4 3 前 通	90	6	△	○	○	○	○	○		
			○	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る。	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る。	1 通	120	8	△	○	○	○	○	○		
			○		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る。	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る。	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る。	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詳細まで想像確認出来、具現化できるようになる。	4 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	
			○		クリエイティブワーク I Creative Work I	物を制作するうえでのアイデアの立案、設定構築、具現化といった演習を繰り返すことによって、想像力を育みながら作品が制作できるようになる。	1 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	
			○		クリエイティブワーク II Creative Work II	作品の世界観に合わせたデザインを具現化する実践的な演習を繰り返すことによって、表現と創造力を育みながら作品が制作できるようになる。	2 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須なポートフォリオを制作する。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る。	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る。	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・技術を習得する。	2 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	
			○	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する。	4 3 通 通	240	16	△	○	○	○	○	○	○	
			○	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パースといった3DCG画像制作方法を習得する。	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る。	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る。	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る。	4 通	360	24	△	○	○	○	○	○	○	
			○		クリエイティブデザイン I Creative Design I	3DCGの基礎を学び、モデリングやテクスチャリングを実践。地元企業との連携プロジェクトを通じて、業界ニーズを理解します。	2 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	
			○		クリエイティブデザイン II Creative Design II	アニメーションやエフェクト制作の応用技術を学ぶ。企業との共同プロジェクトを通じて、実際の制作フローを体験します。	3 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	
			○		クリエイティブデザイン III Creative Design III	実際のクライアントプロジェクトを担当し、企画から納品までを経験。ビジネスマナーやプレゼンテーション技術も強化します。	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 スーパーCG&映像クリエイター専攻） 2025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									
○			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ぶ。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る。	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る。	全通	60	4		○		○				○	○							
○		就職対策	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する。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る。	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を身につける。	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る。	4 3 2 通 通 通	180	12			○			○					○	○				
○			進級・卒業制作	進級時までの集大成として作品を制作する。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る。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る。	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する。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る。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る。	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。体育大会、学園祭、クラブ活動などを指す。協調性や社会性を身につけることができる。	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る。	1 通	15	1		△	○		○											
○			キャリアプログラム Career Program	クリエイターを目指す上で必要な業界や職種の知識を学びながら、クリエイターとして成長していく上での具体的な到達目標を確立できるようにする。また社会に出ていくために必要な知識を身に付ける。	1 通	60	4			○		○											
○			海外実学研修 School Trip	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を身につける。	全通	240	16			○		○											○
○			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る。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。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る。	3 通	450	30			○		○											○
合計				35 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) 2025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る。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作成のテストを行う。	1 通	120	8	△	○	○				○		
			○		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	360	24	△	○	○					○	
			○	ビジネス スマナ-	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できる。	1 後	30	2	△	○	○				○	○	
			○		Microsoft Office Microsoft Office	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す。	1 通	60	4	△	○	○					○	○
			○		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ける。	4 3 前後	60	4	△	○	○					○	○
			○	クリエイ ティブ 基礎	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る。	1 通	120	8	△	○	○					○	
			○		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る。	3 2 通 通	240	16	△	○	○					○	
			○		動画編集 I Video Editing I	Adobe Premiere Proの基礎を学び、映像の撮影・演出・編集技術を習得する。	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る。	2 通	120	8	△	○	○					○	○
			○	業界理 解	eスポーツ研究 Theory of Esports	e-sports業界に関する歴史や必要スキルなどの知識を学び、自身のキャリアプランを形成する。	1 通	60	4	△	○	○					○	
			○		eスポーツ業界分析 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る。	4 3 通 通	120	8	△	○	○					○	○
			○	技能実 習	イベント制作 Event Production	対外的な大規模イベントを企画運営し、実践的な経験やスキルを身に付ける。	全 通	960	64	○	○	○					○	○
			○		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する。	2 1 通 通	240	16	△	○	○					○	
			○		企画応用 Planning and Application	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る。	4 3 通 通	240	16	△	○	○					○	
			○		マネジメント基礎 Management Basics	eスポーツ業界で活用するマネジメントスキルの基礎を習得する。	1 通	60	4	△	○	○					○	
			○		マネジメント応用 Management Application	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、デビューをするためのセルフプロデュース方を学ぶ。	2 通	60	4	△	○	○					○	
			○		マネジメント実践 Management Basics	プロゲーマーを目指す学生のマネジメント経験を行い、実践経験を積む。	4 3 通 通	240	16	○	○	○					○	
			○		チームマネジメント Team Management	eスポーツのプロチームにおけるマネジメントやチーム運営について学ぶ。	4 3 通 通	180	12	△	○	○					○	
			○		トークスキル Talk Skills	社会で必要となるビジネストーク力やテキストコミュニケーションについて習得する。	2 通	60	4	△	○	○					○	
			○		協賛獲得スキル Sponsorship acquisition skills	協賛を獲得するために必要なコミュニケーション力やプレゼン力、資料作成技術を学ぶ。	4 3 通 通	120	8	△	○	○					○	
			○		マーケティング Marketing	イベントにおけるマネタイズと集客方法について学ぶ。	2 通	60	4	△	○	○					○	
			○		配信テクニック Delivery Techniques	eスポーツの配信を行う上での必要な機材知識や配信技術を習得する。	2 1 通 通	240	16	△	○	○					○	
			○		eスポーツビジネス Esports Business	社会人として必要なビジネススキルを習得する。	4 前	30	2	△	○	○					○	○
			○		イベントスキルゼミ Event Skills Seminar	企業と連携したプロジェクトを通して実践力・企画力を向上させると共に、ニーズを理解できる思考力も身に付ける。	4 3 通 通	240	16	○	○	○					○	
			○		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リムや活動状況へのフィードバックも行う。	全 通	2160	144	○	○	○					○	○

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） 2025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	
	○			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習する。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る。	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る。	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する。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する。	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る。	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する。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る。新たな目標を見つける事ができ、技術、知識を得られる。	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する。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る。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る。	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る。	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る。	1 通	15	1	△	○			○			
	○			キャリアプログラム Career Program	学校生活をより充実させ、学びの効果を最大限にするための心構えや社会人基礎力など業界で活躍するための考えを学び、スキルを身につけるためのベースとなるマインドの育成を行います。	1 通	60	4	△	○			○			
			○	海外実学研修 School Trip	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を身に付ける。	全通	240	16		○			○			○
			○	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であり、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。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る。	3 通	450	30		○			○			○
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

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) 2025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		
				○	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。	3 通	60	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	aws aws	AWS の認証トレーニングを通じて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 2 通	360	24	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	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+に合格するための知識を身に付けます。	3 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	Generative AI Test Generative AI Test	OpenAIやMidjourneyを始めとする生成AIに特化した知識、活用リテラシー、企業で安心かつ有効に活用するために必要不可欠な知識を有しているか確認するテストに合格するための知識を身に付けます。	2 前	60	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	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 前後	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	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	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	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	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	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	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。	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。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展します。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	○	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	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	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	キャリアプログラム Career Program	学校生活をより充実させ、学びの効果を最大限にするための心構えや社会人基礎力など業界で活躍するための考えを学び、スキルを身につけるためのペースとなるマインドの育成を行います。	1 通	60	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	海外実学研修 School Trip	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。	全 通	240	16	○	○	○	○	○	○	○	○	○
				○	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であり、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。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る。	3 通	450	30	○	○	○	○	○	○	○	○	○
合計						53 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 ホワイトハッカー専攻) 2025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	120	8	△	○	○				○	
			○	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年次以降も履修可能で、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)	432通	360	24	△	○	○				○	
ビジネスマナー	○			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付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つけます。	3通	60	4	△	○	○				○	○
	○			就職対策講座 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。	3前	30	2	△	○	○				○	○
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前	120	8	△	○	○				○	○
	○			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	△	○	○				○	○
	○			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」を身につけます。	3前	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となるロジカルな構成と、説得力のある資料作成、話し方を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	△	○	○				○	○
	○			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	△	○	○				○	○
	○			Linux Linux	Linuxのインストールやセットアップ、コマンドラインによる基本的な操作ができるようになることを目指します。	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管理システムの操作方法としてSQL、MySQLについて学び、知識・技術を身に付けます。	2通	120	8	△	○	○				○	○
	○			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	△	○	○				○	○
マネジメント・ストラテジ	○			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	△	○	○				○	○
	○			ITマネジメント IT management	システム開発において必要とな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要件定義やプロセス、運用管理について学びます。	2通	120	8	△	○	○				○	○
	○			ITプロジェクト IT Project	IT業界について業界・職種理解についての企業からの講義やリサーチ学習を行い、各授業で学んだことをチームもしくは個人でまとめてレポート化した発表をするなど、学んだ成果を形にします。	2通	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。	21通	240	16	△	○	○				○	○
	○			Webデザイン開発 Web Design and Development	Webシステム/Webアプリケーションの作成に必要なJavaScriptについて学び、視認性や利便性が向上し、ユーザーにとって使いやすいサイト開発・アプリ開発のスキルを身につけます。	43通	240	16	△	○	○				○	○
	○			セキュリティ基礎 Security Basics	インターネットにおける概要と仕組みを理解したうえで、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	120	8	△	○	○				○	○
	○			セキュリティ演習 Security Seminar	Linuxの要塞化、Windowsの要塞化、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果し、データから価値を導き出す方法を学習します。	32通	180	12	△	○	○				○	○
	○			脆弱性診断 Vulnerability Assessment	Webシステム/Webアプリケーション脆弱性についての知識、脆弱性を発見するための手段やツールについて、脆弱性かどうかを判定する基準、発見した脆弱性をどのように報告すればよいかを学びます。	3通	120	8	△	○	○				○	○
プログラミングスキル	○			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	△	○	○				○	○
	○			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、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。	43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 ホワイトハッカー専攻) 2025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		
				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	△	○	○	○	○	○	○
				情報処理安全確保支援士 試験対策講座 SC 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。	3通	60	4	△	○	○	○	○	○	○
				aws aws	AWS の認証トレーニングを通じて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 2 通 通 通	360	24	△	○	○	○	○	○	○
				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	△	○	○	○	○	○	○
				CCT 認定サイバーセキュリティ技術者 Certified Cyber Security Technician	サイバーセキュリティの基礎的なスキルを身につけ、サイバーセキュリティの概念をはじめ、現場で実際に必要となる技術を駆使し、トレーニング用のツールを利用して実践を行うことにより、実効性のある技術の証明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	△	○	○	○	○	○	○
				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	△	○	○	○	○	○	○
				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オンラインコンテンツを利用して訓練していきます。	全通	480	32	△	○	○	○	○	○	○
				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。	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。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も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出展します。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出展します。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	○	○	○	○	○	○	○
				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	△	○	○	○	○	○	
				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。	1通	60	4	△	○	○	○	○	○	○
				海外実学研修 School Trip	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ケーション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。	全通	240	16	○	○	○	○	○	○	○
				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×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 スーパーITエンジニア専攻） 2025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	120	8	△	○	○	○	○	○	○	○			
				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年次以降も履修可能で、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	360	24	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
ビジネスマナー	○		○	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	1 前	30	2	△	○	○	○	○	○	○	○			
				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つけます。	3 通	60	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
				就職対策講座 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。	3 前	30	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
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	△	○	○	○	○	○	○	○			
				IT数学 IT Mathematics	プログラミングの基礎理解において必要となる数学について学びます。	1 前	30	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
				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の基礎知識を身に付けます。	1 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
				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	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
				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	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
				プレゼンテーションスキル Presentation Skill	IT業界においてプレゼンテ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、話し方を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	○		○	WEB開発 Web Development	Webアプリを中心に、さまざまなサービスサイト・アプリの開発をフレームワークで行えるRubyについて基本から学び、開発スキルを身に付けます。	2 1 通 通	240	16	△	○	○	○	○	○	○
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	△	○	○	○	○	○	○	○	○		
Linux Linux	Linux のインストールやセットアップ、コマンドラインによる基本的な操作ができるようになることを目指します。	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	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
データベース基礎 Database Basics	データベースの機能や管理システムの操作方法としてSQL、MySQLについて学び、知識・技術を身に付けます。	2 通	120					8	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
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	1 後	30	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○		
				ITマネジメント IT management	システム開発において必要とな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要件定義やプロセス、運用管理について学びます。	2 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	○	○		
				ITプロジェクト IT Project	IT業界について業界・職種理解についての企業からの講義やリサーチ学習を行い、各授業で学んだことをチームもしくは個人でまとめてレポート化したり発表をするなど、学んだ成果を形にします。	2 通	60	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
プログラミングスキル	○		○	AIプログラミング Programming Lanuages	AI構築に必要なPython言語を学ぶことにより、AIプログラミングができる知識、技術を習得し、活用できるようになります。	全 通	480	32	△	○	○	○	○	○	○	○			
				プログラミング言語 Programming Language	基幹システム系システム開発、ソフトウェア開発に用いられるC言語について学習し、基礎的な文法、アルゴリズムを通して開発に必要な基礎力を付け活用できるようになります。	4 3 通 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	○	○		
				セキュリティ基礎 Security Basics	インターネットにおける概要と仕組みを理解したうえで、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 通	120	8	△	○	○	○	○	○	○	○	○		
				Webデザイン開発 Web Design and Development	Webシステム/Webアプリケーションの作成に必要なJavaScriptについて学び、視認性や利便性が向上し、ユーザーにとって使いやすいサイト開発・アプリ開発のスキルを身に付けます。	4 3 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、改善に役立つ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	○		○	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、業界へのカンパ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 スーパーITエンジニア専攻) 2025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	
	○			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。	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。	3 通	60	4	△	○	○			○	○	
	○			aws aws	AWS の認証トレーニングを通じて Cloud Foundations、クラウドアーキテクト、Cloud Developing、Cloud Operations、Data Analytics等々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 2 通	360	24	△	○	○			○	○	
	○			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+に合格するための知識を身に付けます。	3 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	△	○	○			○	○	
	○			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	△	○	○			○	○	
	○			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エラーコンテンツを利用して訓練していきます。	全 通	480	32	△	○	○			○	○	
			○	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。	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。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 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展します。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	○	○	○			○	○	
				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	△	○	○			○	○	
				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。	1 通	60	4	△	○	○			○	○	
				海外実学研修 School Trip	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。	全 通	240	16	○	○	○			○	○	
				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					53 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 スーパーコミックイラスト専攻) 2025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。	1 通	120	8	△	○	○			○				
		○	語学	グローバル・コミュニケーション II Global Communication II		4 3 2 通 通 通	360	24	△	○	○				○			
		○	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	就職対策講座 Business Seminar	社会人としての一般常識、仕事をすすめるためのマナー、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けます。	3 通	60	4	△	○	○				○	○		
		○	クリエイティブ基礎	デビュープロデュース Debut Produce	確定申告などの税金関連、開業届について、契約の取り交わし方などデビューにあたって必要な基礎知識をロールプレイング方式で実践的に身に付けます。	1 通	60	4	△	○	○					○		
		○		セルプロデュース Self Produce	作家を目指すためだけではなく、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知識を身に付けます。	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 通	120	8		○	○						○	
		○		コンピューター デザインベーシック II Computer Design Basic II	演習を通して「Illustrator」の体系的な知識・操作を身に付けます。発想法や考え方などデザイナーが必要とする基本的な概要を学びます。	2 通	120	8		○	○						○	
		○		ビジュアル コミュニケーション Visual Communication	制作定番ソフト「Photoshop」を通して、データを作成する上でのルールを正しく理解し、印刷物など目的に応じたデータ制作ができるようになります。また、デザイン業界で使われている用語の理解や、色彩基礎を習得します。	1 通	60	4	△	○	○						○	
		○		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、「ClipStudio」「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を取得します。	1 通	120	8		○	○						○	
		○		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		○	○						○	
		○		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		○	○						○	
		○		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		○	○							○
		○		デッサン III Dessin III	デッサン I・II で学習したことをもとに、さらに高いレベルでモチーフをデッサンすることができるようになります。	3 通	120	8		○	○							○
		○	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事ができるようになります。	1 通	120	8		○	○					○		
		○		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		○	○						○	
		○		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		○	○						○	
		○		コミックイラスト制作 IV Comic Illustration IV	コミックイラスト制作 I・II・III で学習したことをもとに、さらに高いレベルでコミックイラスト作品の制作ができるようになります。	4 通	120	8		○	○						○	
		○		アイデアテクニック Idea Techniques	マンガのネーム制作を通して、「発想力」「構成力」を身に付け、レベルの高い作品制作を目指します。	1 通	120	8	△	○	○						○	
		○		デジタルイラスト I Illustration I	デジタルイラストとして、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。	2 通	120	8	△	○	○						○	
		○		デジタルイラスト II Illustration II	デジタルイラストとして、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	△	○	○						○	
		○		デジタルイラスト III Illustration III	デジタルイラストとして、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。	4 通	120	8	△	○	○						○	
		○		背景イラスト I Scroll Illustration I	「Photoshop」「ClipStudio」を使用して背景パースの引き方や、背景となるモチーフの描き方・着色手順など、主役を引き立たせる基本的な背景制作を学びます。	2 通	120	16	△	○	○						○	
		○		背景イラスト II Scroll Illustration II	「Photoshop」「ClipStudio」を使用して、背景だけで作品として成立するレベルのイラストのイラスト制作ができるようになります。	3 通	120	8	△	○	○						○	
		○	マンガ制作	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付けます。	2 通	120	8	△	○	○					○		
		○		デジタルコミック II Digital Comic II	「CLIP STUDIO」で、デジタルマンガやWebTOON制作の実践的な知識や技術を身に付けます。	3 通	120	8	△	○	○						○	
		○		デジタルコミック III Digital Comic III	「CLIP STUDIO」で、デジタルマンガやWebTOONのオリジナル作品制作を通して実践力を身に付けます。	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 スーパーコミックイラスト専攻) 2025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	
デジタル応用	○			キャラクターデザインⅠ Character DesignⅠ	キャラクターイラストを構成する目・口・鼻・輪郭・髪などのそれぞれパーツの描画方法について細かく学び、キャラクターの設定に応じた描画ができるようになります。	1通	120	8	△	○	○			○	○	
	○			キャラクターデザインⅡ Character DesignⅡ	キャラクターの「テーマ」「ターゲット」を意識しながら、魅力的なデザインをすることが出来るようになります。また、立ち絵だけでなく「三面図」も作成し、360度から見て破綻のないデザインの制作を行います。	2通	120	8	△	○	○			○	○	
	○			キャラクターデザインⅢ Character DesignⅢ	キャラクターデザインⅠ・Ⅱで学習したことを発展させながら、様々なシチュエーションで活用しやすい、より商業性の高いキャラクターデザインを考えることが出来るようになります。	3通	120	8	○	○	○			○		
	○			コンセプトアートⅠ Concept ArtⅠ	「Unity」や「blender」などのCG制作ソフトの基本的な操作方法を覚え、CG制作ができるようになります。また、よりレベルの高いイラスト制作のために活用することが出来るようになります。	3通	120	8	△	○	○			○		
	○			コンセプトアートⅡ Concept ArtⅡ	「Unity」や「blender」などのCG制作ソフトの基本的な操作方法を覚え、CG制作ができるようになります。また、よりレベルの高いイラスト制作のために活用することが出来るようになります。	4通	120	8	△	○	○			○		
	○			チームディレクション Team Direction	「WEBTOON」や「ゲーム」のグループ制作に取り組み、チームで制作を円滑に進めるためのコミュニケーションやスケジュール管理、マネジメントスキルなどを身に付けます。	4通	120	8	△	○	○			○		
	○			クリエイティブワークⅠ Creative WorksⅠ	Live2Dなどの、2Dアニメーションソフトについて基本的な操作方法を学び、自身の作品にモーションをつけることが出来るようになります。	2通	120	8	△	○	○			○	○	
	○			クリエイティブワークⅡ Creative WorksⅡ	Live2Dなどの、2Dアニメーションソフトについて基本的な操作方法を学び、自身の作品にモーションをつけることが出来るようになります。	3通	120	8	△	○	○			○	○	
	○			モーショングラフィックスⅠ Motion Graphics	動画制作における定番ソフト「Aftereffect」の基本的な操作方法・応用を学び、自身の作品を活用したモーションビデオなどが制作できるようになります。	3通	120	8	△	○	○			○	○	
	○			モーショングラフィックスⅡ Motion Graphics	動画制作における定番ソフト「Aftereffect」の基本的な操作方法・応用を学び、自身の作品を活用したモーションビデオなどが制作できるようになります。	4通	120	8	△	○	○			○	○	
就職対策	○			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出来るようになります。	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出来るようになります。	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	○	○	○			○	○	
デビュー活動	○			作品添削会 Work Review Session	デビューサポートの一環として、夏期冬の年2回開催されます。全国の編集部・企業が来校し、作品の魅せ方・技術についてアドバイスをいただくことができます。また、実際に担当付きになればさらなるチャンスを獲得できます。	全通	120	4	△	○	○			○	○	
	○			デビュープロジェクト Debut project	毎年秋に全国プロジェクトとして姉妹校8校合同でのマンガ・ノベル・イラストコンテストを開催します。全国審査の元、上位作品として選出された作品は冊子に掲載され全国の編集部・企業に送付され、今後のデビュー活動に活かすことが出来るようになります。	全通	60	4	△	○	○			○	○	
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出来ます。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出来ます。	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出来ます。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出来ます。	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	△	○	○			○	○	
	○			キャリアプログラム Career Program	学校生活をより充実させ、学びの効果を最大限にするための心構えや社会人基礎力など業界で活躍するための考えを学び、スキルを身につけるためのベースとなるマインドの育成を行います。	1通	60	4	△	○	○			○	○	
	○			海外実学研修 School Trip	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・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を身につけることができます。	全通	240	16	○	○	○			○	○	
				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る。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。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る。	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: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 グラフィックデザイン&イラスト専攻専攻）2025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る。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作成のテストを行う。	1 通	120	8	△	○	○			○	
			○	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	360	24	△	○	○			○	
			○	ビジネスマナー	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	△	○	○			○	○
			○	ビジネスマナー	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 通	60	4	△	○	○			○	○
			○	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	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	△	○	○			○	○
			○	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	120	8	△	○	○			○	○
			○	クリエイティブ基礎	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	△	○	○			○	○
			○	クリエイティブ基礎	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。	4 3 2 通 通 通	360	24	△	○	○			○	
			○	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制作	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制作	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制作	Webデザイン IV Web-page Design IV	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。	4 通	120	8	△	○	○			○	
			○	Web制作	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。	3 通	120	8	△	○	○			○	
			○	Web制作	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。	4 通	120	8	△	○	○			○	
			○	Web制作	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。	3 通	60	4	△	○	○			○	
			○	Web制作	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。	4 通	120	8	△	○	○			○	
			○	映像制作	モーショングラフィックス I Motion Graphics I	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。	3 2 通 通	240	16	△	○	○			○	
			○	映像制作	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。	3 通	120	8	△	○	○			○	
			○	映像制作	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。	4 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。	4 通	120	8	△	○	○			○	
			○	グラフィックデザイン	DTP Desk Top Publishing	印刷知識やMacintoshを使用しての入稿データ作成のスキルを習得します。	2 通	120	8	△	○	○			○	
			○	グラフィックデザイン	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 通	120	8	△	○	○			○	
			○	グラフィックデザイン	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得します。	2 通	120	8	△	○	○			○	
			○	グラフィックデザイン	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得します。	3 通	120	8	△	○	○			○	
			○	グラフィックデザイン	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、現場さ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。	4 通	120	8	△	○	○			○	
			○	グラフィックデザイン	ADデザイン Advertisement Design	視点を変え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験して、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 グラフィックデザイン&イラスト専攻専攻）2025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		
				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。	4通	120	8	△	○		○		○	
				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。	3通	120	8	△	○		○		○	
				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、そのコンストラクション(構造)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。	2通	120	8	△	○		○		○	
				グラフィックデザイン Graphic Design	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	120	8	△	○		○		○	
				マーケティング Marketing	データを分析する力を身につけお客様を明確にし、売れる仕組みを構築する。また新しいサービスや商品の価値を生み出し、ビジュアルで伝達する力を身につけられます。	3 2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。様々な画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。様々な画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 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。様々な画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	△	○		○		○	
				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ボリックに仕上げるかを、演習により習得します。	4 3通	240	16	△	○		○		○	
				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	△	○		○		○	
				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	180	12	○	○		○		○	
				業界研修 Work Experience	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	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	○	○		○		○	
				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	△	○		○		○	
				キャリアプログラム Career Program	学校生活をより充実させ、学びの効果を最大限にするための心構えや社会人基礎力など業界で活躍するための考えを学び、スキルを身につけるためのベースとなるマインドの育成を行います。	1通	60	4	△	○		○		○	
				海外実学研修 School Trip	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。	全通	240	16	○	○		○		○	
				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						50 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: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。