

## 職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
アルスコンピュータ専門学校		昭和63年3月31日		荻野 欣男		〒360-0046 埼玉県熊谷市鎌倉町124番地 (電話) 048-526-0919			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人郷学舎		昭和63年3月31日		新井 公一		〒 360-0046 (住所) 埼玉県熊谷市鎌倉町124番地 (電話) 048-526-0919			
分野	認定課程名	認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
工業	工業専門課程	情報システム科 (ビジュアルデザイナーコース)		平成7年文部科学省 告示第7号		平成26年3月31日			
学科の目的	多様化されたデジタルメディアに対応でき、総合的グラフィックス技術を習得したデジタルコンテンツ業界で活躍するデザイナー及びクリエイターとなる人材を育成する。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DTP、Webデザイン、3DCG、映像すべてを学習し、あらゆるものがデジタル化される現代において、必要とされるクリエイティブ力を身につける。</li> <li>・資格：CG-ARTS検定(CGクリエイター検定・Webデザイナー検定・マルチメディア検定)</li> <li>・中退率：13.0% 退学理由：転学、心神耗弱、その他</li> </ul>								
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入 1,712 時間			464 時間	0 時間	1,472 時間	0 時間	0 時間
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)					
40人	48人	0人		0%					
就職等の状況	■卒業者数(C)		17人						
	■就職希望者数(D)		17人						
	■就職者数(E)		15人						
	■地元就職者数(F)		8人						
	■就職率(E/D)		88.2%						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		53.3%						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		88.2%						
	■進学者数		0人						
	■その他								
	就職活動継続 2名		(令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)						
■主な就職先、業界等		令和4年度卒業生 3Dアニメ制作会社、デザイン会社、印刷会社、インテリア設計・制作会社など。							
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価： ※有の場合、例えば以下について任意記載		無						
当該学科のホームページURL	評価団体：		受審年月：		評価結果を掲載したホームページURL				
	<a href="https://www.arsnet.ac.jp/school/">https://www.arsnet.ac.jp/school/</a>								

企業等と連携した 実習等の実施状況 (A、Bいずれか に記入)	(A：単位時間による算定)		
	総授業時数	1,936 単位時間	
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	64 単位時間	
	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位時間	
	うち必修授業時数	1,872 単位時間	
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	64 単位時間	
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位時間	
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	32 単位時間	
	(B：単位数による算定)		
	総授業時数	単位	
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	
	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	
	うち必修授業時数	単位	
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位	
	教員の属性（専任 教員について記 入）	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等に おいてその担当する教育等に従事した者であって、当 該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間と を通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	0 人
		② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	0 人
		③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0 人
④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		1 人	
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人	
計		0 人	
上記①～⑤のうち、実務家教員（分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高 度の実務の能力を有する者を想定）の数		1 人	

1. 「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1) 教育課程の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。）における企業等との連携に関する基本方針

- ①産業界では、その活力の源泉である実践的な職業能力を持つ人材を強く求めており、実務で活かせる技術・資格はもちろん、社会人として兼ね備えておくべきマナーやビジネス能力等においても同時に育成する。
- ②企業や各種団体等が主催する様々な研修会や勉強会への積極的な参加、また、企業等と連携し組織した教育課程改善委員会での意見交換や、業界関係者からのヒアリングの実施等を通じて、各分野で求める人材像についての意見を集約する。
- ③本校の教育方針や社会的背景などに鑑み、学内のカリキュラム編成委員会にて、授業科目の開設、改善および授業内容を編成し、実践的な職業能力を持つ人材を育成する。

**(2)教育課程編成委員会等の位置付け**

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

本校の教育課程改善に関する規定に基づき、教育課程改善委員会を開催し、業界が求める人材像等について委員の意見を伺う。その意見を参考に内部教職員で組織するカリキュラム編成委員会にて教育課程の編成を行う。

**(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿**

令和5年8月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
佐々木 志門	日本アイ・ピー・エム株式会社	令和4年12月1日～令和6年3月31日	③
大野 真	CompTIA日本支局	令和3年10月1日～令和5年9月30日	①
岡部 一夫	株式会社 クレスコ・ジェイキューブ	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
若山 晋	インプラス株式会社	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
山岸 光信	山岸光信建築設計事務所	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
宮迫 功次	株式会社 うえぶ屋	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
山田 典男	ビジネス教育実践学会	令和3年10月1日～令和5年9月30日	②
富岡 伸夫	社団法人熊谷薬剤師会 株式会社 トミオカ薬局	令和3年10月1日～令和5年9月30日	①
新 道行	たつみ印刷株式会社	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
建川 勝彦	社会福祉法人埼玉慈恵会 埼玉慈恵病院	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
大谷 光代	NPO法人なでしこ保育研究所 社会福祉法人なでしこ会	令和3年10月1日～令和5年9月30日	①
新井 深雪	学校法人清武学園 荒川こども園	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
荻野 欣男	アルスコンピュータ専門学校 校長		
正田 淳一	アルスコンピュータ専門学校 副校長		
籠原 智恵	アルスコンピュータ専門学校 教務部教務課長		
長瀬 あゆみ	アルスコンピュータ専門学校 教務部課長補佐		
皆川 博	アルスコンピュータ専門学校 教務部係長		
吉橋 大樹	アルスコンピュータ専門学校 教務部副主任		
小関 士朗	アルスコンピュータ専門学校 教務部副主任		
戸川 千詠子	アルスコンピュータ専門学校 教務部学務課特務		

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。  
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「-」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員（1企業や関係施設の役職員は該当しません。）
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

**(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期**

**(年間の開催数及び開催時期)**

年2回実施。(毎年10月・2月を予定)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年10月12日 15:00～17:00

第2回 令和5年 2月 9日 15:00～17:00

(5) 教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

今般の新型コロナウイルスの影響もあり、例えばWebデザイン業界で言えばこれまでの安く早く制作してほしいというニーズから、売上の上がるホームページを作って欲しいというニーズへシフトしつつあり、てデザインができるだけでは不十分で、リサーチ、他社研究、コンセプトメイキングなどの上流工程もできる能力が必要になると想定されるので、授業でも取り入れてほしいという企業からの要望を受け、毎年2年生で実施するプロジェクト企画という授業では1ヶ月に及ぶ企業連携を1社と実施していたが、昨年度より2社に増やした。これにより、学生がリサーチやコンセプトメイキングにかかる時間、経験値が増え、企業の方ともより深いディスカッションができ、上流工程に興味を持ち、スキルアップするものと考えられる。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

多様化されたデジタルメディアに対応でき、総合的グラフィックス技術を習得したデジタルコンテンツ業界で活躍するデザイナー及びクリエイターとなる人材を育成する。コンテンツ制作における企画立案から進捗管理・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習させることを基本方針とする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

現役のデザイナーである担当講師から、現場の状況や求められる人材などについて説明を受け、実際のデザイン業務で用いられるものと同じ開発環境を用い、現場でデザイン業務をするために必要な基礎的な技術や知識を学んでいく。

2年次からはチームを組み、デザインの現場と同じ流れでデザインを考え・作り・完成させることで、プロジェクトを俯瞰からとらえデザインの役割を学ぶ。具体的には、地域企業への取材を通し、店舗ツールを企画・制作し、学校行事の中で実際に制作した店舗ツールを使用して商品販売を行う。連携企業に成果物をプレゼンし、評価およびアドバイスを頂き、成績評価の際に参考にする。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
プロジェクト企画	販促ツールの制作を希望する企業に対して、ユーザ調査(インタビューや撮影等)を行い、チームを組んで商品販促ツールやWebサイトを企画・作成する。連携企業様に成果物をプレゼンし、評価およびアドバイスを頂き、成績評価の際に参考にする。	・株式会社ピーアイピー ・株式会社HACTAC

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係	
(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 本校規定「教員研修・研究に関する要綱」で以下のように定めている。 質の高い授業、実績の向上、円滑なクラス運営を行うための教育力の向上や、将来予想される職務の遂行に必要な知識技術の習得を図るとともに外部情報の収集、外部関係者との関係を築き、啓発を図ることが重要である。 そこで、本校の教育体制を強化する事を目的とし、教育基本法に定められている養成と研修の充実を組織的に実施する。 なお、この教育方針の目的を達成するため、年度ごとに研修・研究計画を策定し研修を実施する。	
(2) 研修等の実績	
① 専攻分野における実務に関する研修等	
研修名: 未来をつくる教育のDX 期間: 令和4年8月2日(火)～4日(木) 内容: 新価値を創造する力を養う上でのクリエイティブ・リテラシーとは？ 最新3DやARツールの紹介や、デジタル×デザイン思考で、社会課題やビジネスを切り拓く、新たな学びの形などを事例を通して学ぶ。	連携企業等: アドビ株式会社 対象: 大学・専門学校教員など
研修名: 最新！新卒採用の傾向ーデジタル時代に真に求められるスキルとは 期間: 令和5年2月28日(火) 内容: コロナ禍でデジタル化が進み、企業の採用事情は大きく変化した。これからの時代に企業が求める人材像のトレンドが見えるセミナー。自己表現におけるクリエイティブツールの効果的な使い方など。	連携企業等: 株式会社マイナビ 対象: 大学・専門学校教員など
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: ICTを活用したアダプティブラーニング研修の実証講座 期間: 令和4年10月14日(金) 内容: 『デジタルコンテンツとICTツールを活用したコミュニケーション面での学習支援を通じて、下位層の学生一人ひとりの成績改善を促す教授法』を学ぶ	連携企業等: 一般社団法人 全国専門学校教育研究会 対象: 専門学校教員
研修名: 職業教育の質向上に向けた取組ー先進事例から学ぶ『職業教育のマネジメント』ー 期間: 令和5年1月27日(金) 内容: 職業教育の質をより高めるための取組である「職業教育のマネジメント」について、これまでの調査結果のご紹介や、先進事例校による講演を伺う	連携企業等: 株式会社三菱総合研究所 対象: 専門学校教員
(3) 研修等の計画	
① 専攻分野における実務に関する研修等	
研修名: 広報アドバイザー 清家氏 伝える力を最大化するSNS活用とデザインとは 期間: 令和5年7月5日(水) 内容: SNSからウェブサイトまで自治体コミュニケーションの専門家より、効果的なSNS活用ノウハウをデザイン面含めて解説いただけます。	連携企業等: アドビ株式会社 対象: クリエイター
研修名: 最適な顧客体験を生み出すCMSとは 期間: 令和5年7月11日(火) 内容: 最適な顧客体験をコンテンツの側面から実現するためのエンタープライズCMSである「Adobe Experience Manager」の最新機能と事例を学ぶ	連携企業等: アドビ株式会社 対象: クリエイター
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 2024年度入学生に求められる学生指導とは 期間: 令和5年7月25日(火) 内容: 入学者数減少と学力低下が専門学校教育に及ぼす影響	連携企業等: 株式会社進研アド 対象: 専門学校教員
研修名: 学校の先生向けドリームプロジェクトⅠ 期間: 令和5年8月1日(火) 内容: 学校の先生向けドリームプロジェクト1. やる気の苗を育てるために必要なもの2. 甘える壺を満たすコツ3. 思春期の子供たちに向けて4. やる気スイッチを入れる方法	連携企業等: 一般社団法人育児総合研究協会 対象: 学校教員

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

本校で実施した自己点検・評価結果に対して、企業関係者、教育関係者、地域代表者、保護者代表、卒業生代表で構成される学校関係者評価委員会と内容を協議する。本校の学校運営についてそれぞれの立場から発言いただき、前向きな姿勢のもと、本校の教育活動がより良くなるための協議を行う。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	教育理念・目的・育成人材像
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、運営組織、人事・給与制度、意思決定システム等
(3) 教育活動	目標の設定、教育方法・評価等、成績評価・単位認定等、
(4) 学修成果	就職率、資格・免許の取得率、卒業生の社会的評価
(5) 学生支援	就職等進路、中途退学への対応、学生相談、学生生活、保護者との連携等
(6) 教育環境	施設・設備等、学外学習、インターンシップ等、防災・安全管理
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動、入学選考、学納金
(8) 財務	財務基盤、予算・収支計画、監査、財務情報の公開
(9) 法令等の遵守	関係法令、設置基準等の遵守、個人情報保護、学校評価、教育情報の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、ボランティア活動
(11) 国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

地域社会においてもSociety5.0時代に向けた人材育成が必要となる事を確認し、地元企業の特長等も含めた教育内容の検討を進める事とした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年8月1日現在

名前	所属	任期	種別
大久保 和政	熊谷商工会議所 会頭	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
朱 力敏	ソホビービー株式会社 代表取締役	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
大島 匡	医療法人 くぼじまクリニック 事務長	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
河邊 広子	学校法人熊谷ルンビニー学園 摩耶幼稚園 園長	令和5年8/1～令和6年3/31	業界関係者
中尾 洋道	株式会社明幸フォーラム 代表取締役	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
中村 克彦	元 深谷市教育長	令和5年8/1～令和7年3/31	教育関係者
和田 広之	一般社団法人 さいしんコラボ産学官 専務理事	令和5年8/1～令和7年3/31	地域代表
北堀 美佳	在校生保護者代表	令和5年8/1～令和7年3/31	保護者
隅田 和利	卒業生代表	令和5年8/1～令和7年3/31	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

学校ホームページ

URL : <https://www.arsnet.ac.jp>

公表時期 : 令和5年9月8日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

高等教育機関としての社会的説明責任を果たし、公正かつ透明性の高い運営を実現し、自立的な運営と教育の質とレベルの向上に資することを目的とする。企業等関係者に対しては、本校教育内容を認知していただく事で、更なる対話が促され、教育内容・方法の改善につながる事を期待する。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	学校基本情報、学校沿革、目標及び計画（建学の精神、教育理念、教育方針）
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、各コースの定員及び修業年数、学習指導方針、授業時間数等
(3) 教職員	教職員数・組織体制、教職員の実務経験、教職員研修の基本方針、教職員研修の実績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、企業等と連携した実習・演習の実施実績、就職支援等
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱い、活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	事業報告書、資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表、財産目録、監査報告書
(9) 学校評価	自己点検評価・学校関係者評価の結果、評定結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	留学生の受け入れ状況
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

学校ホームページ

URL : <https://www.arsnet.ac.jp>

公表時期 : 令和5年6月30日

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

高等教育機関としての社会的説明責任を果たし、公正かつ透明性の高い運営を実現し、自立的な運営と教育の質とレベルの向上に資することを目的とする。企業等関係者に対しては、本校教育内容を認知していただく事で、更なる対話が促され、教育内容・方法の改善につながる事を期待する。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	学校基本情報、学校沿革、目標及び計画（建学の精神、教育理念、教育方針）
(2)各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、各コースの定員及び修業年数、学習指導方針、授業時間数等
(3)教職員	教職員数・組織体制、教職員の実務経験、教職員研修の基本方針、教職員研修の実績
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、企業等と連携した実習・演習の実施実績、就職支援等
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(6)学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱い、活用できる経済的支援措置の内容等
(8)学校の財務	事業報告書、資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表、財産目録、監査報告書
(9)学校評価	自己点検評価・学校関係者評価の結果、評価結果を踏まえた改善方策
(10)国際連携の状況	留学生の受け入れ状況
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

学校ホームページ

URL：<https://www.arsnet.ac.jp>

公表時期：令和5年6月30日



授業科目等の概要

(工業専門課程情報システム科 ビジュアルデザイナーコース) 令和5年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								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													
1	○		CG概論	CGクリエイター検定（ベーシック）の対策	1通	64		○			○		○		
2	○		CG実習（基礎）	Illustrator・Photoshopの基本操作の習得	1前	128		△		○	○		○		
3	○		CG実習（応用I）	Mayaの基本操作の習得	1後	96		△		○	○			○	
4	○		Webデザイン実習	HTML文法基礎の習得	1通	128		△		○	○				○
5	○		デジタル撮影技術	デジタルカメラによる撮影技術の習得	1前	32		△		○	○			○	
6	○		DTP実習 I	出版物の企画・編集・DTP制作、電子出版で用いるFlash技術の習得	1後	64		△		○	○				○
7	○		デザイン概論	色彩・図形に関する基本を学ぶ	1前	64		△		○	○				○
8	○		表現基礎	デッサン・スケッチの基礎を学ぶ	1後	64		△		○	○				○
9	○		アプリケーション実習	Office系アプリケーションの習得と検定試験対策を行う	1後	64		△		○	○			○	
10	○		マルチメディア概論	マルチメディア検定ベーシック取得を目標にマルチメディアの基礎を学ぶ	1通	64		○			○			○	
11	○		特別講義	マルチメディア検定ベーシックとCGクリエイター検定ベーシックの検定対策	1後	16		○	△		○			○	
12	○		Webデザイン概論 I	Webデザイン検定 (CG-ARTS検定Webデザイン部門) を目標にWebデザインの理論的な部分を学ぶ	1後	48		○			○				○
13	○		キャリアデザイン I	履歴書の書き方・企業セミナーの参加と報告・電話対応・企業訪問・入社試験・礼状等の知識習得	1通	96		○	△		○			○	

14	○		ゲームグラフィックス	ゲーム用リアルタイム3Dモデル制作を行う	2通	96		△	○	○				○	
15	○		CG実習(応用Ⅱ)	Mayaの応用操作の習得	2前	32		△	○	○				○	
16	○		CGアニメーション実習	フル3DアニメーションやVFX素材の作成	2通	96		△	○	○				○	
17	○		DTP実習Ⅱ	出版物の企画・編集・DTP制作、電子出版で用いるFlash技術の習得	2前	64		△	○	○				○	
18	○		ムービー編集	ノンリニア編集、VFX(実写合成)の基礎、動画編集ソフトの操作を学ぶ	2前	96		△	○	○				○	
19	○		デザイン実習	アイデアスケッチの描画方法の習得	2前	64		△	○	○				○	
20	○		Webデザイン概論Ⅱ	Webデザイン検定(CG-ARTS検定Webデザイン部門)を目標にWebデザインの理論的な部分を学ぶ	2前	48		○		○				○	
21	○		プロジェクト企画	プロジェクト企画立案技法の習得(マーケティング・コンセプトマーケティング・フィールドワーク)	2前	64		△	○	○				○ ○	
22	○		プレゼンテーション技法	効果的なプレゼンテーションの実践、PowerPointの操作を学ぶ	2後	48		△	○	○				○	
23	○		卒業研究	2年間のまとめとしてのCG、映像、CAD作品制作を行う	2後	240				○	○			○	
24	○		キャリアデザインⅡ	積極的な就職試験を受けるような行動を起こさせる	2通	96		○	△	○				○	
25		○	企業実習	企業での就業体験(インターンシップ)を行う	2前	32				○				○ ○ ○	
26		○	課題研究	各個人でそれぞれの課題に取り組む	2前	32		○			○			○	
合計					26 科目		1,936 単位(単位時間)								
卒業要件及び履修方法										授業期間等					
卒業要件:		2年間以上在学し、所定の授業科目を履修し、その単位を107単位時間(1712時間)以上取得していること。ただし、編入学生として入学を認められた学生は、81単位時間(1296時間)以上を取得していること。また、所定の卒業基準検定を2つ以上取得していること。										1学年の学期区分		2期	
履修方法:		各学年においては、必修・選択を合わせて年間800時間以上履修するものとする。										1学期の授業期間		16週	

(留意事項)

- 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。