

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日	校長名		所在地		
神戸電子専門学校		昭和51年4月1日	福岡 壯治		〒650-0003 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人 コンピュータ総合学園		昭和52年2月28日	福岡 富雄		〒650-0003 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014		
目的	キャラクターアニメーションを中心に、3DCG技術を用いてビジュアル表現し得る人材育成を目指す。視覚伝達に必要なデザイン力、色彩能力の養成より始め、3DCG映像を中心としたシナリオ企画、コンテ演出、ポストプロ編集と一貫したプロダクション・プロセスを修得できるように指導する。						
分野	課程名		学科名		専門士		高度専門士
文化・教養	文化・教養専門課程		3DCGアニメーション学科		平成17年文部科学省 告示第176号 平成23年文部科学省 告示第167号		—
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	1904	136	1768	0	0	0
					単位時間		
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数		総教員数
60人		112人		4人	5人		9人
学期制度	■前期：4月1日～10月14日 ■後期：10月15日～3月31日			成績評価	■成績表：有 ■成績評価の基準・方法 各期末の成績評価において、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。 成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う。		
長期休み	■夏季：7月20日～8月31日 ■冬季：12月20日～1月7日 ■春季：3月20日～4月10日			卒業・進級条件	進級条件： 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該年次で履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ年間の出席率80%以上の者。 卒業条件： 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ各年次の出席率80%以上の者。		
生徒指導	■クラス担任制：有 ■長期欠席者への指導等の対応 補講の実施、留年、休学			課外活動	■課外活動の種類 ロケハン、学園祭など		
					■サークル活動：有		

就職等の 状況	■主な就職先、業界等 株式会社ラッキーピクチャーズ アソビモ株式会社 SNKプレイモア 株式会社ウイル 有限会社カイカイキキ-東京VFXボンコタン 株式会社ジーン 株式会社アグニ・フレア 株式会社イマジナリーパワー 株式会社 drawiz 株式会社モックス	主な資格・ 検定等 CGクリエイター検定
	■就職率 ^{※1} : 100 %	
	■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 86.67 %	
	■その他 (平成 27 年度卒業者に関する 平成28年5月1日 時点の情報)	
中途退学 の現状	■中途退学者 4 名	■中退率 4.4 %
	平成27年4月1日 在学者 90 名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 86 名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)	
	■中途退学の主な理由 進路変更(地元で就職), 鬱に起因する登校不全(自宅療養)	
	■中退防止のための取組 学生, 保護者との面談 カウンセリング 等	
ホームページ	URL: http://www.kobedenshi.ac.jp	

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとす。

② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。

③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

（「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。）

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

本学科における実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程（カリキュラム）の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善等を含む）に活かすことを目的に、教育課程編成委員会（以下委員会という）を設置する。

委員会は、業界における人材の専門性の動向、国又は地域の産業振興の方向性、実務に必要な最新の知識・技術・技能、その他教育課程の編成に関する事項を審議する。

委員会の委員は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、少なくとも以下の①または②から1名、③から1名を委員に加えることとする。

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。

②専攻分野に関する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。

委員の任期は1年とする。但し再任を妨げない。

委員会の委員長は校長または校長が指名する教職員とし、委員会の会務を総理する。

委員会の実施結果については学校側委員および関連教職員により検討を行い、実践的かつ専門的職業教育を実施するために必要な教育課程の編成に活用する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年5月1日現在

名 前	所 属
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会
橋本 英治	神戸芸術工科大学
中島 宏幸	株式会社石田大成社
源田 定之	神戸電子専門学校
土居 秀和	神戸電子専門学校
山本 梓司	神戸電子専門学校
西條 広和	神戸電子専門学校
赤松 富美雄	神戸電子専門学校
栩木 雅典	神戸電子専門学校
長谷川 雅晴	神戸電子専門学校
松本 文浩	神戸電子専門学校

(開催日時)

平成27年度第1回 平成27年 9月18日 16:00～17:00

平成27年度第2回 平成28年 2月12日 16:00～17:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

企業等の要請等を十分に生かしつつ、本学科の専攻分野に関する職業に必要となる実践的かつ専門的な能力を育成することを目的に、企業等と連携して実習・演習の授業を行う。

実施に当たっては連携する企業との間に、実習・演習の実施、実習・演習用教材の作成、実務的能力評価に関する補助等について協定書（業務委託契約）を締結する。

実習・演習は教育課程編成委員会の結果を活用して編成された教育課程に対して、職業実践的能力を修得するための実習・演習の内容や方法検討、実施、修得した実践的能力の評価等について企業等と連携して行う。

・現場で求められるスキルを、第一線で活躍し、豊富な経験を有する先生方から、直接指導してもらえる環境を整備する。

・スキル習得だけにとどまらず、業界人として活躍する人間系の能力向上を念頭に指導に当たるように留意する。

・プロレベルとの格差を埋めるために、効率的な単元項目の編成を心掛け、習熟度を確認しながら展開する。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
3DCGモデリングⅠ	ポリゴンモデリングとテクスチャ制作の基礎を学びながら、リアルタイムキャラクターと背景モデリングの実習	B l i n k LAB
3DCGモデリングⅡ	前期の実習から習得した技術に加え、ハイメッシュデータのリトポロジ、ノーマルマップ、ハードサーフェス等を学び、さらに高度な技術の習得を目的とする。計算処理とクオリティのバランスを考え、効率がよく精度が高い作品の制作を目指す	B l i n k LAB

編集技法 I A	映像制作におけるフィニッシュワークを習得することを目的として、自身が制作したCGIや実写素材の映像加工・編集などの実習を行う	ANCHOVY
編集技法 I B	映像制作への基本的な理解を深める為、中間時に制作した作品を題材にして、3DCGソフトとデジタル合成ソフトの役割分担などを理解し、近年求められるスピーディーな作業テクニックの習得を目指す。これらを生かした作業効率化で、完成度の高い作品制作を目指す。	ANCHOVY

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

神戸電子専門学校教職員は業務上の能力開発、資質の向上等に関し組織的に研修に取り組む。
教員は職業専門教育を実践するFD（ファカルティデベロップメント）を主題とし、専門的技術力（専攻分野における実務に関する知識、技術、技能）の向上、および教育力（授業および学生に対する指導力）向上等を目的として実施する。

- ・学校全体研修は全教職員を対象とし、年間1～2回の研修を実施する。
- ・部署別研修は部署教職員を対象とし、任意の研修を実施する。
- ・個人研修は所属部門長の指示により、任意の研修を実施する。

教職員の資質向上および教育の質保証のために、積極的に外部の研修へ参加を奨励する。

一部の者が参加する外部研修の結果等については、必要に応じ関連学科・部署または教員全体への報告会等を開催し共有を図る。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年5月1日現在

名 前	所 属
永吉 一郎	地域ICT推進協議会
網本 雅生	NPO法人神戸デザイン協会
横山 剛	株式会社SRC

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.kobedenshi.ac.jp> (学校ホームページにて公表)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.kobedenshi.ac.jp> (学校ホームページにて情報提供)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 3DCGアニメーション学科) 平成27年度																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			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		
○			キャリアデザイン	就職活動に備える為、身につけなければならない「社会性」「意志力」を醸成する	1通	34		○			○					
○			デッサン I	デッサンの基本的な技術の習得を目的とする。石膏像、静物、人物などをモチーフとし、造形の基礎となる鉛筆デッサンを行う。対象をよく観察し、構図を考え、質感や立体感をとらえ、全体と細部のバランスを意識しながら、一枚の絵に仕上げるということを楽しみながら繰り返すことを通じ、イメージを表現する手段としてのデッサン力を身につける。	1前	34			○		○					
○			3DCG概論 I	映像表現、視覚伝達理論を中心に3DCG理論全般を解説する。本講座は前期検定としてCG検定ベーシック合格、後期はCG検定エキスパート合格をその範囲としている。体系的に理論を学ぶことにより実作業での応用や展開を容易にでき得と考えている。	1前	34			○		○					
○			デジタル制作	前半はPhotoshop(ラスター型ソフト)、Illustrator(ドロー型ソフト)、AfterEffects(編集加工ソフト)の基本操作、演習課題に取組み、後半はその応用とポートフォリオ作成を指導。いずれも制作における基本スキルで、しっかりと身につけるところからスムーズなプロダクション作業が可能となる。	1前	34				○		○				
○			3DCGモデリング I	モデリングの構造をしっかりと理解し制作の基本を学ぶ。3DCGモデルの作成技術並び手法を向上させる技術を学び、モーション作業に不可欠なキャラクターセットアップ並びに質感定義の基本となるUVテクスチャマップ技術を習得する。	1前	51				○		○				○
○			編集技法 I A	After Effects・Premiere Proの基礎を中心に映像制作に必要な技術を修得する。画面構成やカメラワークなど、映像制作への基本的な理解を深める。	1前	51				○		○				○
○			3DCGアニメーション I	基本的なアニメーションから、キャラクターアニメーションの為にセットアップ・フェイシャルアニメーション・コンストレイン・ドリブ等また高度なリグ設定等を学習する。また、ダイナミクス・パーティクル等物理シミュレーション等でVFX効果も実習するよう予定している。	1前	51				○		○				

○		3 DCGアニメーションⅡ	MAYA における基本的なアニメーションの技法、及び簡単なプリミティブでも生き活きと動かす為のアクション（演技）の基本とタイミングの基本を学ぶ。その後にはキャラクターアニメーションの基本にまで到達する事を目標とする。	1 前	51				○	○								
○		キャリア実習ⅠA	3 DCG業界へのキャリア設計を行う上で必要な諸要素を、入学時から取り組む。特に、業界研究のベースになる「特別セミナー」を適宜行い業界動向、求められる人材像などの把握に努める課題演習を中心に、社会人基礎力の定着を図る。	1 前	34				○	○								
○		3 DCG質感設定Ⅰ	シーン内の時間や季節感、シチュエーションを念頭に様々なものをよく観察し、資料を集める習慣をつけながらライティングや質感の基本設定を学ぶ。また、個々のカット内での舞台設定や登場キャラクターの関係性をふまえ、リニア、スローなどグラフ等も修正しながらカメラワークの基本操作を学ぶ。	1 前	51				○	○								
○		ゲームデザイン実習Ⅰ	ゲームデザイン実習では、映画などで見られる緻密な 3DCG モデルとは異なり、プレイヤーの操作にしたがってリアルタイムで動かせるように、素早く効率よく計算処理ができるキャラクタや背景モデリングの作成を学ぶ。モデリング、テクスチャ作成からボーン設定、アニメーションまで、ゲーム用のポリゴンモデルを実際に制作する。	1 前	34				○	○								
○		キャラクターデザインⅠ	キャラクターデザインの表現力UPと、ポートフォリオのデザイン力の向上を目指す。前者では、様々な条件での、クォータービュー、クローズショットなど詳細な「デザイン画」と、具体的な質感を決定する「質感指示書」ができるようにする。後者では、バランスのいい表現、説得力のある表現などに留意し個別指導に当たる。	1 前	34				○	○								
○		プリプロ演習Ⅰ	映像を構成する要素を学び 自らの手で企画し映像を通して人に伝える術を学ぶ。（企画書、構成、コンテなど 必要な手法を習得する）	1 前	34				○	○								
○		デッサンⅡ	デッサンの基本的な技術の習得を目的とする。石膏像、静物、人物などをモチーフとし、造形の基礎となる鉛筆デッサンを行う。対象をよく観察し、構図を考え、質感や立体感をとらえ、全体と細部のバランスを意識しながら、一枚の絵に仕上げることを楽しみながら繰り返すことを通じ、イメージを表現する手段としてのデッサン力を身につける。	1 後	34				○	○								
○		3 DCG概論Ⅱ	映像表現、視覚伝達理論を中心に3 DCG 理論全般を解説する。本講座は前期検定として CG 検定ベーシック合格、後期は CG 検定エキスパート合格をその範囲としている。体系的に理論を学ぶことにより実作業での応用や展開を容易にでき得ると考えている。	1 後	34			○		○								
○		デジタル制作Ⅱ	前半は Photoshop（ラスタ型ソフト）、Illustrator（ドロー型ソフト）、AfterEffects（編集加工ソフト）の基本操作、演習課題に取り組み、後半はその応用とポートフォリオ作成を指導。いずれも制作における基本スキルで、しっかりと身につけるところからスムーズなプロダクション作業が可能となる。	1 後	34				○	○								

○		モーション演習 I	1年生で学習した技術をベースとして、主に短編動画の作品制作を主眼とする。「キャラクタセットアップ」されたモデルを使用し、さらにコンポジット技術も取り入れた動画や、実際に存在する生物をモチーフとした、実写合成動画などを制作していく。	2前	51				○	○								
○		ライティング演習 I	1年生での学習を踏まえ、さらにレベルの高い質感・ライティングの実践演習を行う。それに加え、実写映像にCGを合成したり、CG映像に実写を合成したり、CG映像にCGを合成したりと、映画やTV等で行われているVFXとCGを学習する。	2前	51				○	○								
○		スカルプト演習 I	映像、ゲーム、CFなど様々な実習現場に即した実践課題を中心に演習を行い、より即戦力を養成する。	2前	51				○	○								
○		キャラモデル演習 I	CGを用いたキャラクタ制作を中心に実習する。ゲームCG用のモデリング手法を学び、映像、ゲームメーカーやweb3Dなど、さまざまな現場での実践課題を作成する。	2前	51				○	○								
○		ポートフォリオ演習 I	クリエイターとして実社会で活躍するために、キャリアデザインとしての作品集を継続的にこなせるようにする。とともに、計画的就職活動の支援をワークフローを通じて行う。	2前	51				○	○								
○		作品研究 I	「ポケットを広げてもらいます」。ものを創り表現する上で、過去の良い作品に多く接し、イメージを感じることは大切なリテラシーです。デジタルでの技術を習得することと共に、映像表現はこうするのだと言葉で表現でき、イメージを想像できるようになる、そのために、先人の作品を観ていきます。できれば体系的に、過去のコンテンツを整理していきましょう。	2前	34				○	○								
○		編集技法 II A	前半は After Effects におけるフィニッシュワークをより効率的に活用するために、進級時に制作した作品を題材にして、3DCGソフトとデジタル合成ソフトの役割分担などを理解し、近年求められるスピーディーな作業テクニックの習得を目指す。後半はこれらを生かした作業効率化で、より完成度の高い卒業制作を完成させることを目標とする。	2前	51				○	○								
○		アナログアニメーション演習 I	ストップモーションなどアナログ技法を用いたアニメーション制作を体験する事により、ソフトのみを使用したデジタル制作では得られない物作り・表現者としての基礎を養う	2前	34				○	○								
○		テクスチャデザイン I	より実践的な実習として3DCGデータに張り付けるテクスチャの作成方法を学びます。テクスチャのみにとどまらず、UVの展開作業の効率化、法線マップや出力結果に効果的に映る表現方法などを身に着けることにより、実作業時間の短縮も図ります。	2前	34				○	○								

○		デッサンⅣ	デッサンⅠ・Ⅱで習得した基本的な技術に加え、さらに高度な技術の習得を目的とする。石膏像、静物、人物などをモチーフとし、造形の基礎となる鉛筆デッサンを行う。対象をよく観察し、構図を考え、質感や立体感をとらえ、全体と細部のバランスを意識しながら、一枚の絵に仕上げるということを楽しみながら繰り返すことを通じ、イメージを表現する手段としてのデッサン力を身につける。	2 後	34				○	○								
○		モーション演習Ⅱ	1年生で学習した技術をベースとして、主に短編動画の作品制作を主眼とする。「キャラクタセットアップ」されたモデルを使用し、さらにコンポジット技術も取り入れた動画や、実際に存在する生物をモチーフとした、実写合成動画などを制作していく。	2 後	51				○	○								
○		ライティング演習Ⅱ	1年生での学習を踏まえ、さらにレベルの高い質感・ライティングの実践演習を行う。それに加え、実写映像にCGを合成したり、CG映像に実写を合成したり、CG映像にCGを合成したりと、映画やTV等で使われているVFXとCGを学習する。	2 後	51				○	○								
○		スカルプト演習Ⅱ	映像、ゲーム、CFなど様々な実習現場に即した実践課題を中心に演習を行い、より即戦力を養成する。	2 後	51				○	○								
○		キャラモデル演習Ⅱ	CGを用いたキャラクタ制作を中心に実習する。ゲームCG用のモデリング手法を学び、映像、ゲームメーカーやweb3Dなど、さまざまな現場での実践課題を作成する。	2 後	51				○	○								
○		ポートフォリオ演習Ⅱ	クリエイターとして実社会で活躍するために、キャリアデザインとしての作品集成を継続的に行なえるようにする。とともに、計画的就職活動の支援をワークフローを通じて行なう。	2 後	51				○	○								
○		作品研究Ⅱ	「ポケットを広げてもらいます」。ものを創り表現する上で、過去の良い作品に多く接し、イメージを感じることは大切なリテラシーです。デジタルでの技術を習得することと共に、映像表現はこうするのだと言葉で表現でき、イメージを想像できるようになる、そのために、先人の作品を観ていきます。できれば体系的に、過去のコンテンツを整理していきましょう。	2 後	34				○	○								
○		編集技法ⅡB	前半は After Effects におけるフィニッシュワークをより効率的に活用するために、進級時に制作した作品を題材にして、3DCGソフトとデジタル合成ソフトの役割分担などを理解し、近年求められるスピーディーな作業テクニックの習得を目指す。後半はこれらを生かした作業効率化で、より完成度の高い卒業制作を完成させることを目標とする。	2 後	51				○	○								
○		アナログアニメーション演習Ⅱ	ストップモーションなどアナログ技法を用いたアニメーション制作を体験する事により、ソフトのみを使用したデジタル制作では得られない物作り・表現者としての基礎を養う	2 後	34				○	○								

○			テクスチャデザインⅡ	より実践的な実習として3DCGデータに張り付けるテクスチャの作成方法を学びます。テクスチャのみにとどまらず、UVの展開作業の効率化、法線マップや出力結果に効果的に映る表現方法などを身につけることにより、実作業時間の短縮も図ります。	2 後	34					○	○				
合計			45 科目			1904 単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
<p>卒業要件 各年次の進級要件を満たした者で、学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得（成績評価3以上）し、かつ各年次の出席率80%以上の者。</p> <p>進級要件 学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、当該年次で履修しなければならない科目を修得（成績評価3以上）し、かつ年間の出席率80%以上の者。</p> <p>成績評価について 各期末の成績評価(100点満点)において、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う。</p> <p>履修方法および総授業時間数の計算方法 全科目必修科目である。</p>	1 学年の学期区分	2 期	
	1 学期の授業期間	1 7 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。