

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	1870	85	1785	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	124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 定期的面談、保護者懇談会、の実施。無断欠席した際に本人保護者へ連絡、カウンセリングへの啓蒙など	課外活動	■課外活動の種類 学科オリエンテーションなど ■サークル活動：有				
就職等の状況	■主な就職先、業界等 タツノコプロ/ルーデンス/アニメ/CGCGスタジオ/Moxmotion/株式会社ラッキーピクチャーズ/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/等 ■就職率 ^{※1} ：92.31% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} ：80.85% ■その他 フリーランス、留学生の帰国、進学など (平成28年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報)	主な資格・検定等	CGクリエイター検定ベーシック・エキスパート				
中途退学の現状	■中途退学者 5名 ■中退率 4.5% 平成28年4月1日時点において 在学者 112名 平成29年3月31日時点において 在学者 107名 ■中途退学の主な理由 鬱/希望進路の変更/金銭的問題 等 ■中退防止のための取組 定期的面談、保護者懇談会、の実施。無断欠席した際に本人保護者へ連絡、カウンセリングへの啓蒙など						
ホームページ	URL : http://www.kobedenshi.ac.jp						

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

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。

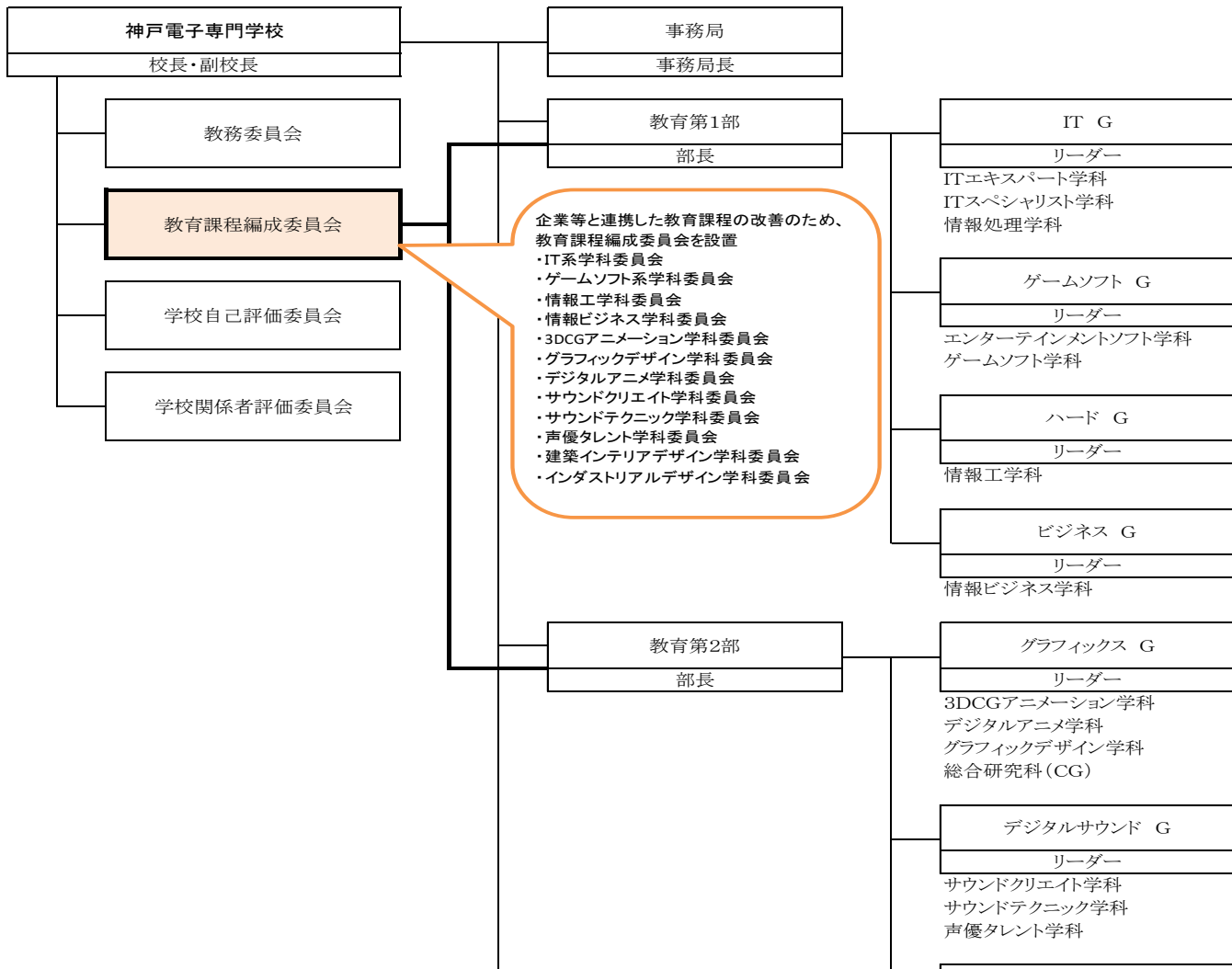
(2) 教育課程編成委員会等の位置付け

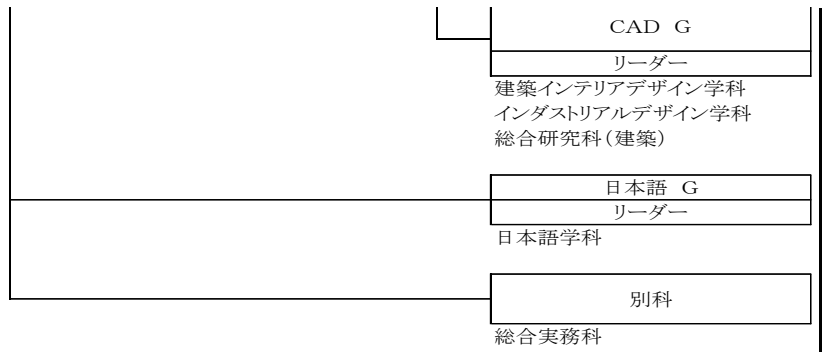
本校に、学校全体の教務に関する事項を管理・運営する「教務委員会」とともに「教育課程編成委員会」「学校自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」を置き、校長が統轄する。

教務に関する事項は、以下のとおり定める。

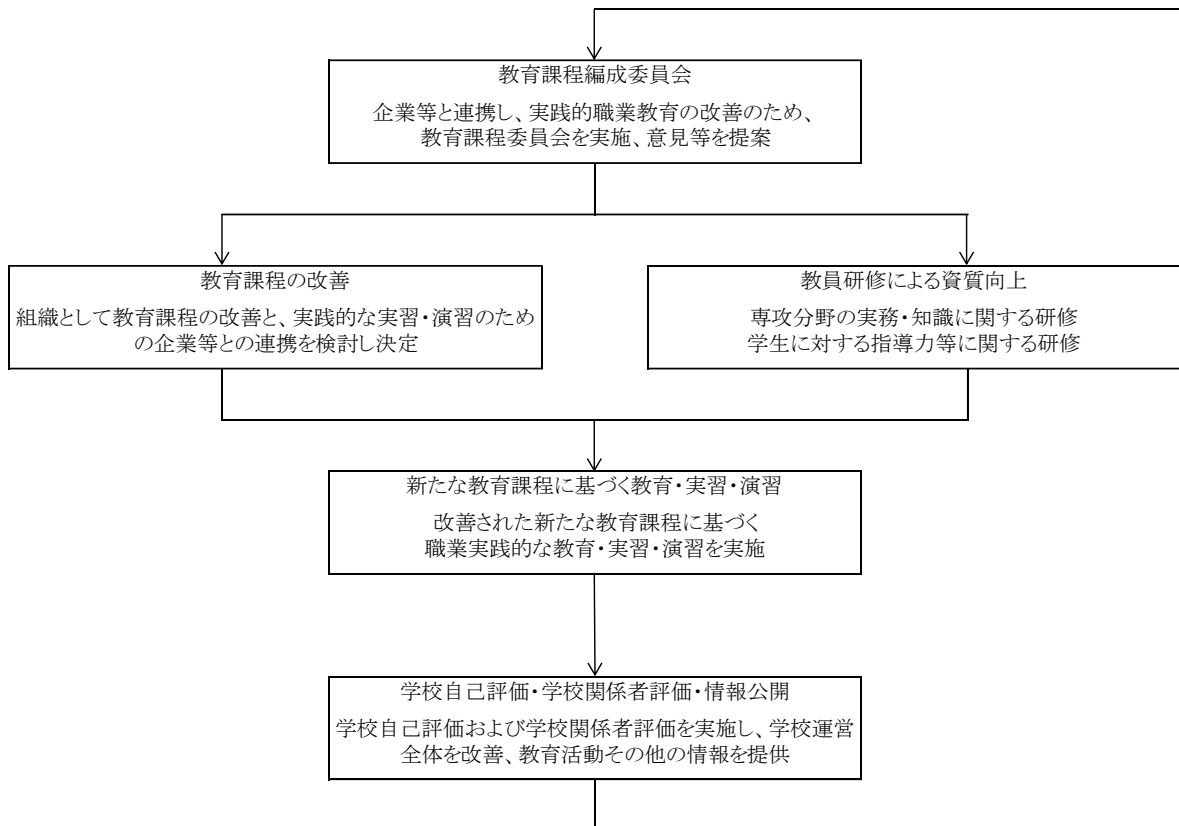
- ・学則、履修規定等を励行し履修目的を実現させ、産業界へ優位な人材を輩出するすべての事項
- ・教育課程に関する事項（教育課程編成委員会を含む）
- ・履修状況、履修判定等に関する事項（進級、卒業等）
- ・教育課程の編成等、産官学連携に関する事項（教育課程編成委員会を含む）
- ・教職員の能力開発に関する事項（研修等）
- ・その他、教務に関する全般

神戸電子専門学校組織





教育活動のサイクルにおける教育課程編成委員会の位置



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年)	①
橋本 英治	神戸芸術工科大学 先端芸術学部 教授	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年)	②
中島宏幸	石田大成社 i プラスワン 制作部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年)	③
石谷 岳司	神戸電子専門学校 教育第2部 部長	—	
土居 秀和	神戸電子専門学校 グラフィックスG リーダー	—	
山本 梓司	神戸電子専門学校 3DCGアニメーション学科	—	
西條 広和	神戸電子専門学校 3DCGアニメーション学科	—	
田中 佑弥	神戸電子専門学校 3DCGアニメーション学科	—	
赤松 富美雄	神戸電子専門学校 3DCGアニメーション学科	—	
羽木 雅典	神戸電子専門学校 3DCGアニメーション学科	—	
長谷川 雅晴	神戸電子専門学校 3DCGアニメーション学科	—	
赤木 崇徳	神戸電子専門学校 3DCGアニメーション学科	—	

※委員の種別の欄には、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。

- 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

開催回数：年間2回

開催時期：原則として9月及び2月

(開催日時)

第1回 平成28年 9月16日 16:00～17:00

第2回 平成29年 2月10日 16:00～17:00

(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

教育課程編成会議、学科講師会の議事を受けて、学科運営会議において以下の内容を決定した。

第1回会議の決定事項

- 1、本年度の反省を踏まえた、半期毎のカリキュラムの内容検討
2年は就職を目指す事を意識し、インターンができるカリキュラムの必要性の協議。また必要性の是非に伴い、保険適用の為に単位認定できる設定を行う必要がある。
- 2、「企業と連携して実習演習」の内容修正の可否
業界としてもフィニッシュワークをUE等のゲームエンジンで行うか、N u k e等のコンポジットで行うかの2極化で方針が定まっていない。今後の方向性に伴いどちらかを学校にを行うために動向の観察すめる。
- 3、合評会及び卒業制作の今後の方針について
人間力と品位のある専門職業人の育成という学校のテーマがあり、スキル重視からシフトしてきている。当3DCGだけでなく学校全体でカリキュラムを変えようと考えている。

第2回会議の決定事項

- 1、一年生格差問題について
前年と異なり1年生の学力差に開きがある問題について協議が行われた。能力別でのクラス編成を検討することになる。
- 2、二年生中間発表課題について
昨年度より顕著にみられる2年生の中間制作の課題及び卒業制作に関して、企業から内定が決まった学生に対して課題を出してもらうなどの案が出された。内定にかかわると匂わすことや、企業にチェックしてもらうなどの各設計案などが報告された。
- 3、次年度発表課題について
身の回りにある、発表の際に自分の手に持って提示できるモノをキャラクターとして命を吹き込み、起承転結を付けたアニメーションをつける。に決定する。発表前に事前にチェック表を用意し教員で進捗の確認を行う。

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

企業等の要請等を十分に生かしつつ、本科の専攻分野に関する職業に必要な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。
 実習・演習の実施は、連携する企業等から派遣された講師、または実施方法等について企業等との連携の上で本校教員が行う。

- ・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。
- ・スキル習得だけでなくとどまらず、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。
- ・課題演習の後半は、個別指導に重点を置き、個々の特性や進路に合わせた内容

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

3DCGアニメーション学科では、以下の教科において「企業等との連携」による演習授業を協定書に基づいて行い、各々箇条書きの通り「連携内容」を確認し、進捗に合わせフィードバックも行っている。
 また、連携している企業講師は、本校兼任講師として年間を通じて実習教科を担当し、職業実践的能力を身につけるよう学生指導している。

ゲームデザイン実習Ⅰ・ゲームデザイン実習Ⅱ (連携企業 合同会社BlinkLAB)

- ・学生指導全般（シラバス設計、課題準備、講義レジュメ準備、個別指導など）
- ・専用Webサイトによる学習支援
- ・進路面談（職業適性に応じた課題制作のアドバイスなど）

編集技法ⅠA・編集技法ⅠB (連携企業 ANCHOVY)

- ・学生指導全般（シラバス設計、課題準備、講義レジュメ準備、個別指導など）
- ・業務レベルの作品紹介

運営にあたっては、開講時にシラバス内容を打合せ、入学時より段階的にスキルが習得できるとともに、2年次には実践的な課題に取り組めるように調整している。
 実習修了時（前後期末）に、学生の成果評価を合評会を通じて行い、合わせて修正指導を行う。

(3) 具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
編集技法Ⅰ	AfterEffects/PremierProの基礎を中心に映像制作に必要な技術を習得する。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。	ANCHOVY
3DCGモデリング	主にAutodesk Maya, Mudbox, と Adobe Photoshop を使用し、ポリゴンモデリングとテクスチャ制作を学びながら、リアルタイム（ゲーム）上での使用に適したキャラクタ及び背景制作等に関する実践的な技術を習得する事を目的として、リアルタイムキャラクターと背景モデリングの実習を行う。	blinkLAB

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

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。

(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
（平成28年度における実績）

研修名：NUKE Composite Sessions in OSAKA 「KINGSLAIVE FINAL FANTASY XV メイキングストーリー」

日 時：平成28年9月2日

受講者：山本、西條

研修名：アドビソフトセミナー

日 時：平成28年7月8日

受講者：西條

②指導力の修得・向上のための研修等
（平成28年度における実績）

研修名：メンタルヘルス研修（連携先：一般社団法人カウンセリングルームBigSmile）

日 時：平成28年5月25日

受講者：山本、西條

研修名：メンタルヘルス研修（連携先：一般社団法人カウンセリングルームBigSmile）

日 時：平成28年8月17日

受講者：山本、西條

研修名：第64回教職員教養講習会（主催：兵庫県専修学校各種学校連合会）

日 時：平成28年7月28日(木)～8/2(火)土日除く10:00～15:40

内 容：学生との信頼関係づくり～授業づくりも含めて～
動き出す教育改革<新学校種(2009年の答申～職業実践専門課程～今)>の変遷と概要と未来予測
青少年の動脈硬化 給食のパンと小麦食、コンビニ食を影響を考える
モチベーションの心理学
学校における人権教育の充実
エベレストにかけた夢～お母さん生んでくれてありがとう～
心をぎゅっとつかむ話し方
アドラー心理学の基礎と教育現場での活用について
選挙権年齢の引き下げについて
生徒トラブル発生時の保護者対応について
私もあなたも大切にコミュニケーション『アサーション・トレーニング』
いまさらですが…発達障害とはどういうこと？～学校が知っておくべき知識～

受講者：山本、西條

研修名：ビジネスマナー研修（連携先：アソシエイト・ゆう）

日 時：平成29年1月6日

受講者：山本、西條

(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
（平成29年度における計画）

研修名：Arnold 5.0 インTRODクシヨン ウェビナー

日 時：平成29年7月13日

受講者：山本、西條、田中

②指導力の修得・向上のための研修等
（平成29年度における計画）

研修名：メンタルヘルス研修（連携先：一般社団法人カウンセリングルームBigSmile）

日 時：平成29年8月1日(火) 14:00～16:00

内 容：未定

受講者：山本、西條

研修名：第65回教職員教養講習会（主催：兵庫県専修学校各種学校連合会）
 日時：平成29年8月3日（金）～8日（火）土日除く10:00～15:40
 受講者：山本、西條

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

本校は学校自己評価および学校関係者評価により、組織的・継続的な教育活動の改善を行い、教育の質保証・向上に努める。
 学校評価とは、学校教育法第42条及び学校教育法施行規則第66条に規定する自己評価並びに同法第43条及び同法施行規則第67条に規定する学校関係者評価をいう。
 自己評価を適切かつ円滑に行うための組織として学内に自己評価委員会を置き、年1回前年度の学校自己評価を行う。
 校長は自己評価の結果を本校の関係者により組織した学校関係者評価委員会（以下「関係者委員会」という。）に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営に活用しなければならない。
 関係者委員会は、関連業界等関係者、卒業生、保護者、教育に関し知見を有する者、その他校長が必要と認める者から校長が委嘱する委員により構成する。
 関係者委員会は、校長が招集し、委員長がその運営にあたる。
 関係者委員会は、自己評価の進捗状況に応じ次年度の計画策定までの間に1回以上開催しなければならない。
 教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。
 校長は、学校関係者評価結果について、理事会の承認を受け、公表しなければならない。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念・目的・育人人材像は定められているか ・学校における職業教育の特色は何か・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念・目的・育人人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育人人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する規程等は整備されているか ・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか ・教育理念、育人人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育（産学連携によるインターンシップ、実技・実習等）が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員（本務・兼務含む）を確保するなどマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか

(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか ・留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか ・留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか ・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(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

学校関係者評価委員会においては、学校自己評価の結果を基にして意見交換が行われ、今後の学校教育・職業教育の在り方や教育改革と本校の取り組み、教育ミッション策定や教育の方向性、従来の枠組みに囚われない技術教育の在り方、就職や進路についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生のモラル向上、学生の自己成長支援や個別対応など多様な観点から貴重な意見が得られた。これらの意見の活用について教務委員会や各学科会議等学校内部の会議において再検討した結果、以下のような取り組みを決定した。

学校全体の施策に係ることとして、

- ・学生の自己成長支援として実施を始めたセルフチェックシートについては、その実施方法や質問項目等の内容、学生自身の気づきと成長の支援、個別対応の在り方等を含めて検討を加えながら推進し、教育プログラムの改革と合わせて自己成長の促進を図ることを決定した。
- ・新たな教育ミッションは、自らが課題を設定し、多様な知見を持つ周囲と協同して解決を図ることを求められる現代社会に対する正しい方向修正であり、共創プログラム導入に向けてカリキュラム委員会の活動を強化し、教育環境整備と合わせて推進することを決定した。
- ・キャリア教育の視点と合わせ、アクティブラーニングなどによる学生の主体的な学びへの取り組みは、今後求められる人材の育成に必須であり、学科の垣根を超えた授業等の導入に向け、教員の研修やカリキュラム設計、専門教育との融合などについて検討を推進することを決定した。
- ・技術革新、特にWeb技術を基盤とする産業や社会生活の変化に伴い、求められる実践的技術も変化・多様化しており、同時に社会人への教育ニーズも高まっているとの意見により設置した新コースについて、完成年度に向けて2年次の教育課程設計と環境整備の推進を図ることを決定した。
- ・在校生や卒業生の就職支援やキャリア支援、在校生・卒業生の保護者・関係者との情報共有等も合わせたキャリア支援の強化や就職に対する意識付けの強化のため、キャリアセンターの機能強化や学校基幹システム改革に合わせた就職支援システムの機能強化を検討することを決定した。

本科に係ることとしては、企業等との連携の拡大・強化に関して、職業実践専門課程の取り組みを中核とした産学連携により、学生及び教員の研修を強化することに関して、協力企業によるセミナーに運動した作品製作の指導を強化することを決定した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
永吉 一郎	地域ICT推進協議会	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業等委員
網本 雅生	NPO法人神戸デザイン協会	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業等委員
横山 剛	株式会社SRC	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業等委員

※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、校長等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

ホームページ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他 () ()

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

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

本校は、企業等の学校関係者の本校に対する理解を深めるとともに、連携及び協力の推進に資するため、教育の成果等を含めた教育研究活動その他の学校運営の状況に関する情報を、積極的に提供するものとする。

提供する情報は、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に沿って項目を設定し、毎年更新するとともに項目の見直しも図る。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の目標及び計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ・入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム ・新旧・卒業の要件等 ・学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・資格取得、検定試験合格の実績 ・卒業者数、卒業後の進路
(3) 教職員	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員数 ・教職員の組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ・キャリア教育への取組状況 ・実習・実技等への取組状況 ・就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取組状況 ・課外活動
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生納付金の取り扱い ・活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ・収支計算書
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ・自己評価・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	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受け入れ・派遣状況 ・外国の学校等との交流状況
(11) その他	<ul style="list-style-type: none"> ・学則 ・学校運営の状況に関するその他の情報

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

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

授業科目等の概要

(文化・教養門課程3DCGアニメーション学科) 平成28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	デッサンの基本技術習得を目的とする。石膏像、静物、人物等をモチーフとし、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、質感や立体感をとらえ、一枚の絵に仕上げる事を繰り返し、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ると考えている。	1前	34		○			○				
○			デジタル制作Ⅰ	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ことからスムーズな作業が可能となる。	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、モーシオン作業に不可欠なキャラクタ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ⅠA	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ためのセットアップ・フェイスチャールアニメーション・コンストレイン・ドリブン等の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。	1前	51			○		○				
○			3DCG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活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			○		○				

○		3DCGアニメーションⅢ	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・フェイス・リボン等の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。	1 後	51					○	○								
○		3DCGアニメーションⅣ	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活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 後	51					○	○								
○		キャリア実習ⅠB	3DCG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 後	34					○	○								
○		3DCG質感設定Ⅱ	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、スローなどカメラワークの基本操作を学ぶ。	1 後	51					○	○								
○		ゲームデザイン実習Ⅱ	ハイメッシュの 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ーや背景モデリングの作成を学ぶ。モデリング、テクスチャ作成を行い、ゲーム用のポリゴンモデルを実際に制作する。	1 後	34					○	○								
○		キャラクターデザインⅡ	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向上を目指す。前者では、様々な条件での詳細な「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 後	34					○	○								
○		プリプロ演習Ⅱ	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 後	34					○	○								
○		デッサンⅢ	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。対象を観察し、構図を考え、質感や立体感、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繰り返し、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 前	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。「キャラクターセットアップ」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等で使われているVFXとCGを学習する。	2 前	68					○	○								

○		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 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。映像表現を言葉で表現でき、イメージを想像できるようになる為に、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ⅡA	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、提出課題を題材に、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、より完成度の高い作品制作を目標とする。	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				○	○								
○		エフェクトアニメーション Ⅰ	エフェクト作成ソフトHoudiniの、より実践的なムービー作成方法を学びます。Mayaとの連携、コンポジット方法などを学びます。	2 前	51				○	○								
○		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。対象を観察し、構図を考え、質感や立体感、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繰り返し、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	68				○	○								
○		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。映像表現を言葉で表現でき、イメージを想像できるようになる為に、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、提出課題を題材に、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、より完成度の高い作品制作を目標とする。	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			○	○									
○		エフェクトアニメーションⅡ	エフェクト作成ソフトHoudiniの、より実践的なムービー作成方法を学びます。Mayaとの連携、コンポジット方法などを学びます。	2 後	51			○	○									
合計				43	科目	1870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、かつ年間での出席率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>履修方法及び総授業時間数の計算方法 履修方法：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	17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。