

## 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				
国際理工情報 デザイン専門学校	平成3年3月26日	竹井 透	〒263-0024 千葉県千葉市稲毛区穴川3丁目8番11 (電話) 043-252-1920				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 国際理工学園	平成3年3月26日	理事長 竹井 透	〒263-0024 千葉県千葉市稲毛区穴川3丁目8番11 (電話) 043-252-1920				
目的	クリエイター業界で必要とされるグラフィック・コンテンツ開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて高度な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れたクリエイター業界企業及び社会が必要とするエンターテインメント性を有する人材を育成すること。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	専門課程(工業)	ビジュアルデザイン科	平成25年1月29日 文部科学大臣告示 第3号	—			
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	1888	480	1408	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			
80人	79人	7人	1人	8人			
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期: 4月11日～9月21日</li> <li>■後期: 9月26日～2月24日</li> </ul>	成績評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■成績表: 有</li> <li>■成績評価の基準・方法 テスト評価・授業態度・出席率・課題提出状況。通年評価を行う。</li> </ul>				
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> <li>■学年始: 4月1日～4月8日</li> <li>■夏季: 7月25日～9月1日</li> <li>■冬季: 12月26日～1月5日</li> <li>■学年末: 2月27日～3月31日</li> </ul>	卒業・進級条件	授業科目の全習得				
生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> <li>■クラス担任制: 有</li> <li>■長期欠席者への指導等の対応 通常カリキュラム時間外にて対応</li> </ul>	課外活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>■課外活動の種類 ボランティア活動を中心として実施</li> <li>■サークル活動: 有</li> </ul>				
就職等の状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>■主な就職先、業界等 web製作、広告、デザイン、印刷、ゲーム、一般企業等</li> <li>■就職率<sup>※1</sup>: 94.3%</li> <li>■卒業者に占める就職者の割合<sup>※2</sup>: 92.6%</li> <li>■その他</li> </ul> <p>(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)</p>	主な資格・検定等	CGクリエイター検定、Webクリエイター検定、色彩検定、Microsoft Office Specialist、ITパスポート試験				
中途退学の現状	<ul style="list-style-type: none"> <li>■中途退学者 1名</li> <li>■中退率 1%</li> <li>平成27年4月1日 在学者 98名 (平成27年4月1日 入学者を含む)</li> <li>平成28年3月31日 在学者 97名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)</li> <li>■中途退学の主な理由 病気療養のため</li> <li>■中退防止のための取組 電話連絡、本人面談、三者面談、家庭訪問等</li> </ul>						
ホームページ	<a href="http://www.itc.ac.jp/">http://www.itc.ac.jp/</a>						

※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る。

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。

全卒業生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)

### 1. 教育課程編成委員会の目的

クリエイター業界は急速に発展する業界であり、必要とされる知識技術も急速に変化している。このような変化の激しいクリエイター業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する開発技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すに最もふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会を設ける。

### 2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は学校長、教務責任者、及び当該学科の専攻分野に関する企業等(以下「企業等」という)から学校長が依頼する委員により構成される。委員の任期は、1年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合には補欠委員を依頼し残りの前任者任期を依頼するものとする。次年度委員は本人意思を確認し再任することができる。

### 3. 教育課程編成委員会の運営方法

編成委員会の委員長には学校長が就任する。委員長は会務を統括し編成委員会を運営する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が何等かの理由にて欠席したときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要に応じ委員以外の者に出席を求めることができる。

学校側委員は企業等委員に対し現行のカリキュラム・科目・授業方法を説明するなどして、十分な情報提供に努める。

編成委員会は全委員企業からも積極的に情報を収集し、さまざまな角度からの意見を踏まえて議論を行うものとする。

### 4. 教育課程編成委員会検討結果の活用

教育課程編成委員会の検討結果については、学内に於いて該当学科教員・講師により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に努めるものとする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名 前	所 属
春日井 良隆	日本クリエイター育成協会会員企業(日本マイクロソフト株式会社)
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社スマイル
佐野 浩章	日本クリエイター育成協会会員企業(ツェナネットワークス株式会社)
塚本 昌信	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ランド・ホー)
初芝 弘也	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社トライクレッセント)
松下 正和	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ヘキサドライブ)
羽田 洋平	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社アール・インフィニティ)
富田 賢一	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ボーンデジタル)
関根 有明	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ルーデンス)
森永 司	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社モリパワー
田代 昭博	日本クリエイター育成協会会員企業(ネクセンツ株式会社)
丸山 一彦	日本クリエイター育成協会事務局長
納谷 新治	日本クリエイター育成協会会員校(ECCコンピュータ専門学校)
山中 俊治	日本クリエイター育成協会会員校(国際理工情報デザイン専門学校)
松谷 健司	日本クリエイター育成協会会員校(太田情報商科専門学校)
村上 和壽	株式会社あとらす二十一
木川悦子	株式会社総合印刷新報社
村上 大	株式会社クリーク・アンド・リバー社
竹井 透	国際理工情報デザイン専門学校
植田 勉	国際理工情報デザイン専門学校

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名 前	所 属
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社スマイル
村上 和壽	株式会社あとらす二十一
木川悦子	株式会社総合印刷新報社
村上 大	株式会社クリーク・アンド・リバー社
丸山 一彦	日本クリエイター育成協会事務局長
竹井 透	国際理工情報デザイン専門学校
植田 勉	国際理工情報デザイン専門学校

(開催日時)

第1回 平成28年7月6日 10:00~13:00

第2回 平成29年2月23日 10:00~13:00予定

## 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)

### 1. 企業等との連携による実習・演習等の目的

クリエイター業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が現場で実践されている「作品制作」により体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。

### 2. 企業等との連携による実習・演習等の運営

現場で実施されている「作品制作」を学生に行わせ、ポイント毎に日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業による作品評価を実施し学生による修正を実施させる。この際に学科教員・講師により企業等から指摘された点の改善が行われているかを確認・指導する。また、この改善がエンターテイン性を意識したものであるかを随時確認して行くことが重要である。

この指導方法等は連携企業を中心として教務部長・学科長と共に改善案を検証し改善を図る。

### 3. 企業等との連携による実習・演習等の評価

本校教員・講師は連携する日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業担当者が学生作品に対し評価を実施する。この評価を元に本校教員・講師が成績評価を行う。

科目名	科目概要	連携企業等
3DCG演習	学生作品を制作し、コンテスト・就職活動用に活用する	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム
卒業制作	学生作品をグループにて制作し、プレゼンテーションを実施して、企業より評価してもらう	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム、 株式会社あとらす二十一、 株式会社総合印刷新報社、 株式会社クリーク・アンド・リバー社

## 3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

### 1. 推薦学科の教員に対する研修・研究の目的

就業規則第4条及び「教職員の教育・研修に関する細則」に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教員・講師の授業技術の向上・指導技術の向上を目指し研修を毎年度教員・講師のスキル状況に合わせて適宜受講させる事とする。

### 2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営

研修については本校の所属する学校法人による研修と、外部研修を適時組み合わせ実施する。教員・講師は研修に参加した際には報告書を作成し提出する。また、その研修内容について学科内にて報告会を実施するなどして学科内教員・講師の情報共有を実施している。

## 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28年4月1日現在

名前	所属
内山 盛一朗	秩父産業株式会社
青木 敦	株式会社計画技術研究所

丸山 一彦	日本クリエイター育成協会
本橋 直大	卒業生
池田 銀蔵	保護者または地域関係者
大友 博	保護者または地域関係者

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

## 5. 情報提供

(情報提供の方法)

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

授業科目等の概要

(専門課程(工業)ビジュアルデザイン科) 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	
○			ビジネス講座	社会人として必要な知識について、具体的に学習し、習得する。	1通	96		○			○		○		
		○	国際コミュニケーション	マレーシアにて、国際コミュニケーションを実施する。	1前	64		△	○			○	○	△	
○			CGクリエイター概論	デザインに関する専門知識を理解し、CGクリエイター検定ベーシックの合格を目指す。	1前	32		○			○		○		
○			色彩学	視覚デザインの基礎となる色彩の知識を身につける。	1前	32		○			○		○		
○			映像制作技術	映像メディアの作成をグループワークを通じて学び、企画から制作仕上げまで分担を明確にし集団によるモノづくりを体感する。	2前	32		○			○		○		
○			シナリオメイキング	物語の構造を理解し、物語を作り上げる方法の基本を身につける。	1前	32		○			○			○	
○			レイアウトデザイン	視覚伝達について、「モノを視る眼」「考える力」「デザイン表現」の3つのポイント中心に学び、制作現場で役立つレイアウトデザインを修得する。	1通	64		○			○		○		
○			撮影技術	カメラの機能やレンズの性質を利用した表現手法やフィルターワーク、ライティングなどの写真基礎技術や動画撮影のテクニックを学ぶ。	2前	32		○			○		○		
○			制作ディレクション	ディレクションに必要な技術や考え方を、Webサイトのディレクションの学習を通じて学ぶ。	2通	64		○			○			○	
○			企画・マーケティング	ビジネススキルとして必要な企画・マーケティングの知識と仕組みを学ぶ。	2前	64		○			○		○		
○			知的財産権	クリエイターとして知っておかなければならない著作権について事例を通して学ぶ。	1前	32		○			○		○		
○			Photoshop 演習	2DCGの代表的なソフトウェアであるPhotoshopの操作を学びながら、様々な画像処理方法や編集方法を学ぶ。	1前	32			○		○		○		

○		Illustrator 演習	2DCGの代表的なソフトウェアであるIllustratorの操作を学びながら、印刷や文字等のアートワークに必要な知識・技術を習得する。	1 前	32				○		○		○				
○		InDesign演習	本や雑誌という形を基本として、編集できる知識と技術を学ぶ。	1 後	32				○		○						○
○		MOS Excel 演習	ビジネスでは必要な表計算の操作技術を習得し、Microsoft Office Spcialist2013の検定試験合格をめざす。	2 後	32				○		○		○				
○		3DCG演習	3DCGソフトのmayaを使ってモデリングを中心に、テクスチャの作成方法やUVの展開の方法などを学ぶ。	1 後 2 前	64				○		○		○				○
○		アニメーション演習	Flashによるアニメーション制作を中心に企画から制作、仕上げ作業まで学ぶ。自然な動き、奥行きのあるアニメーション制作を目指す。	1 後	64				○		○		○				
○		ステージワーク	舞台演劇を上演する為の演技術、演出術の基本を学ぶ。	1 前	32				○		○						○
○		Webコーディング基礎	HTML言語のテクニックや表現を学び、自分が伝えたい情報を発信できるホームページが作成できるようにする。	1 通	96				○		○		○				
○		Flash演習	Flashの操作、テクニックActionscriptを理解して、scriptを組んでムービーコントロールとムービークリップの制御習得を学習する。	1 前	32				○		○		○				
○		After Effects制作	映像制作・合成を使用した動画コンテンツの需要が見込まれるAfter Effectsを使用し、基礎的な機能を利用した作品を制作する。	1 後	32				○		○		○				
○		デッサン基礎	デッサン力の技術を習得し、2D、3DCGのための立体に対する基本的な理解や知識を修得して、ポートフォリオに掲載できる作品の制作を目指す。	1 通	160				○		○		○				
○		アフレコ演習	実写による表現のうち、仕上げ作業（ポストプロダクション）での表現技法を学び、実際に体験してみることで学習効果を高める。	1 後	32				○		○		○				
○		デザイン演習	実践的な制作課題を中心に、デザイン的なクオリティを追求し、現場で必要とされるデータ作成を学ぶ。	1 後 2 通	96				○		○		○				
○		映像制作演習	映像編集を中心に作品の仕上げ作業について学ぶ。	2 後	32				○		○		○				
○		プレゼンテーション演習	人前で話をする・発表をするためのスキル修得を目的とし、プレゼンテーションを行う技法を学ぶ。	2 後	32				○		○		○				

○		ポートフォリオ制作	制作業界の就職に必須となるポートフォリオの作品制作を行う。	1通 2通	256				○	○	○			
○		卒業制作	2年間の集大成として卒業制作作品を制作する。企画から制作・仕上げ作業に至るまで計画して実行する。	2後	128				○	○	○			○
	○	CAD演習	アプリケーションの1つであるCADの操作を修得し、職種の幅を広げる。	1後	32				○	○	○			
	○	プログラム演習	windowsのプログラム作成言語のVisual Basicを学び、プログラム開発に必要な知識とプログラム能力を身につける。	1後	32				○	○	○			
	○	Webデザイン	基本的なツールの利用方法を踏まえ、技術力だけではなくWeb媒体をデザインするときの注意点や特徴について制作を通じ学ぶ。	2前	32				○	○	○			
	○	Webコーディング応用	Web制作の流れを踏まえてプロトタイプを作成し、企画からコーディングまですべての工程を体感する。	2後	32				○	○	○			
	○	キャラクターデザイン	シナリオの制作方法から、性格、感情、考え行動するキャラクターを作り上げるための演出技術を学ぶ。	2通	64				○	○	○			
	○	プログラム演習	Javascriptを用いたアプリ開発を学ぶ。	2前	32				○	○	○			
	○	3DCG応用演習	ゲームグラフィックの3DCG制作技術を習得し、3DCGのキャラクター、背景等を作成、後半はアニメーションの設定、制作を行う。	2前	32				○	○	○			
	○	デッサン応用	基礎から応用に向け、質感のある静物デッサン、模写など応用範囲を学びます。	2通	64				○	○	○			
	○	デジタルイラスト応用	デジタルツールを使いイラスト作成を行い、実務で使用可能なイラストを作るためのキャラクターデザインについての知識を深める。	2通	64				○	○	○			
	○	DTM演習	コンピュータミュージックの技法を学ぶ。ループシーケンサを使用したトラックング、音声ファイルやサウンドフォーマットを習得する。	2前	32				○	○	○			
	○	アニメーション応用	キャラクターの感情を表現するためのテクニックについて、キャラクター分析、動きと感情表現などを制作演習を通して理解する。	2前	32				○	○	○			
合計			32~33 科目	1888単位時間( 単位)										

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
学則に定める要件を満たす科目、単位を修得し、かつ判定会議において認定したものを卒業とする。	1学年の学期区分	前後期	
	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。