

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				
日本工学院北海道専門学校	昭和56年9月25日	加藤 和美	〒059-8601 北海道登別市札内町184-3 (電話) 0143-88-0888				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人片柳学園	昭和31年7月10日	片柳 鴻	〒144-8650 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111				
目的	デジタルエンターテインメント業界に対応できるデザイナーとして必要な専門的な知識と実践的な技術を身に付け、かつ社会人としての素養と常識を持った人材を養成すること。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	専門課程	CGデザイナー科	平成27年2月19日 文部科学省告示第14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	1740	435	2805	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	45人	2人	6人	8人			
学期制度	■前期:4月1日～9月27日 ■後期:9月28日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 試験等による(学則23条)			
長期休み	■学年始め:4月1日 ■夏季:7月22日～8月15日 ■冬季:12月21日～1月19日 ■学年末:3月23日		卒業・進級条件	進級要件:870単位時間の合格 卒業要件:1740単位時間の合格			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 担任および教務課が学生・保護者へ連絡相談。場合により学校カウンセラーによるカウンセリングなど。		課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動(刈田神社祭など) ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 イラスト制作、CG制作、映像制作、営業等一般就職 ■就職率 ^{※1} : 89% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 70% ■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)		主な資格・検定等	マルチメディア検定試験 ビジネス検定(B検)試験			
中途退学の現状	■中途退学者 5名 平成27年4月1日 在学者 50 (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 45 (平成28年3月31日 卒業者を含む)		■中退率 10%				
■中途退学の主な理由 病気療養、進路変更(就職のため)等		■中退防止のための取組 担任を含めた学科内教職員による面談とスクールカウンセラーによる面談					
ホームページ	URL: http://www.nkhs.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)

- ・教育課程編成委員会を本科が関わる就業先の動向について知見の深い企業・役員・職員を交えて、授業科目・授業内容・授業方法等教育課程に対する意見を収集する。
- ・教育課程編成委員会で出された意見等を反映し、学生が実務に関する知識・技術・技能を習得できる、実践的な実習・演習授業のカリキュラムの整備、構築ができるよう努力する。
- ・デジタルあるいはアナログの制作方法は問わず、一般的なデザイン関連業務、あるいはそれに関連する実務に関する業務を主に行っている企業から連携企業を選定する。

(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
上野 雄司	登別市総務部
平林 慈明	株式会社平林紙店
宮崎 剛行	株式会社日光印刷
村橋 修治	株式会社パブリックリレーションズ
相澤 彰	日本工学院北海道専門学校
花島 昌司	日本工学院北海道専門学校
佐藤 孝憲	日本工学院北海道専門学校

(開催日時)

第1回 平成28年11月2日 18:00～20:00

第2回 平成28年11月28日 18:00～20:00

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)

- ・コンテンツ制作業務を主に行っている企業から連携企業を選定する。
- ・企業との連携により、実践的な実習・演習が構築できるようアドバイスを受ける。
- ・学生作品についての評価得て、学生が専門的かつ実践的な実習・演習を行うことを目的とする。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
イラスト基礎2	イラスト制作のコンセプトを考え、企画プレゼンテーションを経て作品制作をします。作品は晴夏展での展示をします。	株式会社アレクト
3Dアニメーション基礎2	3DCGでのコンセプトを考え、企画プレゼンテーションを経て静止画を制作します。作品は晴夏展での展示をします。	株式会社アレクト
ゲームグラフィック基礎2	3Dゲームのコンセプトを考え、企画プレゼンテーションを経て静止画を制作します。作品は晴夏展での展示をします。	株式会社アレクト
DTP基礎2	簡単なレイアウトを企画して、プレゼンテーションを経て編集します。作品は「晴夏展」で展示をします。	株式会社アレクト

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

教員のスキル向上のため以下の研修を開催または、必要に応じて外部研修への参加を行う。

- ・実践的かつ専門的な知識・技術を習得するための研修、指導力の修得・向上のための研修

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
野崎 均	登別市教育委員会
木村義恭	登別商工会議所
伊藤義幸	オフィスマシン販売株式会社
川田弘教	川田自動車工業株式会社
山田正幸	登別市連合町内会

吉田武史	有限会社貴泉堂 農水産部 温泉市場
芳川 諭	学生の保護者

(学校関係者評価結果の公表方法)ホームページ

[URL:http://www.nkhs.ac.jp/news/disclosure/index.html](http://www.nkhs.ac.jp/news/disclosure/index.html)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 CGデザイナー科) 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	
○			ビジネススキル1	社会人に必要な仕事の基本的能力を身に付けるためにビジネス能力検定試験（B検）ジョブパス3級の合格を目指します。	1前	45	3	○			○	○			
○			ビジネススキル2	社会人に必要な仕事の基本的能力を身に付けるためにビジネス能力検定試験（B検）ジョブパス2級の合格を目指します。	1後	45	3	○			○	○			
○			キャリアデザイン1	就職に備えて働くことへの理解を深めて、キャリアパスの構築について学びます。	1前	30	2	○			○	○			
○			キャリアデザイン2	実際の就職試験に対応するために、一般常識試験の学習方法と適正検査に対する対応を身につけます。	1後	30	2	○			○	○			
○			メディア研究1	さまざまな作品を鑑賞し、構成と基本コンセプト、シナリオ、演出、カメラワーク、特殊効果等の技術を制作者の観点から研究します。	1前	45	3	○			○	○			
○			メディア研究2	さまざまな作品を鑑賞し、構成と基本コンセプト、シナリオ、演出、カメラワーク、特殊効果等の技術を制作者の観点から研究します。	1後	45	3	○			○	○			
○			デジタルワーク1	デジタル制作の基本的な画像ソフトウェア操作法を学びます。	1前	60	2		○		○		○		
○			デジタルワーク2	デジタルワーク1で学んだ基本的な画像ソフトウェアを使用して簡単な作品制作を行います。	1前	60	2		○		○		○		
○			デジタルワーク3	デジタル制作の基本的な画像ソフトウェアのより実践的な操作法を学びます。	1後	45	2		○		○		○		
○			ビジュアルデザイン1	作品制作に必要な基本的な色彩について学びます。	1前	45	2		○		○		○		
○			ビジュアルデザイン2	作品制作に必要なカラーコーディネート技術の技術を学びます。	1後	45	2		○		○		○		

○	ゲームグラフィック基礎2(※4)	3Dゲームのコンセプトを考え、企画プレゼンテーションを経て静止画を制作します。作品は晴夏展での展示をします。	1前	45	2	○	○	△	○	○
○	ゲームグラフィック基礎3(※4)	3Dアニメーションの設定を学び、様々なアニメーションについて制作を通じて学びます。	1後	45	2	○	○	○		
○	ゲームグラフィック基礎4(※4)	ゲームに使用される3DCG映像の制作を学びます。	1後	45	2	○	○	○		
○	Web基礎1(※5)	Webサイト構築の基礎であるHTMLおよびCSS等の基本を学びます。	1前	45	2	○	○			○
○	Web基礎2(※5)	簡単なWebサイトのコンセプトを考え、企画プレゼンテーションを経てサイトを制作します。作品は晴夏展での展示をします。	1前	45	2	○	○	△		○
○	Web基礎3(※5)	インタラクティブなWebサイトの構築の基本を学びます。	1後	45	2	○	○			○
○	Web基礎4(※5)	実際のWebサイト構築に必要なプログラミング技術（javaおよびC言語）を学びます。	1後	45	2	○	○			○
○	DTP基礎1(※6)	DTPの基本ソフトウェアの操作方法を学びます	1前	45	2	○	○			○
○	DTP基礎2(※6)	簡単なレイアウトを企画して、プレゼンテーションを経て編集します。作品は「晴夏展」で展示をします。	1前	45	2	○	○	△		○
○	DTP基礎3(※6)	グラフィックデザインを意識した作品制作を行い、印刷の色工程に必要な知識を身に付けます。	1後	45	2	○	○			○
○	DTP基礎4(※6)	制作した作品の校正技術を身に付け、より高度な印刷原稿の制作を行います。	1後	45	2	○	○			○
○	修了制作1	1年の集大成として、各自で企画した作品の制作をします。作品は修了制作展での展示を行います。	1後	60	2	○	○			○
○	修了制作2	修了制作の企画プレゼンテーション、および制作過程での中間プレゼンテーション、最終プレゼンテーションの準備と制作を行います。	1後	60	2	○	○	△	○	○
○	キャリアデザイン3	就職試験に必要なポートフォリオのまとめ方を学びます。	2前	30	2	○	○			○

○		キャリアデザイン4	エントリーシート・履歴書の書き方、面接試験の対策を学びます。	2前	30	2	○			○								
○		キャリアデザイン5	社会人としてのマナー・常識を学び、組織で働くことの意味を理解します。	2後	30	2	○			○								
○		キャリアデザイン6	社会人としてのコミュニケーション能力を身に付けます。	2後	30	2	○			○								
○		スキルアップゼミ1	企画やカンパ、ドキュメントの作成、および各種コンテンツ素材の作成に必要なツールの操作および利用に関する知識を得ます。	2前	60	2				○		○						
○		スキルアップゼミ2	企画やカンパ、ドキュメントの作成、および各種コンテンツ素材の作成に必要なツールの操作および利用に関する知識を得ます。	2後	45	2				○		○						
	○	キャラクターデザインワーク1(※1)	キャラクターデザイン制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	キャラクターデザインワーク2(※1)	キャラクターデザイン制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	イラストレーションワーク1(※2)	イラスト制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	イラストレーションワーク2(※2)	イラスト制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	3Dアニメーションワーク1(※3)	3Dアニメーション制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	3Dアニメーションワーク2(※3)	3Dアニメーション制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	グラフィックワーク1(※4)	ゲームグラフィック制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	グラフィックワーク2(※4)	ゲームグラフィック制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○
	○	デジタル演習1(※5)	Web制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2前	60	2				○		○						○

○	デジタル演習 2 (※5)	Web制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2 前	60	2	○	○	○										
○	DTP演習 1 (※6)	Web制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2 前	60	2	○	○	○										
○	DTP演習 2 (※6)	Web制作におけるテクニックをより実践的にかつ専門的に身に付けます。	2 前	60	2	○	○	○										
○	デザイン演習	平面構成の演習を通じて、デザインの基礎となる構成理論を学びます。	2 前	45	2	○	○	○										
○	コミュニケーション演習	グループ制作に必要な、意志の伝達を重視したコミュニケーションを身に付けます	2 前	45	2	○	○	○										
○	プロジェクト ワーク 1	グループでの作品制作を体験して、コンテンツ制作に必要な技術を身に付けます。	2 前	45	2	○	○	○										
○	プロジェクト ワーク 2	グループでの作品制作を体験して、コンテンツ制作に必要な技術を身に付けます。	2 前	45	2	○	○	○										
○	クリエイティブ ゼミ	作品制作に必要な高度なテクニックや、今後の技術動向を学びます。	2 後	45	2	○	○	○										
○	卒業制作 1	ゲームクリエイター科とコラボレーションして個人、またはグループでのゲーム制作の企画書を作成してプレゼンテーションします。	2 後	60	2	○	○	○										
○	卒業制作 2	卒業制作の制作スケジュール、およびプロトタイプのゲーム制作を行いプレゼンテーションします。	2 後	60	2	○	○	○										
○	卒業制作 3	卒業制作の制作 1ヶ月の中間発表を行い、スケジュールの調整、企画内容の見直しを行います。	2 後	60	2	○	○	○										
○	卒業制作 4	卒業制作の制作 2ヶ月の中間発表を行い、スケジュールの調整、および企画内容の見直しを行います。	2 後	60	2	○	○	○										
○	卒業制作 5	卒業制作の最終プレゼンテーションを行い、展示会で必要なキャプション等の制作を行います。	2 後	60	2	○	○	△	○									
合計				36	科目	1740 単位時間 (68.5単位)												

卒業要件及び履修方法	授業期間等
------------	-------

卒業要件：1740単位時間を合格すること（68.5単位取得） ※1 キャラクター専攻を選択した場合に必修科目 ※2 イラスト専攻を選択した場合に必修科目 ※3 3Dアニメーション専攻を選択した場合に必修科目 ※4 ゲームグラフィックス専攻を選択した場合に必修科目 ※5 Web専攻を選択した場合に必修科目 ※6 DTP専攻を選択した場合に必修科目	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15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。