

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		
専門学校札幌ビジュアルアート		平成11年1月27日		末吉 良任		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-17 (電話) 011-272-2822		
設 置 者 名		設立認可年月日		代 表 者 名		所 在 地		
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日		安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600		
目 的		ゲーム開発業務の実際の現場で求められるスキルと対応力のある人材の育成 より実践的なカリキュラムと充実した教育環境による授業内容を通じ人材の育成に取り組む						
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与		
文化 教養	専門	ゲームクリエイティブ学科 (ゲームデザイナー)	2年(昼)	1,848時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号			
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技		
		264時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	1584時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)		
生徒総定員		生徒実員		専任教員数		兼任教員数		総教員数
80人の内数		14人		2人		6人		8人
学期制度		■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日		成績評価		■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について A B C D Eの段階別絶対評価		
長期休み		■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで		卒業・進級条件		規定の単位数取得 規定の出席時数 規定の学費の完納		
生徒指導		■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応： 個別対応		課外活動		■課外活動の種類 特に無し ■サークル活動(無)		
主な就職先		■主な就職先：NinjaEgg、イン プル他 ■就職率 87.5% ※1 ■卒業者に占める就職者の割合 63.6% ※2 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)		主な資格・検定		CGクリエイター検定 パソコン検定		

中途退学の現状	<p>■中途退学者 2名 ■中退率 11.8%</p> <p>平成26年5月1日在学者 17名（平成26年4月入学者を含む） 平成27年3月31日在学者 15名（平成27年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 家庭の事情、経済面の事情、進路変更等</p> <p>■中退防止のための取組 継続的な個人面談による指導</p>
ホームページ	URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf

※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 専攻毎の専攻実習と学科全専攻にまたがる共通講座
- ② 即戦力を養成するカリキュラム
- ③ 業界向けの実践的な実習
- ④ 就職に対応したキャリア科目
- ⑤ 広い視野、経験を養う海外研修旅行

上記の教育内容を企業等との連携により、必要となる最新の知識・技術・技能等を反映するため、企業等の意見を十分に活かし改善等計って行く。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月28日現在

名前	所属
斉藤ちづ	特定非営利活動法人コンカリーニョ 理事長
中村 信治	合同会社フロンティアファクトリー
副校長 山崎五郎	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長代理 山中 哲也	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長代理 佐藤 敬一	専門学校札幌ビジュアルアーツ

(開催日時)

- 第1回 平成25年11月22日 17:40～開催済
第2回 平成26年2月5日 18:00～開催済
第3回 平成26年9月18日 15:00～開催済
第4回 平成27年3月30日 15:00～開催済
第5回 平成27年10月2日 15:00～開催予定

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)

インターンシップ(社会研修)や企業からの講師派遣による授業を通じ、「現場の実践力を兼ね備えた技術スキルの高い人材の育成」に取り組んで行く

科目名	科目概要	連携企業等
作品制作V	ゲーム作品等を中心とする作品制作実習(5)	イー・ティー・シー エンターテイメント有限会社
卒業制作	ゲーム作品等を中心とする卒業制作実習(5)	イー・ティー・シー エンターテイメント有限会社

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

連携企業の担当者とともに、関連団体のイベントや関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集や情報共有、実際の現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図ってゆく。

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9月28日現在

名前	所属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SVA_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_.pic_s.pdf

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームデザイナー専攻1年生 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ゲームワーク I	ゲームの基礎概念、企画立案、仕様などの概論的な知識を学ぶ	1 年 前 期	34	2	○	△	
○			キャリアワーク I	企業研究等を行い、就職活動のための基礎知識を得る	1 年 前 期	34	2	○	△	
○			デジタルワーク A	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(1)	1 年 前 期	34	2	△		○
○			デジタルワーク B	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(2)	1 年 前 期	34	2	△		○
	○		デザインワーク	平面・空間構成を学び、グラフィックデザインの基礎を習得する	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		キャラクター	キャラクターデザイン実習等を通して、より実践的な作画技法を学ぶ	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		デッサン I	木炭デッサンを中心とした素描実習によって、描写力を身に付ける	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		3DCG I	3DCGの実習を通して、ゲームデザインの3D表現の基礎について学ぶ	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作 I	基礎的なレベルの作品制作実習(1)	1 年 前 期	68	4	△		○
合計					9科目	476 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームデザイナー専攻1年生 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ゲームワーク I	ゲームの基礎概念、企画立案、仕様などの概論的な知識を学ぶ	1 年 後 期	32	2	○	△	
○			キャリアワーク I	企業研究等を行い、就職活動のための基礎知識を得る	1 年 後 期	32	2	○	△	
○			デジタルワーク A	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(1)	1 年 後 期	32	2	△		○
○			デジタルワーク B	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(2)	1 年 後 期	32	2	△		○
	○		デザインワーク	平面・空間構成を学び、グラフィックデザインの基礎を習得する	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		キャラクター	キャラクターデザイン実習等を通して、より実践的な作画技法を学ぶ	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		デッサン I	木炭デッサンを中心とした素描実習によって、描写力を身に付ける	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		3DCG I	3DCGの実習を通して、ゲームデザインの3D表現の基礎について学ぶ	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		作品制作 I	基礎的なレベルの作品制作実習(1)	1 年 後 期	64	4	△		○
合計					9科目	448 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームデザイナー専攻2年生 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			社会実務	一般常識的な教養を学ぶ、または個別相談やクラス連絡等のホームルーム	2 年 前 期	34	2	○	△	
○			キャリア ワークⅡ	企業研究等を行い、就職活動のための能力を高める	2 年 前 期	34	2	○	△	
	○		デッサンⅡ	デッサンなどを含めてデザインに関するいろいろな作品を制作する	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		3DCGⅡ	3DCG実習の学習を深化させ、作品制作を通して習熟度を上げてゆく	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅱ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(2)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅲ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(3)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅳ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(4)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅴ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(5)	2 年 前 期	68	4	△		○
合計					8科目	476 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームデザイナー専攻2年生 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			社会実務	一般常識的な教養を学ぶ、または個別相談やクラス連絡等のホームルーム	2 年 後 期	32	2	○	△	
○			キャリア ワークⅡ	企業研究等を行い、就職活動のための能力を高める	2 年 後 期	32	2	○	△	
	○		卒業制作 (デッサン Ⅱ)	デッサンなどを含めてデザインに関するいろいろな作品を制作する	2 年 後 期	64	4	△		○
	○		卒業制作 (3DCG Ⅱ)	3DCG実習の学習を深化させ、作品制作を通して習熟度を上げてゆく	2 年 後 期	64	4	△		○
	○		卒業制作 (作品制作 Ⅱ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(2)	2 年 後 期	64	4	△		○
○			卒業制作 (作品制作 Ⅲ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(3)	2 年 後 期	64	4	△		○
○			卒業制作 (作品制作 Ⅳ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(4)	2 年 後 期	64	4	△		○
○			卒業制作 (作品制作 Ⅴ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(5)	2 年 後 期	64	4	△		○
合計					8科目	448 単位時間(28単位)				

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		
専門学校札幌ビジュアルアート		平成11年1月27日	末吉 良任		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-17 (電話) 011-272-2822		
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地		
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日	安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600		
目 的	ゲーム開発業務の実際の現場で求められるスキルと対応力のある人材の育成 より実践的なカリキュラムと充実した教育環境による授業内容を通じ人材の育成に取り組む						
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与	
文化 教養	専門	ゲームクリエイティブ学科 (ゲームプランナー)	2年(昼)	1,848時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号		
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技	
		264時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	1584時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数		24人		2人	6人	8人	
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について A B C D Eの段階別絶対評価		
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで			卒業・進級条件	規定の単位数取得 規定の出席時数 規定の学費の完納		
生徒指導	■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応： 個別対応			課外活動	■課外活動の種類 特に無し ■サークル活動(無)		
主な就職先	■主な就職先：プレミアムエージェンシー他 ■就職率 100% ※1 ■卒業者に占める就職者の割合 100% ※2 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)			主な資格・検定	CGクリエイター検定 パソコン検定		

中途退学の現状	<p>■中途退学者 1名 ■中退率 5.3%</p> <p>平成26年5月1日在学者 19名（平成26年4月入学者を含む） 平成27年3月31日在学者 18名（平成27年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 家庭の事情、経済面の事情、進路変更等</p> <p>■中退防止のための取組 継続的な個人面談による指導</p>
ホームページ	URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf

※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 専攻毎の専攻実習と学科全専攻にまたがる共通講座
- ② 即戦力を養成するカリキュラム
- ③ 業界向けの実践的な実習
- ④ 就職に対応したキャリア科目
- ⑤ 広い視野、経験を養う海外研修旅行

上記の教育内容を企業等との連携により、必要となる最新の知識・技術・技能等を反映するため、企業等の意見を十分に活かし改善等計って行く。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月28日現在

名 前	所 属
齊藤ちづ	特定非営利活動法人コンカリーニョ 理事長
中村 信治	合同会社フロンティアファクトリー
副校長 山崎五郎	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長代理 山中 哲也	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長代理 佐藤 敬一	専門学校札幌ビジュアルアーツ

(開催日時)

- 第1回 平成25年11月22日 17:40～開催済
第2回 平成26年2月5日 18:00～開催済
第3回 平成26年9月18日 15:00～開催済
第4回 平成27年3月30日 15:00～開催済
第5回 平成27年10月2日 15:00～開催予定

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)

インターンシップ(社会研修)や企業からの講師派遣による授業を通じ、「現場の実践力を兼ね備えた技術スキルの高い人材の育成」に取り組んで行く

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
作品制作V	ゲーム作品等を中心とする作品制作実習(5)	イー・ティー・シー エンタテインメント有限公司
卒業制作	ゲーム作品等を中心とする卒業制作実習(5)	イー・ティー・シー エンタテインメント有限公司

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

連携企業の担当者とともに、関連団体のイベントや関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集や情報共有、実際の現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図ってゆく。

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9月28日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SVA_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_.pic_s.pdf

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプランナー専攻1年生 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ゲームワーク I	ゲームの基礎概念、企画立案、仕様などの概論的な知識を学ぶ	1 年 前 期	34	2	○	△	
○			キャリアワーク I	企業研究等を行い、就職活動のための基礎知識を得る	1 年 前 期	34	2	○	△	
○			デジタルワーク A	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(1)	1 年 前 期	34	2	△		○
○			デジタルワーク B	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(2)	1 年 前 期	34	2	△		○
	○		アルゴリズム	プログラムを組むためのアルゴリズムについて学ぶ	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		プログラム基礎	プログラミングの基礎について学習する	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		シナリオ I	ゲームシナリオの基礎について学習する	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		プランニング I	ゲームプランニングについて、初歩的な手法を学ぶ	1 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作 I	基礎的なレベルの作品制作実習(1)	1 年 前 期	68	4	△		○
合計					9科目	476 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプランナー専攻1年生 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ゲームワーク I	ゲームの基礎概念、企画立案、仕様などの概論的な知識を学ぶ	1 年 後 期	32	2	○	△	
○			キャリアワーク I	企業研究等を行い、就職活動のための基礎知識を得る	1 年 後 期	32	2	○	△	
○			デジタルワーク A	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(1)	1 年 後 期	32	2	△		○
○			デジタルワーク B	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(2)	1 年 後 期	32	2	△		○
	○		アルゴリズム	プログラムを組むためのアルゴリズムについて学ぶ	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		プログラム基礎	プログラミングの基礎について学習する	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		シナリオ I	ゲームシナリオの基礎について学習する	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		プランニング I	ゲームプランニングについて、初歩的な手法を学ぶ	1 年 後 期	64	4	△		○
	○		作品制作 I	基礎的なレベルの作品制作実習(1)	1 年 後 期	64	4	△		○
合計					9科目	448 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプランナー専攻2年生 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			社会実務	一般常識的な教養を学ぶ、または個別相談やクラス連絡等のホームルーム	2 年 前 期	34	2	○	△	
○			キャリア ワークⅡ	企業研究等を行い、就職活動のための能力を高める	2 年 前 期	34	2	○	△	
	○		シナリオⅡ	シナリオについて、より実践的に学習する	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		プランニングⅡ	ゲームの企画や仕様設計について、より実践的に学習する	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅱ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(2)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅲ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(3)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅳ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(4)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅴ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(5)	2 年 前 期	68	4	△		○
合計					8科目	476 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプランナー専攻2年生 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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			社会実務	一般常識的な教養を学ぶ、または個別相談やクラス連絡等のホームルーム	2年後期	32	2	○	△	
○			キャリアワークⅡ	企業研究等を行い、就職活動のための能力を高める	2年後期	32	2	○	△	
	○		卒業制作(シナリオⅡ)	シナリオについて、より実践的に学習する	2年後期	64	4	△		○
	○		卒業制作(プランニングⅡ)	ゲームの企画や仕様設計について、より実践的に学習する	2年後期	64	4	△		○
	○		卒業制作(作品制作Ⅱ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(2)	2年後期	64	4	△		○
○			卒業制作(作品制作Ⅲ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(3)	2年後期	64	4	△		○
○			卒業制作(作品制作Ⅳ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(4)	2年後期	64	4	△		○
○			卒業制作(作品制作Ⅴ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(5)	2年後期	64	4	△		○
合計					8科目	448 単位時間(28単位)				

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		
専門学校札幌ビジュアルアート		平成11年1月27日	末吉 良任		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-17 (電話) 011-272-2822		
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地		
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日	安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600		
目 的	ゲーム開発業務の実際の現場で求められるスキルと対応力のある人材の育成 より実践的なカリキュラムと充実した教育環境による授業内容を通じ人材の育成に取り組む						
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与	
文化 教養	専門	ゲームクリエイティブ学科 (ゲームプログラマー)	2年(昼)	1,848時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号		
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技	
		264時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	1584時間 (又は単位)	0時間 (又は単位)	
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数		28人		2人	6人	8人	
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について A B C D Eの段階別絶対評価		
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで			卒業・進級条件	規定の単位数取得 規定の出席時数 規定の学費の完納		
生徒指導	■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応： 個別対応			課外活動	■課外活動の種類 特に無し ■サークル活動(無)		
主な就職先	■主な就職先：DMM.com OVERRIDE、 トライシス、他 ■就職率 91.7% ※1 ■卒業者に占める就職者の割合 78.6% ※2 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)			主な資格・検定	CGクリエイター検定 パソコン検定		

中途退学の現状	<p>■中途退学者 4名 ■中退率 12.5%</p> <p>平成26年5月1日在学者 32名（平成26年4月入学者を含む） 平成27年3月31日在学者 28名（平成27年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 家庭の事情、経済面の事情、進路変更等</p> <p>■中退防止のための取組 継続的な個人面談による指導</p>
ホームページ	URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf

※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 専攻毎の専攻実習と学科全専攻にまたがる共通講座
- ② 即戦力を養成するカリキュラム
- ③ 業界向けの実践的な実習
- ④ 就職に対応したキャリア科目
- ⑤ 広い視野、経験を養う海外研修旅行

上記の教育内容を企業等との連携により、必要となる最新の知識・技術・技能等を反映するため、企業等の意見を十分に活かし改善等計って行く。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月28日現在

名 前	所 属
齊藤ちづ	特定非営利活動法人コンカリーニョ 理事長
中村 信治	合同会社フロンティアファクトリー
副校長 山崎五郎	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長代理 山中 哲也	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長代理 佐藤 敬一	専門学校札幌ビジュアルアーツ

(開催日時)

- 第1回 平成25年11月22日 17:40～開催済
第2回 平成26年2月5日 18:00～開催済
第3回 平成26年9月18日 15:00～開催済
第4回 平成27年3月30日 15:00～開催済
第5回 平成27年10月2日 15:00～開催予定

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)

インターンシップ(社会研修)や企業からの講師派遣による授業を通じ、「現場の実践力を兼ね備えた技術スキルの高い人材の育成」に取り組んで行く

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
作品制作V	ゲーム作品等を中心とする作品制作実習(5)	イー・ティー・シー エンタテインメント有限公司
卒業制作	ゲーム作品等を中心とする卒業制作実習(5)	イー・ティー・シー エンタテインメント有限公司

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

連携企業の担当者とともに、関連団体のイベントや関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集や情報共有、実際の現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図ってゆく。

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9月28日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SVA_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_.pic_s.pdf

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプログラマー専攻1年生										平成27年		
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				
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技		
○			ゲームワーク I	ゲームの基礎概念、企画立案、仕様などの概論的な知識を学ぶ	1 年 前 期	34	2	○	△			
○			キャリアワーク I	企業研究等を行い、就職活動のための基礎知識を得る	1 年 前 期	34	2	○	△			
○			デジタルワーク A	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(1)	1 年 前 期	34	2	△		○		
○			デジタルワーク B	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(2)	1 年 前 期	34	2	△		○		
	○		アルゴリズム	プログラムを組むためのアルゴリズムについて学ぶ	1 年 前 期	68	4	△		○		
	○		プログラム基礎	プログラミングの基礎について学習する	1 年 前 期	68	4	△		○		
	○		プログラム I	ゲーム制作におけるプログラミングの実際について学ぶ	1 年 前 期	68	4	△		○		
	○		C言語 I	C言語の基礎的な概念について学ぶ	1 年 前 期	68	4	△		○		
	○		作品制作 I	基礎的なレベルの作品制作実習(1)	1 年 前 期	68	4	△		○		
合計					9科目	476 単位時間(28単位)						

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプログラマー専攻1年生										平成27年		
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				
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技		
○			ゲームワーク I	ゲームの基礎概念、企画立案、仕様などの概論的な知識を学ぶ	1 年 後 期	32	2	○	△			
○			キャリアワーク I	企業研究等を行い、就職活動のための基礎知識を得る	1 年 後 期	32	2	○	△			
○			デジタルワーク A	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(1)	1 年 後 期	32	2	△		○		
○			デジタルワーク B	(DigitalTools) Photoshop, Illustratorの知識と操作方法を学ぶ(2)	1 年 後 期	32	2	△		○		
	○		アルゴリズム	プログラムを組むためのアルゴリズムについて学ぶ	1 年 後 期	64	4	△		○		
	○		プログラム基礎	プログラミングの基礎について学習する	1 年 後 期	64	4	△		○		
	○		プログラム I	ゲーム制作におけるプログラミングの実際について学ぶ	1 年 後 期	64	4	△		○		
	○		C言語 I	C言語の基礎的な概念について学ぶ	1 年 後 期	64	4	△		○		
	○		作品制作 I	基礎的なレベルの作品制作実習(1)	1 年 後 期	64	4	△		○		
合計					9科目	448 単位時間(28単位)						

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプログラマー専攻2年生						平成27年				
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			社会実務	一般常識的な教養を学ぶ、または個別相談やクラス連絡等のホームルーム	2 年 前 期	34	2	○	△	
○			キャリア ワークⅡ	企業研究等を行い、就職活動のための能力を高める	2 年 前 期	34	2	○	△	
	○		プログラム Ⅱ	プログラムの学習をより高度な領域まで発展させ、理解を深める	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		C言語Ⅱ	C言語を使ったゲームプログラミングについてより深く学習する	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅱ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(2)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅲ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(3)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅳ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(4)	2 年 前 期	68	4	△		○
	○		作品制作Ⅴ	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(5)	2 年 前 期	68	4	△		○
合計					8科目	476 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームクリエイティブ学科) ゲームプログラマー専攻2年生										平成27年		
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				
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技		
○			社会実務	一般常識的な教養を学ぶ、または個別相談やクラス連絡等のホームルーム	2 年 後 期	32	2	○	△			
○			キャリア ワークⅡ	企業研究等を行い、就職活動のための能力を高める	2 年 後 期	32	2	○	△			
	○		卒業制作 (プログラムⅡ)	プログラムの学習をより高度な領域まで発展させ、理解を深める	2 年 後 期	64	4	△		○		
	○		卒業制作 (C言語Ⅱ)	C言語を使ったゲームプログラミングについてより深く学習する	2 年 後 期	64	4	△		○		
	○		卒業制作 (作品制作Ⅱ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする作品制作実習(2)	2 年 後 期	64	4	△		○		
○			卒業制作 (作品制作Ⅲ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(3)	2 年 後 期	64	4	△		○		
○			卒業制作 (作品制作Ⅳ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(4)	2 年 後 期	64	4	△		○		
○			卒業制作 (作品制作Ⅴ)	ゲーム作品や就職用作品を中心とする卒業制作実習(5)	2 年 後 期	64	4	△		○		
合計					8科目	448 単位時間(28単位)						

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	
専門学校札幌ビジュアルアーツ		平成11年1月27日	末吉 良任		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-17 (電話) 011-272-2822	
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地	
学 校 法 人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日	安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600	
目 的	写真業界で求められるスキルと対応力のある人材の育成 より実践的なカリキュラムと充実した教育環境による授業内容を通じ人材の育成に取り組む					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化 教養	専門	写真学科	2年(昼)	1848時間 (又は単位)	平成6年文部科学省告示第84号	
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		298時間 (又は単位)	132時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1418時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数
40人		25人		1人	4人	5人
学期制度		■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日		成績評価	■成績表 有り ■成績評価の基準・方法について 出席、課題、授業態度等 ABCDE 5段階評価	
長期休み		■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで		卒業・進級条件	規定の単位数取得 規定の出席時数 規定の学費の完納	

生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> ■クラス担任制 有り ■長期欠席者への指導等の対応 保護者への連絡等の確認 	課外活動	特になし
主な就職先	<ul style="list-style-type: none"> ■主な就職先 代官山スタジオ、六本木スタジオ、他 ■就職率 100% ※1 ■卒業者に占める就職者の割合 84.6% ※2 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報) 	主な資格・検定	フォトマスター検定
中途退学の現状	<ul style="list-style-type: none"> ■中途退学者 1名 ■中退率 3.8% 平成26年5月1日在学者 26名 (平成26年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 25名 (平成27年3月卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的就学困難。 ■中退防止のための取組 学生とのコミュニケーション、欠席の理由の把握、保護者との連絡 		
ホームページ	URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf		

※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)

写真学科教育内容

- ① 即戦力を養成する実践的なカリキュラム
- ② 企画から撮影、編集まで個人で制作できる能力の育成
上記の教育内容を企業等の連携により、必要となる最新の知識・技術・技能等を反映するため、企業等の意見を十分に活かし、改善をはかっている

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月28日現在

名 前	所 属
斉藤ちづ	特定非営利活動法人コンカリーニョ 理事長
一條 實	有限会社カメラのカネミチ 代表取締役
副校長 山崎五郎	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長 佐藤正浩	専門学校札幌ビジュアルアーツ

(開催日時)

- 第1回 平成25年11月22日 17:40～開催済
第2回 平成26年2月5日 18:00～開催済
第3回 平成26年9月18日 15:00～開催済
第4回 平成27年3月30日 15:00～開催済
第5回 平成27年10月2日 15:00～開催予定

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)

講師派遣による授業を通じ、「現場の実践力を兼ね備えた、社会人の育成」に取り組んでいく

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ロケーション 応用実習	被写体の特徴・テーマ性を考えて撮影を進めていくロケーション撮影実習	写真工房 えふ (フリーフォトグラファー) 森廣 智幸
スタジオ応用実習	被写体の特徴・テーマ性を考えて撮影を進めていくロケーション撮影実習	n-foto (フリーフォトグラファー) 原田 直樹

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

連携企業の担当者とともに、関連団体のイベントや関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集や情報共有、実際の現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図ってゆく
CP+(CAMERA & PHOTO IMAGING SWOW)などのイベント参加及び市内開催の写真技術関連セミナーの参加。

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9月28日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社さしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SVA_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_.pic_s.pdf

(別紙様式4)

写真学科1年前期・授業科目等の概要

(文化教養専門課程写真学科) 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ロケーション 基礎実習 I	屋外撮影の基本実習。(撮影の基本から質感描写を考えてのロケーション実習)	1 年 前 期	136	8			○
○			スタジオ基礎 実習	スタジオ撮影の基本実習。(撮影セッティングからライティングの考え方)	1 年 前 期	136	8			○
○			写真概論	カメラの仕組みや写真に関する基本的知識を学ぶ。	1 年 前 期	34	2	○		
○			写真史 I	写真の発明から近代写真まで、海外の写真の歴史を学ぶ。	1 年 前 期	34	2	○		
○			Illustrator 基礎	Adobe社Photoshopの基本、使用方法～写真を使っ てのデザイン制作	1 年 前 期	34	2			○
○			DTP	写真データの意味、画像処理方法からPhotoshopの プラグインであるCameraRaw、Adobe社Lightroom 基本操作と写真データの作成	1 年 前 期	34	2			○
○			Photoshop 基 礎 I	Adobe社Photoshopの基本、使用方法～写真画 像のレタチャワークを学ぶ	1 年 前 期	68	4			○
○										
合計					7科目	476単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

写真学科1年後期・授業科目等の概要

(文化教養専門課程写真学科) 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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			写真史Ⅱ	前期の写真史Ⅰ以降の海外の写真の歴史を学ぶ。	1年後期	32	2	○		
○			web制作Ⅰ	インターネット(web)の仕組みやホームページ作成などのプログラムの基本を学ぶ。	no	32	2	○		
○			動画編集	一眼レフを使った動画撮影の撮影方法から動画編集について学ぶ。	1年後期	32	2			○
○			検定対策	①フォトマスター検定対策。(フォトマスター検定を視野に入れての写真概論) ②その他、フォトショップ検定・ビジネス能力検定などの検定対策。	1年後期	32	2	○		
○			ロケーション応用実習	被写体の特徴・テーマ性を考えて撮影を進めていくロケーション撮影実習。	1年後期	96	6		△	○
○			就職演習	就職活動に向けて、履歴書・志望動機の書き方から面接・プレゼンテーション等の就職試験対策。	2年前期	32	2	○		
○			スタジオ応用実習	スタジオ制作実習。1年時の基礎を踏まえ(就職ポートフォリオ用などの)作品制作を行う。	1年後期	128	8		△	○
○			PhotoshopⅡ	前期のPhotoshopⅠの基本を踏まえ、より応用的なAdobe社製Photoshopの活用法、操作方法、画像処理・写真レタッチを学ぶ。	1年後期	64	4	○		△
合計					8科目	448単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

写真学科2年前期・授業科目等の概要

(文化教養専門課程写真学科) 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
	○		制作演習	①スタジオワークを中心とする撮影実習。 ②ロケーションワークを中心とする撮影実習。 ③就職用作品ファイルなど専門講師による制作実習	2年前期	204	12		△	○
○			就職演習	就職活動に向けて、履歴書・志望動機の書き方から面接・プレゼンテーション等の就職試験対策。	2年前期	34	2	○		
○			写真史Ⅲ	日本の写真家を中心に創生期から近代の写真までの日本の写真の歴史を学び、自身の写真表現、これからの写真表現について研究する。	2年前期	34	2	○		
○			文章表現	作文・論文・作品プレゼンテーションなど文章の書き方を学ぶ。	2年前期	34	2	△	○	
○			web制作Ⅱ	1年後期web制作Ⅰでの基本学習を元に、ホームページ制作や広告ページなど瀬作などのプログラムを学ぶ。	2年前期	34	2	△	○	
○			デザイン論	日本のデザインの始まりから、過去、現在を交差しデザインの考え方、手法、こだわりなどを検証し、市場調査や販売戦略の事例や新しい考え方を紹介しながら媒体のありかたを考える。	2年前期	34	2	○		
○			デジタル効果	1年後期動画編集の基本を踏まえ、応用的な動画編集、Adobe社AfterEffectを使ってのエフェクト効果などを学ぶ。	2年前期	34	2		△	○
○			写真技術	モノクロフィルム現像や大型(4×5)カメラなどデジタル写真以外(アナログ・フィルム)の写真技術、写真制作方法を学ぶ。	2年前期	68	4			○
合計					7科目	476単位時間(28単位)				

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		
専門学校札幌ビジュアルアート		平成11年1月27日	末吉 良任		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-17 (電話) 011-272-2822		
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地		
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日	安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600		
目 的	映像作品制作の制作方法を学び、作品制作を通じて、映像業界で働く人材の育成を行う。						
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与	
文化 教養	専門	映像学科 テレビ番組制作専攻 (旧映像専攻)	2年(昼)	1,848時間 (又は単位)	平成6年文部科学省告示第八十四号		
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技	
		296時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1552時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数		16人		2人	3人	5人	
学期制度		■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日		成績評価	■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について A B C D Eの段階別絶対評価		
長期休み		■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで		卒業・進級条件	規定の単位数取得 規定の出席時数 規定の学費の完納		
生徒指導		■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応： 個別対応		課外活動	■課外活動の種類 特に無し ■サークル活動(無)		
主な就職先		■主な就職先：札幌映像プロダクション、 イチ・テレビ・映像他 ■就職率 100% ※1 ■卒業者に占める就職者の割合 100% ※2 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)		主な資格・検定	映像音響処理技術者資格認定試験 (日本ポストプロダクション協会)		

中途退学の現状	<p>■中途退学者 1名 ■中退率 4.3%</p> <p>平成26年 5月1日在学者 23名（平成26年 4月入学者を含む） 平成27年 3月31日在学者 22名（平成27年 3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 進路変更、経済的就学困難。</p> <p>■中退防止のための取組 学科担当教員が、日頃より学生とコミュニケーションを密にする。</p>
ホームページ	URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf

※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)

ロケーション実習、短編制作等の映像制作を円滑に現場と同じような動きができるようにする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成 27 年 9 月 28 日現在

名 前	所 属
斉藤ちづ	特定非営利活動法人コンカリーニョ 理事長
中村 信治	合同会社フロンティアファクトリー
副校長 山崎五郎	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長 三枝 政樹	専門学校札幌ビジュアルアーツ

(開催日時)

- 第1回 平成 25 年 11 月 22 日 17:40～開催済
- 第2回 平成 26 年 2 月 5 日 18:00～開催済
- 第3回 平成 26 年 9 月 18 日 15:00～開催済
- 第4回 平成 27 年 3 月 30 日 15:00～開催済
- 第5回 平成 27 年 10 月 2 日 15:00～開催予定

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)

企業からの講師の派遣により、現場の実践力を兼ね備えた技術力の高い人材の育成に取り組んでゆく。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
シナリオ	シナリオの書き方及び発想方法を、実際にオリジナルシナリオを書きながら、学習する。	有限会社らぶりい
短編映像制作	課題のテーマをもとに、テーマに沿った短編の映画を製作する。	フリー撮影監督 三好和宏
ロケーション	ビデオカメラを使用したロケーションができるようになる。	フリー撮影監督 三好和宏

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

連携企業の担当者とともに、関連団体のイベントや関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集や情報共有、実際の現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図ってゆく。

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 9 月 28 日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SVA_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化教養専門課程映像学科) 平成27年度 1年前期										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			V J 基礎実習	ビデオジャーナリスト、映像作家としての制作力、技術力をつける。	1通	68	4			○
○			スタジオワーク	テレビスタジオを使用した番組制作ができるようになる。	1通	68	4			○
○			ロケーション	ビデオカメラを使用したロケーションができるようになる。	1通	68	4			○
○			シナリオ制作	シナリオの書き方を学習し、オリジナルシナリオを書けるようになる。	1通	34	2	△		○
○			プレゼンテーション	企画を考え、プレゼンテーションし、企画会議を行い、会議の論点を探す。	1通	34	2	○		
○			放送技術基礎	映像制作に必要な電気基礎及び技術基礎を学習する。一般社団法人日本ポストプロダクション協会主催の映像音響処理技術者資格認定試験の取得を目指す。	1前	34	2	○		
○			創造企画	物事の考え方、発想の仕方を論理的に行えるように学習する。	1通	34	2	○		△
○			照明基礎	映像制作に必要な照明技術の基礎を、実習を通じて学習する。	1通	34	2			○
○			作品研究	映像作品を鑑賞し、技術的観点と演出的観点及び、視聴者的な観点から作品を研究する。	1通	68	4	△		○
○			DTP	映像制作に必要な、PhotoshopおよびIllustratorの使い方を学習する。	1通	34	2			○
合計					10科目	476 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化教養専門課程映像学科) 平成27年度 1年後期										
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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			VJ基礎実習	ビデオジャーナリスト、映像作家としての制作力、技術力をつける。	1通	64	4			○
○			スタジオワーク	テレビスタジオを使用した番組制作ができるようになる。	1通	64	4			○
○			ロケーション	ビデオカメラを使用したロケーションができるようになる。	1通	64	4			○
○			シナリオ制作	シナリオの書き方を学習し、オリジナルシナリオを書けるようになる。	1通	32	2	△		○
○			プレゼンテーション	企画を考え、プレゼンテーションし、企画会議を行い、会議の論点を探す。	1通	32	2	○		
○			映像音響技術Ⅱ	映像制作に必要な電気基礎及び技術基礎を学習する。一般社団法人日本ポストプロダクション協会主催の映像音響処理技術者資格認定試験の取得を目指す。	1通	32	2	○		
○			創造企画	物事の考え方、発想の仕方を論理的に行えるように学習する。	1通	64	4	○		△
○			照明基礎	映像制作で必要な照明技術の基礎を、実習を通じて学習する。	1通	32	2			○
○			作品研究	映像作品を鑑賞し、技術的観点と演出的観点及び、視聴者的な観点から作品を研究する。	1通	32	2	△		○
	○		専攻放送技術	映像制作における技術的な基礎の学習を機材に触れて、学習する。	1後	32	2			○
合計					10科目	448 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化教養専門課程映像学科) 平成27年度 2年前期										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			シナリオ制作	シナリオの書き方を学習し、オリジナルシナリオを書けるようになる。	1 通 2 前	34	2	△		○
○			照明基礎	映像制作に必要な照明技術の基礎を、実習を通じて学習する。	1 通 2 前	34	2			○
○			編集基礎	ノンリニア編集の基礎を実習を通じて学習する。また作品のポストプロ作業（主にAfterAffectを使用した）作品制作作業を行う。（デジタル効果）	1 通 2 前	34	2			○
○			短編映像制作	課題のテーマをもとに、テーマに沿った短編の映画を製作する。	2 前	68	4			○
○			作品制作	オリジナルの映像作品制作を実習を通じて行う。	2 前	34	2			○
○			就職演習	就職活動に必要な履歴書、面接対策を行う。	2 前	34	2	○		
	○		選択テレビ制作 選択映画制作	スタジオを使用したテレビ番組制作を、実践的に企画から撮影、編集まで行う。ロケーション主体の映画制作を行う。	2 前	170	10			○
	○		選択 演出 選択 技術	映像制作に必要なスキルを実践的に学習する。 映像制作に必要な、技術力を機材のとリアr 使いを通じて学習する	2 前	68	4			○
合計					8科目	476	単位時間(28単位)			

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	
専門学校札幌ビジュアルアート		平成11年1月27日	末吉 良任		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-17 (電話) 011-272-2822	
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地	
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日	安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600	
目 的	映像作品制作の制作方法を学び、作品制作を通じて、映像業界で働く人材の育成を行う。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化 教養	専門	映像学科 Web動画・PV専攻 (新設)	2年(昼)	1,848時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号	
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		230時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1618時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数
80人の内数		2人		2人	3人	5人
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について A B C D Eの段階別絶対評価	
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで			卒業・進級条件	規定の単位数取得 規定の出席時数 規定の学費の完納	
生徒指導	■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応： 個別対応			課外活動	■課外活動の種類 特に無し ■サークル活動(無)	
主な就職先	■主な就職先 ■就職率 - % ※1 ■その他 本年度より開始した専攻のため 就職対象者は、おりません。 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)			主な資格・検定	映像音響処理技術者資格認定試験 (日本ポストプロダクション協会)	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 0名 ■中退率 0%</p> <p>平成26年 5月1日在学者 0名（平成25年 4月入学者を含む） 平成27年 3月31日在学者 0名（平成27年 3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>■中退防止のための取組 学科担当教員が、日頃より学生とコミュニケーションを密にする。</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf</p>

※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)

ロケーション実習、短編制作等の映像制作を円滑に現場と同じような動きができるようにする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成 27 年 9 月 28 日現在

名 前	所 属
斉藤ちづ	特定非営利活動法人コンカリーニョ 理事長
中村 信治	合同会社フロンティアファクトリー
副校長 山崎五郎	専門学校札幌ビジュアルアーツ
学科長 三枝 政樹	専門学校札幌ビジュアルアーツ

(開催日時)

- 第1回 平成 25 年 11 月 22 日 17:40～開催済
- 第2回 平成 26 年 2 月 5 日 18:00～開催済
- 第3回 平成 26 年 9 月 18 日 15:00～開催済
- 第4回 平成 27 年 3 月 30 日 15:00～開催済
- 第5回 平成 27 年 10 月 2 日 15:00～開催予定

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)

企業からの講師の派遣により、現場の実践力を兼ね備えた技術力の高い人材の育成に取り組んでゆく。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
シナリオ	シナリオの書き方及び発想方法を、実際にオリジナルシナリオを書きながら、学習する。	有限会社らぶりい
短編映像制作	課題のテーマをもとに、テーマに沿った短編の映画を製作する。	フリー撮影監督 三好和宏
ロケーション	ビデオカメラを使用したロケーションができるようになる。	フリー撮影監督 三好和宏

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

連携企業の担当者とともに、関連団体のイベントや関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集や情報共有、実際の現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図ってゆく。

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 9 月 28 日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SVA_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/sva_02gm.ph_pic_s.pdf

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化教養専門課程映像学科) 平成27年度 1年前期										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			V J 基礎実習	ビデオジャーナリスト、映像作家としての制作力、技術力をつける。	1通	68	4			○
○			スタジオワーク	テレビスタジオを使用した番組制作ができるようになる。	1通	68	4			○
○			ロケーション	ビデオカメラを使用したロケーションができるようになる。	1通	68	4			○
○			シナリオ制作	シナリオの書き方を学習し、オリジナルシナリオを書けるようになる。	1通	34	2	△		○
○			プレゼンテーション	企画を考え、プレゼンテーションし、企画会議を行い、会議の論点を探す。	1通	34	2	○		
○			放送技術基礎(映像音響技術)	映像制作に必要な電気基礎及び技術基礎を学習する。一般社団法人日本ポストプロダクション協会主催の映像音響処理技術者資格認定試験の取得を目指す	1前	34	2	○		
○			創造企画	物事の考え方、発想の仕方を論理的に行えるように学習する。	1通	34	2	○		△
○			照明基礎	映像制作に必要な照明技術の基礎を、実習を通じて学習する。	1通	34	2			○
○			作品研究	映像作品を鑑賞し、技術的観点と演出的観点及び、視聴者的な観点から作品を研究する。	1通	68	4	△		○
○			DTP	映像制作に必要な、PhotoshopおよびIllustratorの使い方を学習する。	1通	34	2			○
合計					10科目	476 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化教養専門課程映像学科) 平成27年度 1年後期										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			V J 基礎実習	ビデオジャーナリスト、映像作家としての制作力、技術力をつける。	1 通	64	4			○
○			スタジオワーク	テレビスタジオを使用した番組制作をできるようにする。	1 通	64	4			○
○			ロケーション	ビデオカメラを使用したロケーションができるようになる。	1 通	64	4			○
○			シナリオ制作	シナリオの書き方を学習し、オリジナルシナリオを書けるようになる。	1 通	32	2	△		○
○			プレゼンテーション	企画を考え、プレゼンテーションし、企画会議を行い、会議の論点を探す。	1 通	32	2	○		
○			放送技術基礎 (映像音響技術)	映像制作に必要な電気基礎及び技術基礎を学習する。一般社団法人日本ポストプロダクション協会主催の映像音響処理技術者資格認定試験の取得を目指す。	1 通	32	2	○		
○			創造企画	物事の考え方、発想の仕方を論理的に行えるように学習する。	1 通	32	2	○		△
○			照明基礎	映像制作で必要な照明技術の基礎を、実習を通じて学習する。	1 通	32	2			○
○			作品研究	映像作品を鑑賞し、技術的観点と演出的観点及び、視聴者的な観点から作品を研究する。	1 通	64	4	△		○
	○		専攻HTML	Web制作で必要な言語、HTMLの学習。	1 後	32	2			○
合計					10科目	448 単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化教養専門課程映像学科) 平成27年度 2年前期										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			作品研究	映像作品を鑑賞し、技術的観点と演出的観点及び、視聴者的な観点から作品を研究する。	1 通 2 前	68	2	△		○
○			デジタル写真	デジタル一眼レフカメラを使用した撮影方法、ムービー政策について学習する。	2 前	34	2			○
○			編集基礎	ノンリニア編集の基礎を実習を通じて学習する。	2 前	34	2			○
○			短編映像制作	課題のテーマをもとに、テーマに沿った短編の映画を製作する。	2 前	68	4			○
○			作品制作	オリジナルの映像作品制作を実習を通じて学習する。	2 前	68	2			○
○			コンポジション	作品のポストプロ作業（主にAfterEffectを使用した）作品制作作業を行う。	2 前	34	2			○
○			専攻HTML	Web制作で必要な言語、HTMLの学習を行う。	1 後 2 前	34	2			○
○			専攻モデリング	キャラクター等をPC上で制作する事を目的とし、実践的に学習する。	2 前	68	4			○
	○		選択 演出 選択 広告	映像をわかりやすく表現するスキルを学習する。 CM等広告作品制作を通して、個人の作品制作力をつける。	2 前	68	4			○
合計					9科目	476	単位時間(28単位)			

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化教養専門課程映像学科) 平成27年度 2年後期										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			社会実務	就職活動に向けた動機づけや、映像業界についての学習を行う。	2 後	32	2	○		
○			卒業制作	2年間の集大成として、半年間をかけて映像作品を制作する。	2 後	416	26			○
合計					2科目	448	単位時間(28単位)			