（別紙様式４）

【キャリア形成促進プログラム認定後の公表様式】

令和5年7月31日※1
（前回公表年月日：令和4年7月31日）

キャリア形成促進プログラム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
東放学園映画専門学校	昭和59年4月2日	松島 司	〒160-0023 東京都新宿区西新宿５－２５－８ （電話）03-5333-5080
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地
学校法人東放学園	昭和54年4月1日	斉藤　晃	〒168-0063 東京都杉並区和泉２－４－１ （電話）03-3378-7538

正規課程/履修証明プログラム	分野	プログラムの名称	開設年月日	生徒定員	修業年限・修業期間
正規課程	文化・教養	芸術専門課程　映画VFX専攻科	平成16年4月1日	30人	1年

開講時期	直近の修了者数※2	修了者のうち就職者数※2	修了者のうち就業者数※2
1学期　4月14日～6月8日　／　2学期　6月9日～7月29日 3学期　9月26日～11月25日　／　4学期　11月28日～1月31日 ※8月インターンシップ、9月中旬～下旬短期授業あり	10人	9人	0人

プログラムの目的	映画（実写）のVFXを積極的に取り入れ、コンポジット（合成）について深く学べる授業を揃えている。 基本的な2D・3Dの合成や日本の特撮技術について、実習をとおして学んでいくなかで、ソフトウェアのオペレーションだけにとどまらず、 総合的にVFX技術やコンポジット作業について深く理解した、豊かな発想力のある人材を育成する。 対象を大学3年生以上、大学・短大専門学校卒業生、社会人としている。 ※社会人においては、同業界、他業界問わず自身のキャリア形成のための育成を目的としている。
認定年月日※3	平成31年1月23日

対象とする職業の種類	コンポジター VFXアーティスト CGクリエイター 映像エディター 映像クリエイター	身に付けることのできる能力	■身に付けられる知識、技術及び技能 映像、音声、編集、合成、画像処理等の基礎的な知識と技術及び撮影技術等 グラフィックソフト（「Photoshop」）や、コンポジット（合成）ソフト（「NUKE X」「After Effects」）、ゲームエンジンソフト「Unreal Engine」、3DCGソフト（「MAYA」、「Cinema4D」）等の操作 JPPA映像音響処理技術者資格認定試験・CGエンジニア検定ベーシック等 ■得られる能力 最新ソフトを使用した、画像合成・編集技術 4Kデジタルカメラ等を使用した撮影方法
カリキュラム内容	VFX・CGに関連する知識とテクニックを1年間で集中的に学ぶ。 ソフトウェアのオペレーションだけでなく、特撮技術とVFXを融合させた撮影実習を行い、そこで撮影した素材をコンポジット（合成）して、映像作品を完成させるまでの一連の過程を学ぶ。 撮影機材・設備も充実しており、撮影スタジオ「Studio Dee」や4Kデジタルカメラ「SONY PXW FS-7」、コンピュータルームなど、業界標準の機材・設備も揃っている。 授業時間外でも、学校の機材を使用して授業の予習・復習や作品制作などに打ち込むことができる。 最先端のデジタルに関する知識や技術を「CGエンジニア検定対策講座」、映像や音響についての知識を「JPPA試験対策講座」の授業で学び、業界で認められている資格取得とともに、スキルアップをめざす。		

総授業時数又は単位数※4	900時間	要件該当授業時数又は単位数※4	840時間	企業等連携授業時数又は単位数※4	300時間	要件該当授業時数／総授業時数※4	93%

社会人が受講しやすい工夫	■社会人が受講しやすい工夫の内容 夜間の開講。 一部の授業でクォーター制（4学期制）を導入している。通常は一科目を週1回受講するが、週2回受講することにより、一つの科目・アプリケーションを、短期間で集効率よく学ぶことができる。 反転授業を取り入れている。授業前に自宅等で教科書や学習用動画を使った予習をしてもらう。その上で、授業では個々の課題を解決する等、発展的な技術を学べる。 ■修了時に付与される資格等：　無 ※有の場合、資格等の詳細を記入		
成績評価の基準・方法	各科目の試験成績及び演習、実験、実習の成績は、100点をもって最高とし、50点以上を合格とする。 学習の評価は、A・B・C・D・Fをもって表し、100～85点をA、84点～70点をB、69～60点をC、59～50点をD、50点未満をFとする。	プログラム修了要件	本校において行う授業科目を履修し、試験等に合格した者には科目ごとに修了の認定を行う。定めた時間数以上の授業科目において科目修了の認定を受けた者には、課程修了の認定を行う。 科目修了の認定は、試験又はレポート提出によって行う。但し、実験及び実習は平素の成績によって認定することができる。 各科目について授業日数の3分の1以上欠席した者は、その科目修了の認定を受けることができない。 学費及び、その他教育に係る費用が未納の者は、科目修了の認定を受けることができない。
当該プログラムホームページURL	https://www.tohogakuen.ac.jp/movie/vfx/		

（留意事項）
1. 公表年月日（※1）
最新の公表年月日です。なお、認定プログラムにおいては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください。

2.「直近の修了者数」、「修了者のうち就職者数」、「修了者のうち就業者数」（※2）
「直近の修了者数」、「修了者のうち就職者数」、「修了者のうち就業者数」の欄には、正規課程については公表年月日年度の前年度の実績人数を、履修証明プログラムについては公表年月日の時点において最後に修了者を出した直近の開講時期における実績人数を記入してください。 各実績人数は、学校が把握している範囲での数字を記入してください。
「修了者のうち就職者数」の欄には、推薦プログラム修了後に推薦プログラムの対象とする職業に就職した受講者数を記入してください。
「修了者のうち継続在職者数」の欄には、推薦プログラム受講時に在職していた企業等に推薦プログラム修了時点において引き続き在職した受講者数を記入してください。

3. 認定年月日（※3）
キャリア形成促進プログラムとしての認定年月日を記入してください。初回認定の場合は空欄としてください。

4. 授業時数又は単位数の表記（※4）
推薦プログラムが正規課程で時間制の場合は単位時間数、正規課程で単位制の場合は単位数、履修証明プログラムの場合は時間数を記入してください。

1.「対象とする職業に関する企業、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
ポストプロダクション業務の中でも特にコンポジットに関わる学習内容について、企業側が求めるスキルや習熟度について聞き取りを行い、シラバスの作成に反映し、第一線で活躍できる人材の育成を目指す。

（2）教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
　学校長を委員長とし、以下、教務教育部長の他、学科運営を主たる業務とする学科主任を学内の委員とし、学科が委嘱する業界企業の方と業界関連団体に所属し、実践の環境を熟知し、あるいはそれらを俯瞰し統括する立場の方を学外の委員として構成している。
学外委員からは専門分野に関わる人材の育成に有用なご意見や改善点、新たな施策を提示して頂き、当該業界の動向や変化等について、学内委員からは学事や学生の動向等について意見交換を行い、積極的な情報共有を図る。また、カリキュラムのあり方や授業の構成について、同業界において求める人材像や育むべき人間性や実践力について等、これらの具体的要件に関しても意見交換や議論を行い、教育課程決定の基とする場として位置付けている。
　当委員会の内容は、学内委員により学科毎に実施されているカリキュラム会議で発議がなされ、学科担当職員との意見交換を経て、重要度の高い項目等から教育課程の編成に取り入れられる。反映された項目は、次回以降の同委員会でフィードバックがなされ、今後の会議運営に役立てる事とする。以上を教育課程の編成に関する意思決定の過程としている。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
粟飯原 君江	日本アニメーション学会	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	②
林 あゆみ	レスパスビジョン株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	③
松島 司	東放学園映画専門学校 学校長		
蒲田 直樹	東放学園映画専門学校 教務教育部長		
塩田 陽一	東放学園映画専門学校 映画VFX専攻科　学科主任		
青柳 高広	東放学園映画専門学校 学務管理部長		

※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推薦プログラムが対象とする職業の属する業界全体の動向に関する知見を有する業界団体等の役職員
②推薦プログラムが対象とする職業に関連する学会や学術機関等の有識者
③推薦プログラムが対象とする職業の実務に関する知識、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
（年間の開催数及び開催時期）
年2回（12月、3月）
（開催日時（実績））
第1回　令和4年12月10日　14:00～16:00
第2回　令和5年3月　※新型コロナウィルス感染拡大の影響による緊急事態宣言下のため文書による意見交換を実施。

（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
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。（抜粋）
［カリキュラム編成に関して］
業界の動向からカリキュラムに取り組むべき内容の確認。Blender、Unreal Engineなど新たにゲームエンジン系が映像系に流れてきている状況もあるため、専門学校としては、まだベーシックなところでも良いがカリキュラムに導入してみても良いかもしれない。完全に対応させるには、それそういうの施設や設備も必要となるため単年で対応するのは難しいところもあるが、まだ、企業側でも数社が先行して専用のスタジオなどを設置しているようなので、専門学校としてはその動向見ながら環境を整えていければと思う。
［資格試験・講座に関して］
この業界では資格はあってもよいが、クリエイター系であれば受賞歴の方がスキルの証明として活かせると思えるため、就職活動などでもポートフォリオやデモリールなど自身の目指す方向性がわかるのがよい。
［採用枠の制限］（新卒、既卒採用含め）
正直なところ、未経験者での採用に関しては限界がある。技術スキルはアレば会ったにこしたことではないが、現場で長く就業できる人を求めると、やはりヒューマンスキルが重要と思える。いわゆるコミュニケーション能力がやはり重要。

2.「対象とする職業に関する企業等と連携して行う授業等その他の実践的な方法よる授業等が、別の定めるところにより、総授業時数の一定割合以上を占めていること。」関係

（1）企業等と連携して行う授業における連携の基本方針

映像の合成・編集の分野において、プロとして求められる知識や技術の基本について、企業と連携することで実際の業務に即した内容の授業を行う。

（2）企業等と連携して行う授業における連携内容
※授業内容は方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

関連企業や外部講師を招聘し、授業内容や実習・演習の実施内容について意見交換や情報交換を行う講師会を実施。その内容を反映し、限られた期間で受講者の教育効果を向上させる施策や課題内容を検討し、実習や演習における教育課程の充実と教育内容や学校職員の質向上に努めている。
また、就職後に現場で必要とされる人材を輩出するため、該当する業界で活躍されている企業や講師と連携し、実習・演習授業を担当して頂き、授業内容の習熟度や課題へ取り組む姿勢、そして作品の品質などを評価の対象として、学修成果の評価を実施していただいている。

（3）実践的な方法による授業のうち、企業等と連携して行う授業の具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科　目　名	科　目　概　要	連　携　企　業　等
撮影基礎	実写のコンポジットを実践するにあたって、実写の元素材がどのように撮影され、どういった画像になっているかを理解して加工するためには実際の光学現象やレンズ収差などの知識が必須となります。	株式会社白組
特撮VFX撮影実習	合成を成立させるための撮影現場でのノウハウを学ぶ。絵コンテ・構図・レンズ選び・ライティング他、様々なことを学び、グリーンバックを用いて4Kカメラでの撮影を行う。	株式会社白組
コンポジット演習Ⅰ	企画から制作まで、VFX作品を作る全ての工程を踏襲することで、全般的な映像制作の知識と経験を学ぶ。プロの現場を意識した進行と指導で実践力を養う。	株式会社白組

3.「企業等と連携して、教員に対し、対象とする職業に係る実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

（1）推薦プログラムの教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規定に定められていることを明記。
学校法人東放学園・就業規則・第10章 教育研修・福利厚生第56条に従い、推薦プログラムの内容に伴い、適宜企業等と連携した研修を行うものとする。

（2）研修等の実績

①推薦プログラムが対象とする職業に係る実務に関する研修等

研修名：VIDEO SALON WEBINAR 133 少数精鋭VFXチームが教える「作業効率化と演出力を高めるMV制作ワークフロー」
（主催：玄光社 VIDEO SALON編集部／サロン・エージェンシー）
期間：令和 4年9月2日（金）　　対象：映画VFX専攻科教員
内容：

1.VeAbleを立ち上げた経緯
・韓国と日本国内のMV制作規模の違いを、VFXで埋められないか。
・「CGっぽさ」「合成っぽさ」からの脱却。
・同じ予算、撮影期間の中での演出。

2.BlenderによるVFXを使った映像制作の可能性
・VFXってそもそも何？
・オープンソースのソフトによる個人制作VFXが可能になったことで、これから変わっていくこと
・個人・少数のVFX制作で必要なこと

3.MV「LADYBUG」（Noah Sato）のワークフロー解説
従来のMV制作の問題点をVFXがどう解決するのか。制作工程やポイントを実例を交えて解説していきます。
撮影はもちろん、エフェクトやライティング、グレーディングまで、制作の裏側をわかりやすく説明。またBlenderなど
使用ソフトについての解説も行う。
※…プリプロ/撮影/オフライン/キーイング/3DCG制作/コンポジット/グレーディング/オンライン

4.全体をディレクションできるVFXチームを目指して

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：【現場の課題を反映！】貴社オリジナルのVR教材を手軽に作る方法を教えます。
期間：令和4年6月7日(火)／　対象：映画VFX専攻科専任教員
内容：

1：コストを掛けずにVR教材を量産し、手軽に運用する方法として、当社が独自に開発したVR研修内製化ツール「ファストVR」を紹介
※独自に開発したVR研修内製化ツール「ファストVR」を紹介

2：現在のVR研修のトレンドから課題、「ファストVR」の使い方のデモや導入実績について

（3）研修等の計画

①推薦プログラムが対象とする職業に係る実務に関する研修等

研修名：「Blender」で始めるリアルな実写合成VFX　主催：Coloso
講師名；涌井 嶺 氏（VFXアーティスト）
期間：令和 5年度内随時（※オン・デマンド形式）　対象：映画VFX専攻科学科教員
内容：DCCツールである「Blender」を用いた実写映像と3DCGの合成カット制作のノウハウについてなど

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：「分かりやすい説明の仕方研修」（主催：株式会社インソース）
期間：令和5年2～3月実施予定／　対象：東放学園全教職員
内容：学生指導、保護者対応、関連企業団体等とのコミュニケーションを図る上で最も重要とされることでもあり、
説明の仕方は、担当授業においても十分活かせるものである。
教職員としてのスキルアップのための研修としている。

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条の規定による評価を行い、その結果を公表していること。」「評価を行うに当たり、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

1）教育の一層の充実を図り、学校の目的及び社会的使命を達成するため、各校における教育活動等の状況について定期的に関係者評価を行い、随時改善を図ることを目的とする。
2）学園は充実した学校評価制度の構築に努め、各校・各部門はこれを実施する体制を整える。
3）各校・各部門は、情報公開を念頭に掲げ、より高い基準を設定し関係者評価を実行する。

（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	使命、行動指針、教育方針、理念、目的、育成人材像
（2）学校運営	運営方針、事業計画、運営組織、人事・給与制度、意思決定システム、情報システム
（3）教育活動	目標の設定、教育方法・評価等、成績評価・単位認定等、資格・免許取得の指導体制、教員・教員組織

(4)学修成果	就職率、資格・免許の取得率、卒業生の社会的評価
(5)学生支援	就職等進路、中途退学への対応、学生相談、学生生活、卒業生・社会対応
(6)教育環境	施設・設備、学外実習、インターンシップ等、防火・安全管理
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、入学選考、学納金
(8)財務	財務基盤、予算・収支計画、監査、財務情報の公開
(9)法令等の遵守	関係法令・設置基準の遵守、個人情報保護、学校評価、情報公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献の取組み、ボランティア活動の取組み
(11)国際交流	

※(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

※推薦プログラムの教育効果等に対する学校関係者評価の活用状況を具体的に明記

本科における現状の問題点としては、定員に対しての在籍者数であり、前身学科から内容を変更し「映画VFX専攻科」という形で始まって以来、恒常的に学生数が定員に達していないことが課題である。広報・募集活動はしているもののターゲット層(受験資格)が狭いことが影響していると思える。更には、昼間部の2年制学科があるが、進級を希望するものはいないのか、学べる環境は備わっているため、これまでの募集活動は継続しつつ、新たな試みを検討してみてはとの意見もいただき、今年度から2年制学科へのPR活動も含めた基礎授業を開講してみることにした。

業界で活躍している卒業生も多く見かけるので、引き続き学園の広報部とも検討をしていく。

【学科共通】

[意見]業界関連団体は多いが、もう少し深く関わることができないか。

[改善策]主体的に地域や社会に学校をPRして行くことが必要である。関連団体との関係性は現時点では向こうから要請されたものに答えるだけである。今後はより間接部門のキャリアサポートセンターと協働して主体的に働きかけて行きたい。

[意見]チームで作品づくりに携わる中で、他者と協調しつつ自分の意見を出せるような人材育成を目指してほしい。

[改善策]クリエイター育成と基本的な協調性等の人材・人間力育成は両輪で行う必要がある為、今後は教職員全体で検討して行く。

[意見]理想の教員・職員のラインナップを考えて、少しでもそれを揃えられるような人事をして頂きたい。

[改善策]近年、特に非常勤講師の多くが講師定年を迎えることもあり、過渡期に差し掛かっている現状である。その為今後は各学科で大幅なカリキュラムの見直しを検討している。またこれと同時に企業・団体との繋がりを組織的に強化して行こうと考えている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
月野木 隆行	学校法人東放学園　元理事 学校法人東放学園 東放学園専門学校 元校長 学校法人東放学園 東放学園映画専門学校 元校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	教育・学校運営に関する有識者
浅井 千瑞	株式会社 メディアミックス・ジャパン 制作演出部 部長 プロデューサー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	就職先及び関連業界関係者
加藤 亮一	株式会社 studio K	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	就職先及び関連業界関係者
竹内 一仁	東京都立小岩高等学校　1学年主任 主幹教諭	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	高等学校教諭
芦塚 明子	2004年 デジタル映画科 卒業生 株式会社 スクーターフィルムズ 取締役COO プロデューサー	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	卒業生（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、卒業生等

（ホームページ ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他（　　）

URL:https://www.tohogakuen.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

認可された教育機関として、社会への説明責任を果たすとともに、教育の質保証・向上の観点から、学生、保護者、地域住民、関連業界企業等に教育活動や学校運営の状況に関する情報を提供する。また、同窓会組織や東放学園キャリアサポートセンターと連携を図り、卒業生や企業等から積極的に意見を聴取して、業界のニーズを反映した教育環境の整備や教育課程の編成に努める。

（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	基本理念、使命、行動指針、教育方針、学園概要、沿革、お問い合わせ
（2）各学科等の教育	募集学科・募集定員、募集定員・出願資格、映画VFX専攻科、学びのポイント、おもなカリキュラム、資格取得
（3）教職員	学園概要（校長名、教員数）
（4）キャリア教育・実践的職業教育	就職・デビュー支援
（5）様々な教育活動・教育環境	部＆クラブ活動紹介、機材・設備
（6）学生の生活支援	学生寮
（7）学生納付金・修学支援	学費、奨学制度・教育ローン
（8）学校の財務	情報公開（財務情報）
（9）学校評価	情報公開（自己評価報告書、学校関係者評価報告書）
（10）国際連携の状況	
（11）その他	

※（10）及び（11）については任意記載。

（3）情報提供方法

（ホームページ ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他（　　）

URL:https://www.tohogakuen.ac.jp

授業科目等の概要

分類			授業科目名	授業科目概要	授業時数/単位数	授業方法			実践的授業方法の種別			
必修	選択必修	自由選択				講義	演習	実験・実習・実技	企業連携	グループワーク	実務家授業	インターンシップ
	○		撮影基礎	実写のコンポジットを実践するにあたって、実写の元素材がどのように撮影され、どういった画像になっているかを理解して加工するためには実際の光学現象やレンズ収差などの知識が必須となります。	30	△	○		○	△	○	
	○		就職講座	希望する企業等に就職するために、自己分析や企業研究、ビジネスマナーや面接対策、筆記試験対策等を行う。	30	○						
	○		特別講座	ポストプロダクション所属の講師から、直接業界の話を聞くことで職業理解を深め、自身が学ぶことの意義や目的を明確にする。	30	○			△		△	
	○		CGエンジニア検定対策講座	デジタル画像に関する基本知識がベースとなる資格。画像処理の原理を理解した上でアプリケーションを操作できるようになる為に、また資格取得を目的として学ぶ。	30	○					○	
	○		デジタルコンポジットⅠ	映像制作の代表的なソフトウェア、Adobe After Effectsの基本操作を習得し、素材の扱い方や基本的なオペレーションに習熟することを目指す。	60		○	△			△	
	○		デジタルコンポジットⅡ	After Effectsの基本操作をベースとして、Foundry NUKEを使用したコンポジットの基本操作を学習し、合成の知識や技術を深める。	60		○	△			○	
	○		デジタルコンポジットⅢ	NUKEの基礎的な操作方法から始め、AfterEffectsで行ったマスク・キーイング・トラッキング等の作業をNukeで行い理解を深めると共に、授業内での課題制作も行う。	60		○	△			○	
	○		デジタルコンポジットⅣ	NUKEの3DコンポジットやマルチチャンネルEXR等の扱いを学ぶ。より実践的なコンポジットワークを経験することで技術の向上を目指す。	60		○	△			○	
	○		3DCGⅠ	3DCGソフトAutodesk Mayaの基本操作を学ぶ。基本的な概念からモデリング＞マテリアル＞テクスチャ＞アニメーションについての流れを理解する。	30		○	△			○	
	○		3DCGⅡ	3DCGⅠで学んだことをベースに、より実践的な課題を行うことで作品クオリティの向上を目指す。実写プレートに合わせたCG制作等を中心に授業を行う。	30		○	△			○	
	○		3DCGⅢ	ライティング、マテリアル、テクスチャについて更に深く学び、最終的な出力としてArnoldレンダラーについて詳細に学び、映像作品の品質向上につなげ、コンポジターに必要なデータの取り扱いについて学ぶ。	60		○	△			○	
	○		3DCGⅣ	3DCGで制作可能な破壊系のパーティクル制作についてや、シュミレーション系の機能について重点的に学び、コンポジットに必要なエフェクト作成を可能にする。	30		○	△			○	
	○		グラフィックソフト	編集業務で必須の画像処理ソフトウェア、Adobe PhotoshopとIllustratorの基本的な使用法を理解し、2D合成で必要なスキルを身に付ける。	30		○					
	○		Unreal Engine	映像業界では「Unreal Engine」が活用されることが年々増えています。本授業では、従来の手法と比較しながら映像制作における「Unreal Engine」活用フローを学んでいきます。	30		○				○	
	○		特撮VFX撮影実習	合成を成立させるための撮影現場でのノウハウを学ぶ。絵コンテ・構図・レンズ選び・ライティング他、様々なことを学び、グリーンバックを用いて4Kカメラでの撮影を行う。	90			○	○	△	△	
	○		コンポジット演習Ⅰ	企画から制作まで、VFX作品を作る全ての工程を踏襲することで、全般的な映像制作の知識と経験を学ぶ。プロの現場を意識した進行と指導で実践力を養う。	90		△	○	○	△		
	○		コンポジット演習Ⅱ	数名でチームを組んで1つの作品を制作するグループワーク。分業やスケジュール管理等、プロとして必要なスキルも学習する。	90		△	○	○	○		
	○		インターンシップ	ポストプロダクションでの業務を実際に体験することで、スタッフとしてどのような能力を求められているかを総合的に学習する。	60			○	△		○	○

合計授業時数/単位数	要件該当授業時数/単位数
900	840

（留意事項）

１　申請するプログラムで受講可能な全ての科目について記入すること。

２　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。

３　一の授業科目について、企業連携、グループワーク、実務家授業、インターンシップ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。

４　実践的授業方法の種別については、実施要項の３（６）の①～④の要件に該当する授業科目について○又は△を付すこと。

５　授業時数/単位数については、推薦プログラムが正規課程で時間制の場合は単位時間数、正規課程で単位制の場合は単位数、履修証明プログラムの場合は時間数を記入してください。

６　合計授業時数/単位数については、受講者が受講可能な全ての科目（必修・選択必修・自由選択を問わない）の合計単位時間数等を記入すること。

7　要件該当授業時数/単位数については、企業連携、グループワーク、実務家授業、インターンシップのいずれかに該当する科目の合計単位時間数等を記入すること。