

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		
トライデントデザイン専門学校		平成1年1月31日	坂本 直之		〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-1-11 (電話) 052-582-1785		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人 河合塾学園		昭和53年8月1日	河合 弘登		〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-1-11 (電話) 052-582-1785		
目的	CG制作・映像編集における全行程を把握し、新しい提案ができるCGデザイナーの育成を目指し、基礎造形力をベースに専門スキルを3年間で徹底的に習得する。						
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	CGデザイン学科		平成22年文部科学省告示第153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
3年	昼間		2850	330	2520	0	0
生徒総定員		生徒実員	専任教員数		兼任教員数	総教員数	
90人		94人	2人		13人	15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 成果物、小テスト等による総合判定。		
長期休み	■夏季: 7月21日～8月31日 ■冬季: 12月24日～1月7日 ■学年末: 3月17日～3月31日		卒業・進級条件		進級・卒業は、当年次に必須科目を全て単位取得して、進級もしくは卒業判定会議で承認されること。		
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、あるいは保護者同席での面談		課外活動		■課外活動の種類 スポーツ大会、学園祭、デザイン研修の参加 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 トヨタ自動車、ソーゴー、トヨタ紡織、ランド・ホー、トーセ、デジタルデザインスタジオ他 ■就職率 ^{※1} : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 90.9% ■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		色彩検定 CGクリエイター検定		
中途退学の現状	■中途退学者 10名 平成27年4月1日 在学者 103名 (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 94名 (平成28年3月31日 卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、体調不良など ■中退防止のための取組 個別面談、保護者会の実施。学費支援制度の導入。						
ホームページ	URL: http://design.trident.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のである。

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)

常に業界第一線の状況を把握し、最先端の知識や技術を学校として吸収し教育内容に反映していくことはもちろんのこと、学生への教授についても第一線の仕事のすすめ方なども熟知したうえで実施するため、本校で開催する教育課程編成委員会においては、関連企業、業界団体、学識経験者等からの要請、提言を聴取し、該当学科、ひいては学校全体の教育運営に資することを目的とする。

(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
佐藤 智洋	株式会社エイチーム
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育推進

(開催日時)

第1回 平成27年6月 8日 15:30~17:30

第2回 平成28年1月26日 17:00~19:00

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)

企業との連携による演習等の科目においては、企業の業務水準を現実的に体感させることを主目的に設定する。疑似体験的な演習講義を通じて、企業で日常使われている技術・知識を体験、習得させる。また、授業を通じて学生たちが生み出した成果物に対する評価においても、学校という教育環境下での評価ではなく、市場を見据えた企業の現実の評価基準での判定を実施していただく。また、こうした演習全体を通じて、社会人基礎力を涵養していくことも合わせて目的に設定する。

科目名	科目概要	連携企業等
CGⅢ	ポートフォリオの充実を図るとともに、「デザインの現場」を想定した各種課題に対し、グループ/個人で取り組み、最終的にクライアントの要求を満たしたデザイン・作品を提案する。 チラシ制作をするための目的・ターゲットを理解する。10月に実施される「区民まつり」のチラシ制作を通じて、リサーチ力とアピール力を身につける。実戦的にコンペ形式で競いあわせた上で、最優秀作品は、チラシとして採用される。	名古屋市中村区役所 区民生活部まちづくり推進室
プランニング & DTPデザイン	クライアントの要望と「deportivo」の世界観にあわせたキャラクターデザインの提案を目指す。グループで役割分担をして、クライアントの要求を満たしたデザイン制作をする。	株式会社ワンオアエイト

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

専門学校教員として、自己の専門分野における最先端の知識・技術の習得のために、業務上一定の時間を費やすことを学校として求めている。ただし、個人の努力目標のみではなく、業界第一線の知識・技術の習得については学校として機会を積極的に提供していく。また、専門知識のみではなく、授業に関わる技術など教育力向上のための機会についても法人全体の課題として取り組んでいく。

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28年4月1日現在

名 前	所 属
三木 哲郎	竹田印刷株式会社 営業第三部 副部長
伊藤 浩二	株式会社アルペン
川橋 康樹	株式会社パウハウス丸栄 取締役執行役員 中部第Ⅱ本部長
山田 雄大	有限会社たけひろ建築工房 代表取締役

(学校関係者評価結果の公表方法)ホームページにて公開

URL: <http://design.trident.ac.jp/>

5. 情報提供

(情報提供の方法)ホームページ、広報誌等の刊行物、学生便覧、入学要項

URL:<http://design.trident.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程CGデザイン学科) 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			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	
○			デッサンⅠ・Ⅱ	造形活動をおこなう上での根幹的表現力であるデッサンの、伝統的かつ基本的手法を習得する。基本的なものの見方と姿勢を身につける。	1通	180	6	○			○				
○			コンポジション	アクリルガッシュ等を使用して平面構成を行い、色と形、そして空間とそれらの関係を理解し、構成する能力を養う。	1前	60	2	○			○				○
○			デザイン史・色彩概論	デザインの起源から現在までの変遷を、特に近代デザインに重点を置いたデザイン史の知識を身につける。/色彩についての基本的な知識と体系を身につける。	1前	30	1	○			○			○	○
○			感性教育Ⅰ・Ⅱ	体験的授業手法とグループワークを通し、創作者に求められる感性を育む。	1通	120	4	○			○			○	
○			コピーライティング	世界観を表現する上で重要な文章の書き方について学ぶ。ミニコラムや書評などを制作する。	1前	30	1	○			○				○
○			CGⅠ	代表的なグラフィック/ドロー系のソフト「Illustrator」を使って基本的な作図方法を習得する。	1前	60	2	○			○			○	
○			CGⅡ	「Illustrator」「Photoshop」を使って基本的なデザインレイアウト・文字組みを学び、実践的なスキルを習得する。	1後	60	2	○			○				○
○			ドローイングⅠ	キャラクターを描いていく上で必要な技法、効果的な背景の処理等を学ぶ。男性/女性、子供/大人などの人物の描きわけの基礎を身につける。	1前	60	2	○			○				○
○			ドローイングⅡ	パースを理解し、建築物、工業製品を正確に描く技術を習得する。	1後	120	4	○			○				○
○			3Dデザイン	「Light Wave 3D」を使って3Dソフトに慣れることを目的とする。	1前	60	2	○			○				○
○			3DモデリングⅠ	「Maya」の基本的なモデリング技術をマスターすることを目的とする。	1後	60	2	○			○				○

○		CGイラストⅠ (Photoshop)	「Photoshop」をベースにデジタルイラストを制作し表現の幅を広げることを目的とする。	1 後	60	2		○	○					○
○		モーショ ン ワーク	アニメーションに必要な作画能力、コマ割りを学ぶ。「歩く」「振り返る」など基本的な動作を描けるようにする。	1 後	60	2		○	○					○
○		ベーシックプ ログラムⅠ	入学直後、専門科目の履修に先駆けて、常識・ビジネスマナーなど社会人の基礎を身につける。	1 前	30	1	○		○					○
○		ベーシックプ ログラムⅡ	社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。	1 前	30	1	○		○					○
○		ベーシックプ ログラムⅢ	社会人として活躍するための重要な能力「社会人基礎力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことで社会人として必要な基本スキルを身につける。	1 前	30	1	○		○				○	
○		デッサンⅢ	人物デッサン、クロッキー、自画像想定デッサンなど、学科の特性を合わせた観察力と表現力を養う。	2 前	60	2		○	○					○
○		CGⅢ	「Illustrator」「Photoshop」の応用を習得し、複雑な図形を効率的に制作できる力を養う。	2 前	60	2		○	○				○	○
○		ペインティ ングⅠ	「ドローイング」で習った描き方の基本を一步進め、人物の描きわけ、様々な背景をおこす。アクリル絵具を使って着彩の基本を習得する。	2 前	60	2		○	○					○
○		ペインティ ングⅡ	各種画材で自分なりのタッチを模索し、個性的な表現方法の取得を目標とする。	2 後	60	2		○	○					○
○		3Dモデリン グⅡ	「Maya」のモデリング応用力を習得し、複雑な形態を制作できる能力を養う。	2 前	60	2		○	○					○
	○	3Dアニメー ションⅠ	3Dアニメソフト「Maya」における動画の操作・制作スキルを身につける。(選択)	2 後	120	4		○	○					○
○		CGイラストⅡ (Painter)	「Painter」の基本操作を習得し、アート色の強いイラストを制作できるようになることを目的とする。	2 前	60	2		○	○					○
○		2Dアニメー ションⅠ	「RETAS!」の応用力を習得し、2Dアニメーションをつくり込むことを目標とする。	2 前	60	2		○	○					○
	○	2Dアニメー ションⅡ	「FLASH」「RETAS!」を使い、完成度の高い2D動画を制作するスキルを身につける。(選択)	2 後	120	4		○	○					○

○	3DアニメーションⅡ	卒業制作に必要なキャラクター、背景などのモデリングデータを作成すると同時に、複雑なアニメーションスキルを習得する。	3前	120	4	○	○	○												
○	イメージボード	3D映像等を制作するのに必要な、映像の世界観を決定するためのイメージ画を制作するスキルを身につける。	3前	60	2	○	○	○												
○	2DアニメーションⅢ	卒業制作を前提としたシナリオ、絵コンテ等を制作する高度なスキルを身につける。	3前	120	4	○	○	○												
○	CGイラストⅢ	「Photoshop」「Painter」を使い、各自のコンセプトにそった世界観の確立したイラストが制作できることを目的とする。	3前	60	2	○	○	○												
○	卒業制作	三年間の集大成として、世の中に訴えかける作品制作を目的とする。	3後	300	10	○	○	○	○											
○	キャリアデザインⅢ	自己分析や社会、企業などの理解を通して、職業選択をする。	3前	30	1	○	○	○												
○	就職研究Ⅰ・Ⅱ	個々の学生の目標業種に応じた取組みを行い、また、就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。	3通	60	2	○	○	○												
合計			科目	2850単位時間(95単位)																

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
進級・卒業は、当年次に必須科目を全て単位取得して、進級もしくは卒業判定会議で承認されること。		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。