

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				
日本工学院専門学校	昭和51年7月1日	千葉 茂	〒144-8655 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111				
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	平成25年3月1日	片柳 鴻	〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-6424-1111				
目的	主にマンガ・アニメ分野で活躍する人材の育成。デッサンやアナログ描画などの基礎描画力向上から、様々なデジタルコンテンツの制作に対応するデジタル制作スキルの強化にも注力する。また演出、業界に必要な知識や素養なども習得する						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	芸術専門課程	マンガ・アニメーション科	平成19年文部科学大臣 告示第21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	1710	540	0	2340	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			
440 人の内数	503 人の内数	11 人の内数	5 人の内数	16 人の内数			
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 授業日数の4分の3以上出席し試験を受験する。 S:90点以上 A:80～90点 B:70～79点 C:60～69点 D:59点以下は不合格 P:単位認定			
長期休み	■学年始: 4月1日～ ■夏季: 8月1日～8月31日 ■冬季: 12月23日～1月9日 ■学年末: 3月17日～3月31日		卒業・進級条件	進級要件 ①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること 卒業要件 ①卒業年次の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 当日中に担任から電話・Eメール等で連絡することを基本とし、状況に応じて、数日続いた時点で保護者に連絡するなどの指導		課外活動	■課外活動の種類 アニメ人材育成ワーキング、アニメジャパン、東京ゲームショー、国際都市おおたフェスティバルin 空の日、卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭 ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 株式会社旭プロダクション、株式会社ゴンゾ、株式会社プロダクション・アイジー、株式会社IMAGICAイメージワークス、アソビモ株式会社、株式会社コロプラ等 ■就職率^{※1} : 85.4 % ■卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 55.3 % ■その他 東京工科大学 2年次編入 1名 日本工学院専門学校 マンガアニメーション科 4年制 3年次編入 7名 (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	ビジネス著作権検定 BASIC、 ビジネス能力検定ジョブパス、 カラーコーディネーター検定、 Adobe認定アソシエイト(ACA)、 CGクリエイター検定			
中途退学の現状	■中途退学者 28 名 平成27年4月1日時点において 在学者 469 名 平成28年3月31日時点において 在学者 441 名 ■中途退学の主な理由 経済的理由、志望進路変更、病気療養		■中退率 6.0 % (平成27年4月1日入学者を含む) (平成28年3月31日卒業者を含む)	■中退防止のための取組 担任と科長による面談。懇談会・電話連絡等による保護者との情報共有。 担任による指導の他、経済面では学費・奨学金相談窓口を設け、学生生活においてはカウンセリングルーム等を設け個々の学生に適した指導・助言・相談等を行っている。			
ホームページ	http://www.neec.ac.jp/						

1.「専攻分野に関する企業、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
マンガ・アニメ分野に関し、適宜、企業等へのヒアリングを実施し、実務に関する知識、技術を調査して、カリキュラムに反映させる。またマンガ・アニメ分野に関し、年度毎に既存のカリキュラムについて総合的に検証する。授業科目のシラバスをもとに、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、内容や評価方法を定める。また、学習評価を踏まえ、授業内容・方法等について検証する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、学校長を委員長とし、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員、学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名以上を委員として構成する。

(3)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	任 期	種 別
松本 悟	一般社団法人 日本動画協会 事務理事 事務局長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	①
大藤 充彦	NHN comico 株式会社 comico事業部 事業プロデューサー	平成28年4月1日～平成29年3月31日	③
安藤 圭一	株式会社グラフィニカ デジタル作画部 アシスタントマネージャー	平成28年4月1日～平成29年3月31日	③
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	
佐藤 充	日本工学院専門学校 カレッジ長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	
植木 隆文	日本工学院専門学校 科長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	
只埜 洋樹	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 次長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	

※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業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③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

年間二回、前期授業および後期授業開始前に開催予定

(開催日時)

第1回 平成28年3月23日 17:00～18:00

第2回 平成28年9月21日 18:00～19:00

第3回 平成29年3月予定

(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

アニメや漫画、キャラクターデザイン関連業界が求める人材像や即戦力として必要なスキルのヒアリングを行うことにより、次年度のカリキュラムへの反映を行う。またアニメ業界の動向および今後の展望等を含め、長中期での取り組みや検討を行う。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

制作系の実習において実践的な指導を受けるためにアニメ開発の実績のある企業を選定している。また、指導を受けるにあたっては各分野で必要となる知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣などの協力が得られることが可能な企業を選定してい

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

作品制作に必要な知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣により、作品を制作するために必要となる様々な基礎技術や知識を、チーム単位かつプロジェクトベースで学ぶことが出来る。また、関連業界の動向に合わせた実践的な内容を取り入れることが可能となっている。

(3)具体的な連携の例

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
プロジェクトワーク1	他学科、外部企業などとのコラボレーション企画、作品の制作、運営を中心として、より実践的なスキルを身につけていきます。	株式会社TEATRO

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

講義と実習、演習の精度を高めるため、学科関連企業の協力のもと、企業等連携研修に関する規定における目的に沿い、学科の内容や教員のスキルに合わせた最新の技術力と技能、人間力を修得する。また、学校全体の教員研修を実施することにより、学生指導力の向上を図り、次年度へのカリキュラムや学科運営に反映させる。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

デジタル技術による変革を進めているマンガ・アニメ業界の動向や、企業が新規採用する人材に必要とするスキルや知識、社会性などの情報収集。

平成28年3月23日(水)

②指導力の修得・向上のための研修等

高等学校における専門学校の捉え方の現状 / 高校生の学力の実態

平成28年8月31日(水)

データから見る高等学校からの専門学校の捉え方、および専門学校における初年次教育の重要性。

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

デジタル技術による変革を進めているマンガ・アニメ業界の動向や情報の収集。また、企業が新規採用する人材に必要とするスキルや知識、社会性などを正確にとらえ、教育に反映させる。

平成29年3月を予定

②指導力の修得・向上のための研修等

学生が抱える悩みとその対応

平成29年8月を予定

学生が抱える悩みの実例や解決策等を共有し、今後の学生指導に繋げる。

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条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、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

専修学校における学校評価ガイドラインに沿っておこなうことを基本とし、自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価を行い、客観性や透明性を高める。
学校関係者評価委員会として卒業生や地域住民、高等学校教諭、専攻分野の関係団体の関係者等で学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における関係団体においては、実務に関する知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動の改善の参考とし学校全体の専門性や指導力向上を図る。また、学校関係者への理解促進や連携協力により学校評価による改善策などを通じ、学校運営の改善の参考とする

(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	(1) 教育理念・目標
(2) 学校運営	(2) 学校運営
(3) 教育活動	(3) 教育活動
(4) 学修成果	(4) 学修成果
(5) 学生支援	(5) 学生支援
(6) 教育環境	(6) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	(7) 学生の受入れ募集
(8) 財務	(8) 財務
(9) 法令等の遵守	(9) 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	(10) 社会貢献・地域貢献
(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

教員からの一方向的な講義で知識を覚えるのではなく、学生たちが主体的に参加、仲間と深く考えながら課題を解決する力を養うのを目的としたグループワークなどを実施した方が良いと意見を受け、教員研修の実施や実習などを計画から実施するまでをグループで一貫して行い、今後の学生指導、カリキュラムの設定に反映させる。

(4) 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	任期	種別
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 代表取締役	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	IT企業等委員/ 卒業生委員
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	地域関連/ 会計専門委員
工藤 俊一郎	公益財団法人 放送番組センター 顧問	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	クリエイターズ企業等 委員/卒業生委員
小澤 賢侍	CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興 協会)教育事業部教育推進グループセクションチーフ	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	クリエイターズ/ デザイン企業等委員
浅野 和人	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	テクノロジー 企業等委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 事務局長	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
須賀 寛光	学校法人上野塾 東京実業高等学校 キャリアセンター長 進路指導副部長	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	学校関連

※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、校長等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他()) 平成28年9月12日

URL: http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/27_kobetsuhyoka_kmt.pdf (自己評価表)

http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/28_kankeisyahyoka_kmt.pdf (学校関係者評価結果)

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
 教育目標や教育活動の計画、実績等について、企業や学生とその保護者に対し、必要な情報を提供して十分な説明を行うことにより、学校の指導方針や課題への対応方策等に関し、企業と教職員と学生や保護者との共通理解が深まり、学校が抱える課題・問題等に関する事項についても信頼関係を強めることにつながる。

(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	学校の現況、理念・目的・育成人材像、事業計画
(2) 各学科等の教育	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿
(3) 教職員	教員・教員組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職等進路、学外実習・インターンシップ等
(5) 様々な教育活動・教育環境	施設・設備等
(6) 学生の生活支援	中途退学への対応、学生相談
(7) 学生納付金・修学支援	学生生活、学納金
(8) 学校の財務	財務基盤、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9) 学校評価	学校評価
(10) 国際連携の状況	学校の現況、理念・目的・育成人材像、事業計画
(11) その他	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL: http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/28_opendata_kmt.pdf

授業科目等の概要

(芸術専門課程マンガ・アニメーション科) 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 単 位 時 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	
○			プロダクションリテラシー	クリエイターとしての基礎素養から、専門分野ごとの制作手法や工程、主要組織、職種別の役割などを学びます。	1・前	90 6	○			○	○			
○			プロダクションワーク1	さまざまな作品に触れ、構成、コンセプトなどについてディスカッションやブレインストーミングを繰り返し、作品制作におけるプリプロダクション、プロダクション工程の理解を深めます。	1・後	90 6	○			○			○	○
○			ワークショップ1	年間を通して身につけた技術の成果を作品にまとめます。また専門分野ごとの特別講義、業界や企業研究、関連知識、作品研究などの講座も開かれます。	1・通	135 9	○			○	○			
○			美術基礎1	デッサンやクロッキーを通し基礎的な画力の向上を目指します。また、透視図法や人体の構造等について学び、より正確な描写力を身につけます。	1・前	90 3				○	○			○
○			美術基礎2	デッサンやクロッキーを通し基礎的な画力の向上を目指します。また、透視図法や人体の構造等について学び、より正確な描写力を身につけます。	1・後	90 3				○	○			○
○			制作基礎1	アニメーションやキャラクターデザイン・イラスト、マンガ制作の作画や、その関連技術の基礎を学びます。	1・前	90 3				○	○			○
○			制作基礎2	アニメーションやキャラクターデザイン・イラスト、マンガ制作の作画や、その関連技術の基礎を学びます。	1・前	90 3				○	○			○
	○		アニメーション制作1	デジタル作画技法の習得と共に、原画や動画、背景美術、彩色、撮影、映像編集などをアニメーション現場に即した内容でアニメーション制作の基礎を身につけます。	1・後	90 3				○	○			○
	○		アニメーション制作2	デジタル作画技法の習得と共に、原画や動画、背景美術、彩色、撮影、映像編集などをアニメーション現場に即した内容でアニメーション制作の基礎を身につけます。	1・後	90 3				○	○			○
	○		キャラクターデザイン1	デジタル作画技法の習得と共に、オリジナルキャラクターのデザインから使用コンテンツを想定したイラスト、グラフィック制作の基礎を身につけます。	1・後	90 3				○	○			○
	○		キャラクターデザイン2	デジタル作画技法の習得と共に、オリジナルキャラクターのデザインから使用コンテンツを想定したイラスト、グラフィック制作の基礎を身につけます。	1・後	90 3				○	○			○
	○		マンガ制作1	デジタル作画技法の習得と共に、マンガ制作に必要なペンテクニックやトーンワークを中心にマンガ原稿作成の基礎理解を身につけます。	1・後	90 3				○	○			○
	○		マンガ制作2	デジタル作画技法の習得と共に、マンガ制作に必要なペンテクニックやトーンワークを中心にマンガ原稿作成の基礎理解を身につけます。	1・後	90 3				○	○			○

授業科目等の概要

(芸術専門課程マンガ・アニメーション科) 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	
○			プロダクションワーク2	さまざまな作品に触れ、構成、コンセプトなどについてディスカッションやブレインストーミングを繰り返し、作品制作におけるプリプロダクション、プロダクション工程の理解を深めます。	2・前	90	6	○			○			
○			プロダクションワーク3		2・後	90	6	○			○			
○			ワークショップ2	年間を通して身につけた技術の成果を作品にまとめます。また専門分野ごとの特別講義、業界や企業研究、関連知識、作品研究などの講座も開かれます。	2・通	135	9	○			○			
○			美術1	デッサンやクロッキーを通し基礎的な画力の向上を目指します。また、透視図法や人体の構造等について学び、より正確な描写力を身につけます。	2・前	90	3			○	○			○
○			美術2		2・後	90	3			○	○			○
	○		アニメーション制作3	アニメーション制作における工程別の技法演習や作品制作を通して、テクニックや感性をより実践的かつ専門的に制作を中心に身につけていきます。	2・後	90	3			○	○			○
	○		アニメーション制作4		2・後	90	3			○	○			○
	○		アニメーション制作5		2・後	90	3			○	○			○
	○		アニメーション制作6		2・後	90	3			○	○			○
	○		キャラクターデザイン3		2・後	90	3			○	○			○
	○		キャラクターデザイン4		キャラクターデザイン制作に工程別の技法演習や作品制作を通して、おけるテクニックや感性をより実践的かつ専門的に制作を中心に身につけていきます。	2・後	90	3			○	○		
	○		キャラクターデザイン5	2・後		90	3			○	○			○
	○		キャラクターデザイン6	2・後		90	3			○	○			○
	○		マンガ制作3	2・後		90	3			○	○			○
	○		マンガ制作4	マンガ制作における工程別の技法演習や作品制作を通して、テクニックや感性をより実践的かつ専門的に制作を中心に身につけていきます。	2・後	90	3			○	○			○
	○		マンガ制作5		2・後	90	3			○	○			○
	○		マンガ制作6		2・後	90	3			○	○			○
合計						30	科目	1710 単位時間 (78 単位)						

授業科目等の概要

(芸術専門課程マンガ・アニメーション科) 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	

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業時に必修科目1170時間(60単位)取得および選択科目を540時間(18単位)以上取得し、合計1710時間(78単位)以上取得すること		1学年の学期区分	2期
(留意事項)		1学期の授業期間	15週

- 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。