

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	昭和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	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	芸術専門課程	マンガ・アニメーション科	2年(昼)	1710単位時間 (又は72単位)	平成19年文部科学大臣告示第21号	
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	480単位時間 (又は32単位)	-単位時間 (又は単位)	-単位時間 (又は単位)	2640単位時間 (又は86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		
480人	504人	12人	24人	36人		
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～翌年3月31日			成績評価	■成績表(有)無 ■成績評価の基準・方法について ・成績評価の方法 授業日数の4分の3以上出席し、試験を受験する。 ・成績評価の基準 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	<p>■学年始め： 4月1日</p> <p>■夏 季： 7月21日～8月31日</p> <p>■冬 季： 12月23日～翌年1月8日</p> <p>■春 季： 3月18日～3月31日</p> <p>■学 年 末： 3月31日</p>	卒業・進級条件	<p>・進級条件</p> <p>①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること</p> <p>②所定の授業科目に合格していること</p> <p>③期日までに学費等を全額納入していること</p> <p>・卒業要件</p> <p>①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること</p> <p>②所定の授業科目に合格していること</p> <p>③期日までに学費等を全額納入していること</p>
生徒指導	<p>■クラス担任制 (有)・無)</p> <p>■長期欠席者への指導等の対応 当日中に担任から電話・メール等で連絡することを基本とし、状況に応じてだが数日続いた時点で保護者に連絡をするなどの指導をしている。</p>	課外活動	<p>■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 東京ゲームショウ 国際都市おおたフェスティバル in 空の日</p> <p>■サークル活動 (有)・無)</p>
就職等の状況	<p>■主な就職先、業界等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・(株)ベーシック ・(株)旭プロダクション ・(株)ぴえろ ・(株)ぎやろつぷ ・(株)プロダクション・アイジー <p>■就職率^{※1} 55.8%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合^{※2} 51.3%</p> <p>■その他 (任意)</p> <p>(平成25年度卒業者に関する平成26年3月時点の情報)</p>	主な資格・検定	<p>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</p>
中途退学の現状	<p>■中途退学者37名 ■中退率6.69%</p> <p>平成24年 4月 1日在学者553名 (平成24年 4月入学者を含む)</p> <p>平成25年 3月31日在学者516名 (平成25年 3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 経済的理由、進路変更、体調不良、病気療養</p> <p>■中退防止のための取組 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。</p>		
ホームページ	URL: http://www.neec.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)

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。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年9月26日現在

名 前	所 属	任期
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27年3月31日
安藤 圭一	株式会社 グラフィニカ	平成27年3月31日
千葉 茂	日本工学院専門学校 学校長	平成27年3月31日
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長	平成27年3月31日
佐藤 充	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長	平成27年3月31日
植木 隆文	日本工学院専門学校 マンガ・アニメーション科 科長	平成27年3月31日
臺野 興憲	日本工学院専門学校 マンガ・アニメーション科 主任	平成27年3月31日
附田 健	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 係長	平成27年3月31日

(開催日時)

第1回 平成26年3月24日 10:00~11:00、11:10~11:40

第2回 平成26年9月1日 16:00~17:00、17:10~17:40

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)

マンガ・アニメ制作系の実習において実践的な指導を受けるために、制作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業界事情に精通し、現在の技法から今後の動向にも対応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る。

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行きます。	株式会社 TEATRO

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

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を常に収集すること。また、企業が新規採用する人材に必要なスキルや知識、社会性などを正確にとらえ、教育に反映させるために教員研修の実施が不可欠と位置付ける。

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26年9月26日現在

名 前	所 属	任期
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 代表取締役社長	平成27年3月31日
工藤 俊一郎	公益財団法人 放送番組センター 専務理事	平成27年3月31日
藤本 昌之	株式会社エンドレスエコー 代表取締役	平成27年3月31日
高橋 修	東京実業高等学校 進路指導副部長	平成27年3月31日
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	平成27年3月31日
前原 恵子	トレランスアクト株式会社 代表取締役	平成27年3月31日
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 セクションチーフ	平成27年3月31日
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27年3月31日

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.neec.ac.jp/news/131129/pdf/h26_kekka.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.neec.ac.jp/news/131129/pdf/h26_siryō.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 26 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
○			ビジネススキル1	就職に備え、自己分析や履歴書の書き方、面接の対応を学びます。クリエイターとしてのキャリアパスの構築について研究します。	1 前期	45	3	○		
○			ビジネススキル2	就職に備え、自己分析や履歴書の書き方、面接の対応を学びます。クリエイターとしてのキャリアパスの構築について研究します。	1 後期	45	3	○		
○			ビジュアルデザイン1	アニメーション、イラスト、デジタルコミック制作のための色彩学、ファッションモード等について学びます。	1 前期	45	3	○		
○			ビジュアルデザイン2	アニメーション、イラスト、デジタルコミック制作のための色彩学、ファッションモード等について学びます。	1 後期	45	3	○		
○			メディア研究1	さまざまな作品に触れ、その構成と基本コンセプト、シナリオ、演出、カメラワーク、特殊効果などを作家の観点から研究します。	1 前期	45	3	○		
○			メディア研究2	さまざまな作品に触れ、その構成と基本コンセプト、シナリオ、演出、カメラワーク、特殊効果などを作家の観点から研究します。	1 後期	45	3	○		
○			美術基礎	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。透視図法や人体の構図等について学び、正確な描写力を身につけます。	1 前期	45	1			○
	○		アニメーション基礎1	アニメーション制作における背景作画の基礎を学びます。	1 前期	120	4			○
	○		アニメーション基礎2	アニメーション制作のために必要となる描画技法の基礎を学びます。	1 後期	120	4			○
合計				38 科目	3120	単位時間 (118	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 26 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
	○		マンガ基礎1	マンガ制作における背景作画の基礎を学びます。	1 前期	120	4			○
	○		マンガ基礎2	マンガの基礎的な技術を学びます。心理描写、フレーミングやコマ割り、モンタージュなどの表現方法を学びます。	1 後期	120	4			○
	○		キャラクター基礎1	キャラクターデザインの基礎として、イラスト制作における背景作画の基礎を学びます。	1 前期	120	4			○
	○		キャラクター基礎2	キャラクターデザインの方法論から、キャラクターイラスト制作技術の基礎を学びます。	1 後期	120	4			○
	○		アニメーションワーク1	作画技法の習得と、デジタルアニメーションソフトの習得を中心に、背景美術、彩色、撮影、映像編集などの基礎を身につけます。	1 前期	90	3			○
	○		アニメーションワーク2	作画技法の習得と、デジタルアニメーションソフトの習得を中心に、背景美術、彩色、撮影、映像編集などの基礎を身につけます。	1 後期	90	3			○
	○		マンガワーク1	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を学びます。また、キャラクター造形の基礎を学びます。	1 後期	90	3			○
	○		マンガワーク2	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を学びます。また、キャラクター造形の基礎を学びます。	1 後期	90	3			○
	○		キャラクターデザインワーク1	イラスト制作に必要なソフトを習得し、オリジナルキャラクターから、イラスト、グラフィック制作技術を身につけます。	1 後期	90	3			○
合計				38 科目	3120	単位時間 (118 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 26 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
	○		キャラクターデザインワーク2	イラスト制作に必要なソフトを習得し、オリジナルキャラクターから、イラスト、グラフィック制作技術を身につけます。	1 後 期	90	3			○
○			修了制作	年間を通して身につけた技術の成果を作品にし、学内外の発表展でプレゼンテーションを行います。またさまざまなコンテストに応募します。	1 後 期	120	4			○
○			コミュニケーション演習	児童心理学からクリエイターとしての感覚を学び、意思の伝達から相互理解を深め、人間と社会生活におけるコミュニケーションについて学びます。	1 前 期	30	2	○		
○			アントレプレナー	作品の企画、発表など、プレゼンテーションに必要な知識を習得します。また、独立したクリエイターとしての活動方法を学びます。	2 前 後 期	30	2	○		
○			作品演出/監督論	ストーリーテリングを具体的に研究し、実践で生かせる知識を学びます。	2 前 後 期	60	4	○		
○			デザイン演習	平面構成などの演習を通じ、色彩やデザインの基礎となる構成理論を学びます。	2 前 後 期	60	2			○
○			メディア研究3	さまざまな作品に触れ、その構成と基本コンセプトなどを作家の視点から研究します。	2 前 期	45	3	○		
○			メディア研究4	さまざまな作品に触れ、その構成と基本コンセプトなどを作家の視点から研究します。	2 後 期	45	3	○		
	○		アニメーションワーク3	アニメーション制作に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 前 期	120	4			○
合計				38 科目	3120	単位時間 (118 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 26 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
	○		アニメーションワーク4	アニメーション制作に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行きます。	2 前期	120	4			○
	○		アニメーションワーク5	アニメーション制作に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行きます。	2 前期	45	1			○
	○		キャラクターデザインワーク3	キャラクターデザイン制作に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行きます。	2 前期	120	4			○
	○		キャラクターデザインワーク4	キャラクターデザイン制作に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行きます。	2 前期	120	4			○
	○		キャラクターデザインワーク5	キャラクターデザイン制作に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行きます。	2 前期	45	1			○
	○		マンガワーク3	マンガ制作に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行きます。	2 前期	120	4			○
	○		マンガワーク4	マンガ制作に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行きます。	2 前期	120	4			○
	○		マンガワーク5	マンガ制作に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行きます。	2 前期	45	1			○
○			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行きます。	2 前期	90	3			○
合計					38 科目	3120 単位時間 (118 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 26 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
○			プロジェクトワーク2	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行きます。	2 後 期	90	3			○
○			卒業制作	各コースごとに2年間学んだ感性や知識、技術を駆使し、学内外の発表展にて企業などにプレゼンテーションを行います。	2 後 期	120	4			○
合計					38 科目	3120	単位時間 (118	単位)