

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											
日本工学院八王子専門学校		昭和62年3月27日		前野 一夫		〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404番地1他 (電話) 042-637-3111											
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31年7月10日		千葉 茂		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111											
分野	認定課程名		認定学科名			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20年文部科学大臣 告示第12号	－										
学科の目的	マンガ・アニメーション科では、制作の基礎力となるデッサンや作画力の向上と多彩な表現力を育成しながら、基本的な制作スキルからデジタルツールを多用した制作スキルまでの制作スキル全般に注力する。また、フリーランスや企業、開業にも有用な業界専門知識や周辺分野の基礎知識などにも触れ、マンガやアニメ、イラストやゲーム業界などで活躍するクリエイター人材の育成を目標とする。																
認定年月日	平成27年2月17日																
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	450			1350											
		時間															
生徒総定員		生徒実員		留学生数 (生徒実員の内数)	専任教員数		兼任教員数		総教員数								
240人		245人		51人	5人		33人		38人								
学期制度	■前期：4月1日～10月11日 ■後期：10月12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10日～8月15日 8月31日～9月7日 ■冬 季：12月23日～1月8日 ■学年末：3月18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											
学修支援等	■クラス担任制： 有 ■個別相談・指導等の対応 担任との個人面談を基本とし、学内の対面面談が困難な場合は電話やオンライン等でも相談対応や指導をしている。また状況に応じて保護者との共有や連携をとった指導を行っている。				課外活動	■課外活動の種類 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※2	■主な就職先・業界等 (令和元年度卒業生) 株式会社スタジオディーン 株式会社ゆめ太カンパニー 株式会社バイブリーアニメーションスタジオ ユーフォーテーブル有限会社 株式会社イマジカデジタルスケープ ■就職指導内容 就職動議づけをはじめ、履歴書、エントリーシート、面接所作等の講座や業界・企業研究、受験指導などを行っている。また、デビュー志望者には起業・開業講座や支援を行っている。 ■卒業者数 73 人 ■就職希望者数 57 人 ■就職者数 40 人 ■就職率 70.2 % ■卒業者に占める就職者の割合 46.2 % ■その他 ・マンガアニメーション科四年制編入： 4人 ・大学進学： 2人 ・各種学校進学 2人 (令和 元 年度卒業者に関する 令和2年5月1日 時点の情報)				主な学修成果 (資格・検定 等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業者にに関する令和2年5月1日時点の情報) <table><tr><th>資格・検定名</th><th>種別</th><th>受験者数</th><th>合格者数</th></tr><tr><td>ビジネス能力検定3級</td><td>③</td><td>73 人</td><td>63人</td></tr></table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他 (民間検定等) ■自由記述欄 ・快看漫画 商業連載 ・comico×日本工学院グランプリ 入賞受賞 ・SolDesign 公式キャラクターコンテスト 最優秀賞受賞 ・『TOKYO SKYTREE® ART2020』コンペティション入賞				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ビジネス能力検定3級	③	73 人	63人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数														
ビジネス能力検定3級	③	73 人	63人														

中途退学 の現状	■中途退学者 18 名 ■中退率 7.4 % (休学者2名含まず) 平成31年4月1日時点において、在学者244名（平成31年4月1日入学者を含む） 令和2年3月31日時点において、在学者223名（令和2年3月31日卒業者を含む） ■中途退学の主な理由 病気療養・経済的問題・進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による面談を重ね、状況により担任の上長面談、保護者への情報共有などを行う。 また、経済面では学費・奨学金相談窓口を設け、学生生活ではカウンセリングルーム等を設けて、個々の学生に適した指導・助言・相談等を行い、休学者にも復学（転科等）の指導・助言・相談も行っている。
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 ・片柳学園入学金免除制度・若きつくりびと奨学金制度・再入学優遇制度・片柳学園奨学金制度・留学生特別給付制度 ・ミュージシャン特待生・スポーツ特待生 ■専門実践教育訓練給付： 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価： 有 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構、平成25年度(平成26年3月31日) 受審 http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/
当該学科の ホームページ URL	https://www.neec.ac.jp/department/

(留意事項)

1. 公表年月日（※1）

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、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. 就職等の状況（※2）

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて（通知）（25文科生第596号）」に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。

（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」における「就職率」の定義について

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をいいます。

②「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」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員（雇用契約期間が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）をいいます。

※「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ます。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、別科の学生は除きます。

（2）「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「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います。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ません（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う）。

（3）上記のほか、「就職者数（関連分野）」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果（※3）

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他（民間検定等）の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果（例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等）について記載します。

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

年度毎にカリキュラムの見直しを行うため、関係分野の企業・団体等へのヒアリングを適宜実施、実務に関する知識、技術を調査しカリキュラムに反映させている。

また授業科目のシラバスにおいても、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、学習成果評価等の検証から、授業内容や評価方法の見直しを行っている。

（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

教育課程編成委員会は、校長を委員長とし、学科責任者、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。

本委員会は、産学連携による学科カリキュラム、本学生に対する講義科目および演習、実習、インターンシップおよび学内または学外研修、進級・卒業審査等に関する事項、自己点検・評価に関する事項、その他、企業・業界団体等が必要とする教育内容について審議する。審議の結果を踏まえ、校長、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員で検討し次年度のカリキュラム編成へ反映する。

（３）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
近藤 真司	一般社団法人 日本動画協会 専務理事 事務局長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	①
大藤 充彦	株式会社ツクリエ 取締役 経営管理本部 本部長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	③
福富 大介	大日本印刷株式会社 コンテンツコミュニケーション本部	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	③
前野 一夫	日本工学院八王子専門学校 校長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	
守屋 一	日本工学院八王子専門学校 マンガ・アニメーション科 科長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日（1年）	

※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

（年間の開催数及び開催時期）

年２回 （3月・9月）

（開催日時（実績））

第１回 2019年9月25日 16：00～17：00

第２回 2020年6月30日 16：00～17：30

（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

教育課程編成委員会において、漫画家やイラストレーターを目指している学生にとって、セルフプロデュースという観点から最大のクラウドソーシングサイトを運営しているクラウドワークス規約の読み方などの授業が大変重要かつ有効になってくるとの意見があった。それを反映させるためビジネス系の科目においては、セルフプロデュース関連の教育内容充実と推進を図る事を検討課題とした。

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 実践的な指導を受けるにあたって、関連分野での実績や、知識、技術、制作管理能力に基づく指導力を有する講師の派遣協力が得られる企業を選定し、基礎力重視の教育方針で授業シラバスの作成から連携をとる。企業等との打合せにより、企業等のニーズに沿った実習内容や評価方法を設定し、目標を明確にする。企業等からの派遣講師による実践的な実習・演習を実施後、企業等の派遣講師による評価に基づき、教員が成績評価・単位認定を行う。								
（２）実習・演習等における企業等との連携内容 ※授業内容や方法、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 アテネアートスタジオがアニメ制作やデザイン業務で行っている作画・制作手法に基づいて、科目担当教員と企業派遣講師との間で基礎技術や基礎知識を主軸に意見交換を行い、その授業計画や評価方法、学生指導上の問題点、改善案などを計画する。またデジタルツールの関連授業に対しても、その基礎として内容が連携でき、整合されているかを検証し授業展開する。派遣講師による評価に基づき、教員が成績評価・単位認定を行う。								
（３）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。 <table border="1"> <tr> <th>科 目 名</th><th>科 目 概 要</th><th>連 携 企 業 等</th></tr> <tr> <td>作画基礎３ ワークショップ１</td><td>観察力や描画力を高めながら、美術設定やデザインを基に室内空間や情景の描画図法などを理解することで、制作基礎力の向上と、描画に積極的に取り組む姿勢を高めることが狙いである。</td><td>アテネアートスタジオ</td></tr> </table>			科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等	作画基礎３ ワークショップ１	観察力や描画力を高めながら、美術設定やデザインを基に室内空間や情景の描画図法などを理解することで、制作基礎力の向上と、描画に積極的に取り組む姿勢を高めることが狙いである。	アテネアートスタジオ
科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等						
作画基礎３ ワークショップ１	観察力や描画力を高めながら、美術設定やデザインを基に室内空間や情景の描画図法などを理解することで、制作基礎力の向上と、描画に積極的に取り組む姿勢を高めることが狙いである。	アテネアートスタジオ						
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 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 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 研修名「AJPEG生交流教員同席講座」（連携企業等：アトメハチ・ハートアトメノオーブム） 期間：2019年6月3日（月） 対象：アニメ関連教育機関教職員 内容：制作進行・アニメーターにおける応募・選考や就業後育成動向などについての講義を受講し、産業界のこれからの応募選考や育成について共有し、教育現場の今後に必要な情報等の意見交換を行った。 研修名「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム」（連携企業等：一般社団法人日本アニメーター・演出協会） 期間：2020年2月9日（日） 対象：アニメ制作従事者、制作企業、アニメ教育関連の教職員 ②指導力の修得・向上のための研修等 研修名「学生が抱える悩みとその対応」（連携企業等：東京都立多摩高等学校） 期間：2019年8月1日（木） 対象：クリエイターズカレッジ 教職員 内容：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。								

(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 研修名「リョーちも&ワコム クリエイティブコラボウェビナー」(連携企業等：株式会社ワコム クリエイティブエンタープライズ) 期間：2020年9月17日(木)予定 対象：対象：アニメ制作従事者、制作企業、アニメ教育関連の教職員 内容：CLIP STUDIO PAINTを使って、キャラクターデザインについての考え方や絵を主体にする作業の見せ方テクニックの②指導力の修得・向上のための研修等 研修名「オンライン授業のあり方」(連携企業等：株式会社クリーク・アンド・リバー社) 期間：2020年10月14日(水)予定 対象：クリエイターズカレッジ教職員 内容：早稲田大学におけるオンライン指導方法、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 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ガイドラインの評価項目</th><th>学校が設定する評価項目</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(1) 教育理念・目標</td><td>(1)理念・目的・育成人材像</td></tr> <tr> <td>(2) 学校運営</td><td>(2)運営方針(3)事業計画(4)運営組織(5)人事・給与制度(6)意思決定システム(7)情報システム</td></tr> <tr> <td>(3) 教育活動</td><td>(8)目標の設定(9)教育方法・評価等(10)成績評価・単位認定等(11)資格・免許取得の指導体制(12)教員・教員組織</td></tr> <tr> <td>(4) 学修成果</td><td>(13)就職率(14)資格・免許の取得率(15)卒業生の社会的評価</td></tr> <tr> <td>(5) 学生支援</td><td>(16)就職等進路(17)中途退学への対応(18)学生相談(19)学生生活(20)保護者との連携(21)卒業生・社会人</td></tr> <tr> <td>(6) 教育環境</td><td>(22)施設・設備等(23)学外実習・インターンシップ等(24)防災・安全管理</td></tr> <tr> <td>(7) 学生の受入れ募集</td><td>(25)学生募集活動(26)入学選考(27)学納金</td></tr> <tr> <td>(8) 財務</td><td>(28)財務基盤(29)予算・収支計画(30)監査(31)財務情報の公開</td></tr> <tr> <td>(9) 法令等の遵守</td><td>(32)関連法令、設置基準等の遵守 (33) 個人情報保護(34)学校評価(35)教育情報の公開</td></tr> <tr> <td>(10) 社会貢献・地域貢献</td><td>(36)社会貢献・地域貢献 (37) ボランティア活動</td></tr> <tr> <td>(11) 国際交流</td><td></td></tr> </tbody> </table> ※(10)及び(11)については任意記載。		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)理念・目的・育成人材像	(2) 学校運営	(2)運営方針(3)事業計画(4)運営組織(5)人事・給与制度(6)意思決定システム(7)情報システム	(3) 教育活動	(8)目標の設定(9)教育方法・評価等(10)成績評価・単位認定等(11)資格・免許取得の指導体制(12)教員・教員組織	(4) 学修成果	(13)就職率(14)資格・免許の取得率(15)卒業生の社会的評価	(5) 学生支援	(16)就職等進路(17)中途退学への対応(18)学生相談(19)学生生活(20)保護者との連携(21)卒業生・社会人	(6) 教育環境	(22)施設・設備等(23)学外実習・インターンシップ等(24)防災・安全管理	(7) 学生の受入れ募集	(25)学生募集活動(26)入学選考(27)学納金	(8) 財務	(28)財務基盤(29)予算・収支計画(30)監査(31)財務情報の公開	(9) 法令等の遵守	(32)関連法令、設置基準等の遵守 (33) 個人情報保護(34)学校評価(35)教育情報の公開	(10) 社会貢献・地域貢献	(36)社会貢献・地域貢献 (37) ボランティア活動	(11) 国際交流	
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)理念・目的・育成人材像																								
(2) 学校運営	(2)運営方針(3)事業計画(4)運営組織(5)人事・給与制度(6)意思決定システム(7)情報システム																								
(3) 教育活動	(8)目標の設定(9)教育方法・評価等(10)成績評価・単位認定等(11)資格・免許取得の指導体制(12)教員・教員組織																								
(4) 学修成果	(13)就職率(14)資格・免許の取得率(15)卒業生の社会的評価																								
(5) 学生支援	(16)就職等進路(17)中途退学への対応(18)学生相談(19)学生生活(20)保護者との連携(21)卒業生・社会人																								
(6) 教育環境	(22)施設・設備等(23)学外実習・インターンシップ等(24)防災・安全管理																								
(7) 学生の受入れ募集	(25)学生募集活動(26)入学選考(27)学納金																								
(8) 財務	(28)財務基盤(29)予算・収支計画(30)監査(31)財務情報の公開																								
(9) 法令等の遵守	(32)関連法令、設置基準等の遵守 (33) 個人情報保護(34)学校評価(35)教育情報の公開																								
(10) 社会貢献・地域貢献	(36)社会貢献・地域貢献 (37) ボランティア活動																								
(11) 国際交流																									
(3) 学校関係者評価結果の活用状況 Society 5.0を踏まえた教育が必要との意見から、専門分野だけでなくインターネットなどのIT技術を中心に修得できるような学科・カレッジを超えたラボレーションを強化するとともに、コミュニケーションやビジネススキル向上、部分で積極的に勉強するようなアクティブラーニングの環境を整えるため、地域連携事業を積極的に推進する。 コロナ禍でのオンライン授業などに対応するため、利用し易いIT環境の整備を早急に進めていく。また、対面授業においても専門家からの意見を参考に、感染防止対策に万全を尽くしていく。 教員もコロナ禍における授業体制に対応するスキル向上のため、今年度も引き続き教員の就労環境の改善をはかりながら、自発的な能力開発及び向上を目的とした「学校法人片柳学園職員自己啓発支援制度」を積極的に活用できるよう教員の研修体制を整えていく。 募集活動においては、オンライン面談など将来を見据えた対策も早期に計画する。また、経済的な問題を抱えている学生へは、高等教育の新制度を周知しながら修学継続できるような支援策を計画していく。																									

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
森 健介	順天堂大学 非常勤講師 (元白梅学園高等学校副校長)	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	学校関連
金子 英明	日本工学院八王子専門学校 校友会会長 (セントラルエンジニアリング株式会社 グループマネージャー)	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	卒業生／IT企業等委員
細谷 幸男	八王子商工会議所 事務局長	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	地域関連
三井 隆裕	株式会社ヌーベルバーグ 代表取締役社長	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	クリエイターズ 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	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
才丸 大介	株式会社カオルデザイン 執行役員 企画戦略室 室長	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	デザイン 企業等委員
鈴木 浩之	株式会社田中建設 取締役 建築部長	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	テクノロジー 企業等委員
池田 つぐみ	NPO法人日本ストレッチング協会 理事	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	スポーツ 企業等委員
石川 仁嗣	医療法人社団 健心会 みなみ野循環器病院 事務長	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	医療 企業等委員
宮崎 豊彦	八王子市私立保育園協会 会長 城山保育園 園長	令和2年4月1日 ～令和3年3月31日(1年)	医療・保育 団体等委員

※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。

(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()) 令和2年9月30日

URL : <https://www.neec.ac.jp/announcement/28523/>

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。

また、私立学校の定めに基づき「財産目録」「貸借対照表」「収支計算書」「事業報告書」「監事による監査報告」の情報公開を実施している。公開に関する事務は、法人経理部において取扱い、「学校法人片柳学園 財務情報に関する書類閲覧内規」に基づいた運用を実施している。

(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、教育理念・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、令和元年度の項目別の自己評価表
(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

URL : <https://www.neec.ac.jp/announcement/28523/>

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/アニメーションコース) 2020年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	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	
○			キャリアデザイン1	ネットワーク社会におけるコミュニケーションを考える。また、自らの将来を構想し設計する。	1・前	45	3	○			○		○		
○			キャリアデザイン2	組織活動と個人の役割などにふれ、セルフプロデュースについて学ぶ。	1・後	45	3	○			○		○		
○			素描演習1	デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や描画力を高める。	1・前	45	1			○	○			○	
○			素描演習2	デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や描画力を高める。	1・後	45	1			○	○			○	
○			プロダクションワーク1	コンセプトやターゲットユーザーなどから作品制作における基本的な考え方を学ぶ。	1・前	45	3	○			○			○	
○			プロダクションワーク2	制作における計画性や制作プロセスなどの基本的な考え方を学ぶ。	1・後	45	3	○			○		○		
○			作画基礎1	作品制作を通して、主に発想力を養い美術や専門分野での基礎力を高める。	1・前	45	1			○	○			○	
○			作画基礎2	作品制作を通して、主に想像力を養い美術や専門分野での基礎力を高める。	1・前	45	1			○	○			○	
○			作画基礎3	作品制作を通して、主に発想力を養い美術や専門分野での基礎力を高める。	1・後	45	1			○	○			○	○
○			作画基礎4	作品制作を通して、主に演出力を養いアニメーション制作分野での基礎力を高める。	1・後	45	1			○	○			○	
	○		アニメーション制作1	アニメーション制作における作画プロセスや基礎的な作画技法などを学ぶ。	1・前	90	3			○	○		○	○	

	○	アニメーション制作 2	アニメーション制作における制作関連知識や作画技法の理解を進める。	1・前	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制作プロセス全般の理解を進め作品を制作する。	1・後	90	3			○	○		○	○	
	○	アニメーション制作 4	アニメーション制作における作画技法の理解を進め作品を制作する。	1・後	90	3			○	○			○	
	○	ワークショップ 1	学習成果をまとめる。また、受講内容から更に高度な技法や理解度を補うための研究も行う。	1・前	45	1			○	○		○	○	○
	○	ワークショップ 2	デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や描画力を高める。	1・後	45	1			○	○			○	
		○	ワークショップ 2 A 作画背景	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 2 A 仕上撮影	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 2 B	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 2 B 仕上撮影	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ 2 C アニメ	2・通	45	3	○			○		○	○	
○			デザイン 3 作画背景	2・前	45	3	○			○			○	
○			デザイン 3 仕上撮影	2・前	45	3	○			○			○	
○			デザイン 4 作画背景	2・後	45	3	○			○			○	

○		デザイン4 仕 上撮影	前期での技術や知識の習得を踏まえ、2年間の 修学の集大成として卒業制作作品を制作する。 各専攻ごとに専門分野の制作物を完成させる。	2 ・ 後	45	3	○			○				○	
○		デッサン3 作 画	演出的な表現力や身体の動作による外形変化な どを学び、作品制作における描画力を高める。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	
○		デッサン3 作 画（田中）	アニメ演出的な表現力や身体の動作による外形 変化などを学び、作品制作における描画力を高 める。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	
○		デッサン3 背 景仕上撮影	演出的な表現力や身体の動作による外形変化な どを学び、作品制作における描画力を高める。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	
○		デッサン4 作 画背景	デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や 描画力を高める。	2 ・ 後	90	3			○	○				○	
○		デッサン4 仕 上撮影	前期での技術や知識の習得を踏まえ、2年間の 修学の集大成として卒業制作作品を制作する。 各専攻ごとに専門分野の制作物を完成させる。	2 ・ 後	90	3			○	○				○	
○		制作実習5 作 画背景	アニメーション美術には広範な技術・知見が必 要であるという事を知り、理解した事を実際の 制作現場で生かせるようにすることを目的とす る。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	
○		制作実習5 仕 上撮影	商業アニメーションでの需要が高まりつつある 3DCGの基本概念を理解する。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	
○		制作実習6 作 画背景	アニメーションの映像表現の高みを実感で知 る。面白い！美しい！優れている！という感動 を発見する。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	
○		制作実習6 作 画背景（田 中）	アニメの作画・美術背景作業従事者を目指すに 際し自ら企画を起こし、絵コンテ作成からレイ アウト・原画の作業を行うことで、絵の見せ方 やアナログ、デジタル動画のタイミングなどを 理解しアニメーションの知識を深めることがで きる。また並行して様々なモチーフの動画や背 景着色の作業の中で難易度を問わず柔軟に対応 できる画力を養う。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	
○		制作実習6 仕 上撮影	個人ワークやグループワークを行う。撮影以外 の各作業工程に必要な素材作成方法や制作に必 要な機材の理解を深める。	2 ・ 前	90	3			○	○				○	

○		制作実習 7 作画背景	アニメーション美術には広範な技術・知見が必要であるという事を知り、理解した事を実際の制作現場で生かせるようにすることを目的とする。	2・後	90	3				○	○				○	
○		制作実習 7 仕上撮影	ライトノベルズやゲーム制作を想定し、実践的な制作を学ぶ。	2・後	90	3				○	○				○	
○		制作実習 8 作画背景	ライトノベルズやゲーム制作を想定し、実践的な制作を学ぶ。	2・後	90	3				○	○				○	
○		制作実習 8 仕上撮影	制作の過程を通してアニメ撮影技術をより高める。教員・講師の指導を受けながら、制作グループ内やクラスメイト間のコミュニケーションを取り、異なる考えや視点を得ながら共同作業を行うことで社会人基礎力を養う。	2・後	90	3				○	○				○	
○		制作研究 2 作画	学習成果を作品にまとめる。また、受講内容から更に高度な技法や理解度を補うための研究も行う。	2・通	90	3				○	○				○	
○		制作研究 2 背景	学習成果を作品にまとめる。また、受講内容から更に高度な技法や理解度を補うための研究も行う。	2・通	90	3				○	○				○	
○		制作研究 2 デジタル	学習成果を作品にまとめる。また、受講内容から更に高度な技法や理解度を補うための研究も行う。	2・通	90	3				○	○				○	
合計			42 科目	2835単位時間（110単位）												

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目900時間(36単位)および選択科目810時間(26単位)以上取得し、合計1710時間(62単位)以上取得すること。	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 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。
- 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。

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/マンガコース) 2020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	
○			キャリアデザ イン1	ネットワーク社会におけるコミュニケーション を考える。また、自らの将来を構想し設計す る。	1 ・ 前	45	3	○			○		○		
○			キャリアデザ イン2	組織活動と個人の役割などにふれ、セルフプロ デュースについて学ぶ。	1 ・ 後	45	3	○			○		○		
○			素描演習1	デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や 描画力を高める。	1 ・ 前	45	1			○	○			○	
○			素描演習2	デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や 描画力を高める。	1 ・ 後	45	1			○	○			○	
○			プロダクショ ンワーク1	作品を構成する要素を分解し、作劇技法や登場 人物の元型、構図やライティング、色彩など、 物語を成立させるために必要な技術と知識を習 得する。それらを解説なしで読み解き、みずか らの言葉で語ることができるようになることを 学習目的とする。	1 ・ 前	45	3	○			○			○	
○			プロダクショ ンワーク2	今までに養った知識に基づいて、作品の制作意 図や演出にこめられた技術、消費者視点では気 づかない表現を読み取り、自分の言葉としてそ れらを構築し、文章と絵を用いて表すことがで きるようになることを目的とする。評論とは異 なり、みずからの創作を前提とした作品鑑賞で あるため、考察の道程で発生する事実誤認や勘 違いなどは、大いに容認する。	1 ・ 後	45	3	○			○		○		
○			作画基礎1	ClipStudioPaintでの基礎的な使用方法を理解 し、漫画制作において必要な技術を理解、習得 できるようになる。現在の漫画業界で求められ ている技術、作品を意識し、作品制作をできる ようになるよう理解するのが狙いである。	1 ・ 前	45	1			○	○			○	

○			作画基礎 2	作品制作を通して、主に想像力を養い美術や専門分野での基礎力を高める。	1・前	45	1			○	○			○	
○			作画基礎 3	ClipStudioPaintでの応用的な使用方法を理解し、漫画制作において必要な技術を理解、習得できるようになる。現在の漫画業界で求められている技術、作品を意識し、作品制作をできるようになるよう理解するのが狙いである。	1・後	45	1			○	○			○	○
○			作画基礎 4	作品制作を通して、主に演出力を養い美術や専門分野での応用力を高める。	1・後	45	1			○	○			○	
	○		マンガ制作 1	マンガ制作における作画プロセスや基礎的な作画技法などを学ぶ。	1・前	90	3			○	○			○	○
	○		マンガ制作 2	マンガ制作における制作関連知識や作画技法の理解を進める。	1・前	90	3			○	○			○	
	○		マンガ制作 3	マンガ制作における作画プロセスや基礎的な作画技法などを学ぶ。	1・後	90	3			○	○			○	○
	○		マンガ制作 4	マンガ制作における作画技法の理解を進め作品を制作する。	1・後	90	3			○	○			○	
	○		ワークショップ 1	アナログで漫画を制作し、冊子としてまとめ、作品制作を理解する。	1・前	45	1			○	○			○	○
	○		ワークショップ 2	アナログで漫画を制作し、冊子としてまとめ、作品制作を理解する。	1・後	45	1			○	○			○	
		○	ビジネススキル 2	仕事現場に必要な関連知識やビジネスマナーを学ぶ。	2・通	45	3	○			○				
		○	ワークショップ 2 A	自己の作風や実績、制作力などを伝えるセルフプロモーションについて学ぶ。	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 2 B	映画や演劇などを考察して、作品制作の表現力や演出力を高める。	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 2 C	マンガ制作における、制作以外のノウハウを習得する。ブレインストーミング、ミーティング、コンセンサスなど。	2・通	45	3	○			○			○	

○		デザイン 3	ライトノベルズやゲームなどキャラクター設定・デザインを含めた作品制作をしていく。	2・前	45	3	○			○		○		
○		デザイン 4	企業課題を想定したキャラクター設定・デザイン制作をしていく。	2・後	45	3	○			○		○		
○		デッサン 3	演出的な表現力や身体の動作による外形変化などを学び、作品制作における描画力を高める。	2・前	90	3			○	○		○		
○		デッサン 4	演出的な表現力や身体の動作による外形変化などを学び、作品制作における描画力を高める。	2・後	90	3			○	○		○		
○		制作実習 5	ライトノベルズやゲーム制作を想定し、実践的な制作を学ぶ。	2・前	90	3			○	○		○		
○		制作実習 6	ライトノベルズやゲーム制作を想定し、実践的な制作を学ぶ。	2・前	90	3			○	○		○		
○		制作実習 7	ライトノベルズやゲーム制作を想定し、実践的な制作を学ぶ。	2・後	90	3			○	○		○		
○		制作実習 8	ライトノベルズやゲーム制作を想定し、実践的な制作を学ぶ。	2・後	90	3			○	○		○		
○		制作研究 2	学習成果を作品にまとめる。また、受講内容から更に高度な技法や理解度を補うための研究も行う。	2・通	90	3			○	○		○	○	
合計			29 科目	1800単位時間 (71単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目900時間(36単位)および選択科目810時間(26単位)以上取得し、合計1710時間(62単位)以上取得すること。	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 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。
- 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。

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/キャラクターデザインコース) 2020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	
○			キャリアデザイン1	ネットワーク社会におけるコミュニケーションを考える。また、自らの将来を構想し設計する。	1 ・ 前	45	3	○			○			○	
○			キャリアデザイン2	組織活動と個人の役割などにふれ、セルフプロデュースについて学ぶ。	1 ・ 後	45	3	○			○			○	
○			素描演習1	前半は鉛筆の使い方から陰影の法則、基本的な形態のデッサンを反復し、しっかりと基本を身につける。後半は応用的課題で身につけた基礎を確認する。基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。	1 ・ 前	45	1			○	○			○	
○			素描演習2	前期の経験を踏まえ、課題を反復することでしっかりとデッサンの基本を身につける。基礎を試す応用的課題も実施する。後半は総合的な力を養う課題で、より高いレベルの作品作りを目指す。授業は基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。	1 ・ 後	45	1			○	○			○	
○			プロダクションワーク1	コンセプトやターゲットユーザーなどから作品制作における基本的な考え方を学ぶ。	1 ・ 前	45	3	○			○			○	
○			プロダクションワーク2	①AdobeIllustrator応用演習、②課題1：マークorキャラ入り名刺、③課題2：アバターキャラクターorUIボタンデザイン、④課題3：Portfolio制作	1 ・ 後	45	3	○			○			○	
○			作画基礎1	前半は鉛筆の使い方から陰影の法則、基本的な形態のデッサンを反復し、しっかりと基本を身につける。後半は応用的課題で身につけた基礎を確認する。基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。	1 ・ 前	45	1			○	○			○	
○			作画基礎2	作品制作を通して、主に想像力を養い美術や専門分野での基礎力を高める。	1 ・ 前	45	1			○	○			○	

○		作画基礎 3	前期の経験を踏まえ、課題を反復することでしっかりと基本を身につける。基礎を試す応用的課題も実施する。後半は総合的な力を養う課題で、より高いレベルの作品作りを目指す。授業は基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。	1・後	45	1			○	○			○	○
○		作画基礎 4	イラスト描画技法とデザインプロセスの理解を深める。	1・後	45	1			○	○			○	
	○	キャラクターデザイン 1	主に「デジタルイラスト制作スキル」に重点をおいた授業であり、参加する学生がツールの使用方法や応用技術、プロの現場でのイラスト制作の進め方などを理解することを目指す。	1・前	90	3			○	○			○	
	○	キャラクターデザイン 2	CLIPSTUDIOを用いたデジタルイラスト作画。CLIPSTUDIOの操作法、および人体作画の基礎、キャラクターイラストレーションにおける作画技法を学び、魅力あるキャラクターイラスト作品制作を目指す。	1・前	90	3			○	○			○	○
	○	キャラクターデザイン 3	「デジタル背景イラスト制作スキル」に重点をおいた授業であり、参加する学生がツールの使用方法や応用技術、プロの現場でのイラスト制作の進め方などを理解することを目指す。（熊川）自分の得手、不得手を理解し、目的、必要に応じたデザインを考え制作する。求められている人材や職能、業界トレンドなどを実際の業務経験と交えて講義する。各授業の前半はデジタル業における基礎知識などを講義する。（園田）	1・後	90	3			○	○			○	
	○	キャラクターデザイン 4	CLIPSTUDIOを用いたデジタルイラスト作画。CLIPSTUDIOの操作法、および人体作画やキャラクターイラストレーションにおける作画技法の理解を深め、魅力あるキャラクターイラスト作品制作を目指す。	1・後	90	3			○	○			○	○
	○	ワークショップ 1	プロの作画制作で必要な背景美術設定やデザインを描けるようになるために、基礎パースを理解し、様々な作画制作に応用できるようにするのがねらいである。	1・前	45	1			○	○			○	○
	○	ワークショップ 2	色彩検定3級、色彩技能パーソナルカラー検定モジュール1取得につなげるスキルを習得し、色彩演習を通して色彩論を学びながら社会と個のしくみも学んでいくことがねらいである。	1・後	45	1			○	○			○	

		○	ビジネススキル2	業界研究を行い、現場に必要な関連知識やビジネスマナーを学び、苦手分野を強化する。クリエイターの基礎教養として映像研究も行う。	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ2A	自己の作風や実績、制作力などを伝えるイラストレーターとしてのセルフプロモーション、アナログ画材を使用したキャラクターデザイン、イラストレーション制作について学ぶ。	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ2B	様々な映像鑑賞を通して、作品制作の表現力や演出力、感性を磨く。また、苦手分野を克服する。	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ2C	色彩検定3級、色彩技能パーソナルカラー検定モジュール1取得につなげるスキルを習得し、色彩演習を通して色彩論を学びながら社会と個のしくみも学んでいくことがねらいである。	2・通	45	3	○			○			○	
○			デザイン3	ポートフォリオブラッシュアップ、ノベルのカバーイラスト制作および、装丁デザイン制作と卒業制作企画立てを行う。	2・前	45	3	○			○		○		
○			デザイン4	ゲームやイラスト制作など、自分のオリジナル企画を卒業制作展示のために制作する。	2・後	45	3	○			○		○		
○			デッサン3	鉛筆デッサンの応用力を高めるために、陰影の法則、基本的な形態のデッサンから展開する。後半は応用的課題で身につけた基礎を確認する。基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。	2・前	90	3				○	○			○
○			デッサン4	鉛筆デッサンの応用力を高めるために、陰影の法則、基本的な形態のデッサンから展開する。後半は応用的課題で身につけた基礎を確認する。基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。	2・後	90	3				○	○			○
○			制作実習5	厚塗りのキャラクターイラスト着彩法。背景をコンセプトアート（フォトバッシュ等）。Live2Dによるキャラクター制作。Live2Dによるアニメーション作品制作。	2・前	90	3				○	○		○	○
○			制作実習6	自分の得手、不得手を理解し、目的、必要に応じたデザインを考え制作する。	2・前	90	3				○	○			○
○			制作実習7	卒業制作展に向けての制作動画制作とLive2D応用。ゲーム会社実務経験とフリーの仕事経験も学生に伝える。	2・後	90	3				○	○		○	○

○			制作実習 8	企画・計画と制作作業の両方を重要なポイントし、単にイラストを描くだけでなく、自身の行っている作業がテーマ・計画に合っているかを意識しながら授業を進める。プロジェクトの進め方を把握し、完成できることを目指す。	2 ・ 後	90	3				○	○				○	
○			制作研究 2	アナログ画材を使用したキャラクターデザイン、イラストレーション制作を行う。	2 ・ 通	90	3				○	○					○
合計				29 科目		1800単位時間（71単位）											

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業時に必修科目900時間(36単位)および選択科目810時間(26単位)以上取得し、合計1710時間(62単位)以上取得すること。		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。