

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・アニメーション科四年制			-		平成27年文部科学省 告示第18号	
学科の目的		マンガ・アニメーション科四年制では、デッサンやアナログ描画などの基礎描画力向上と多彩な表現力の育成を充実させ、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全般と、業界専門知識や周辺分野のビジネス知識などを学習し、マンガやアニメ、イラストやゲーム業界などの高度な専門スキルや、今後を担う新たな知識や感性を持つ人材育成を目標とする。							
認定年月日		令和2年3月25日							
修業年限	昼夜	主講者の修了に必要な 総授業時数又は総単 位数		講義		演習	実習	実験	実技
4年	昼間	3420		1350		0	2160	0	0
生徒総定員		生徒実員		留学生数（生徒実員の内）		専任教員数		兼任教員数	
160人		164人		12人		6人		0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				
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				
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				
就職等の 状況※2		■主な就職先・業界等（令和元年度卒業生） 株式会社サンライズ、株式会社フロム・ソフトウェア、株式会社 ハ・ン・ド、ユーフォーテーブル有限会社、株式会社ランドックス ■就職指導内容 就職勧誘づけをはじめ、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。 ■卒業生数 28 人 ■就職希望者数 17 人 ■就職者数 12 人 ■就職率 70.6 % ■卒業者に占める就職者の割合 45.5 % ■その他 ・漫画家デビュー： 1人（週刊少年サンデーにて担当付き） ・YouTuberとしてスポンサー契約を結んで活動 1人（母体： ビックカメラ） (令和 元 年度卒業生に関する 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				
中途退学 の現状		■中途退学者 7 名 平成31年4月1日時点において、在学者146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144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			■中退率 4.8 %（休学者1名含まず）				

経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 無 ・片柳学園入学金免除制度・若きつくりびと型奨学金制度・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
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/creators/manga_anime/4years/

(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生の「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」などを希望する者は含みません。

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、全卒業生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。

授業科目等の概要																											
（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を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 <table border="1"> <thead> <tr> <th>名 前</th><th>所 属</th><th>任期</th><th>種別</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>近藤 真司</td><td>一般社団法人 日本動画協会 専務理事 事務局長</td><td>令和2年4月1日～令和3年3月31日（１年）</td><td>①</td></tr> <tr> <td>大藤 充彦</td><td>株式会社ツクリエ 取締役 経営管理本部 本部長</td><td>令和2年4月1日～令和3年3月31日（１年）</td><td>③</td></tr> <tr> <td>福富 大介</td><td>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 F U N ' S P R O J E C T 課 一般社員</td><td>令和2年4月1日～令和3年3月31日（１年）</td><td>③</td></tr> <tr> <td>前野 一夫</td><td>日本工学院八王子専門学校 校長</td><td>令和2年4月1日～令和3年3月31日（１年）</td><td></td></tr> <tr> <td>村上 信一</td><td>日本工学院八王子専門学校 マンガ・アニメーション科四年制 科長</td><td>令和2年4月1日～令和3年3月31日（１年）</td><td></td></tr> </tbody> </table> ※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				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 F U N ' S P R O J E C T 課 一般社員	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）		村上 信一	日本工学院八王子専門学校 マンガ・アニメーション科四年制 科長	令和2年4月1日～令和3年3月31日（１年）	
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 F U N ' S P R O J E C T 課 一般社員	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）																									
村上 信一	日本工学院八王子専門学校 マンガ・アニメーション科四年制 科長	令和2年4月1日～令和3年3月31日（１年）																									
（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 17：00～18：00 第２回 2020年6月30日 15：00～16：30																											
（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 ※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。 教育課程編成委員会において、今後の制作担当業務の変化や人材求人ニーズにあたり、業界知識のほかに著作権の知識も必要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、著作権関連の教育強化を更に図る方針とし、ビジネス価値の提案から、マーケティング要素、組織、バックエンドの仕組み、収益とコストなど、ビジネスの全体像がわかるビジネスモデルキャンパスの活用について検討課題としていく事とした。																											
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、改善案などを計画しする。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。		
科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
制作研究1 デッサン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

教員はマンガやアニメ、イラスト分野における実務経験者であるため、教育内容を関連業界の最新動向や最新制作技法を追従させるための研修を企業等連携研修に関する規定における目的に沿い、分野別で行っており、特に業界団体や企業による制作工程のデジタルツール移行に関連する技術研修を中心に、各教員の専門スキルに即した研修に参加している。

また、学生の人間力育成や進路指導、最新の高校生事情などのテーマを決めて学生指導力の向上を図る全体研修も行っている。

(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「 AJPF産学交流教員向け講座 」(連携企業等： アニメ人材・パートナーズフォーラム)

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

内容：アニメーション制作に係わる制作者が必要とするデジタル制作技術に関する情報の獲得

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「 りょーちも&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講座

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

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	

※(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

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Nヌーベルパーク 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。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(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 () ()

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

公表時期: 令和2年9月30日

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

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他 () ()

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

授業科目等の概要

(芸術専門課程マンガ・アニメーション科四年制/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 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	自らが活躍する将来を構想し設計します。	1・前	45	3	○			○		○		
○			ビジュアルコミュニケーション	社会性やコミュニケーションの基礎力を養います。	1・前	45	3	○			○			○	
○			カルチュラルスタディーズ	アニメやマンガ、イラストなどを主題に考察し、論理的思考力を養います。	1・後	45	3	○			○		○		
○			ビジュアルプレゼンテーション	想像力や表現力を養いながら、プレゼンテーション力を高めます。	1・後	45	3	○			○			○	
○			デッサン基礎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ます。初級者は基礎力を養います。	1・前	90	3			○	○		○	○	
○			デッサン基礎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ます。初級者は基礎力を養います。	1・後	90	3			○	○		○	○	
○			デザイン概論	デザイン領域の理解やデザインプロセスなどにふれ、作品制作の基礎力を養います。	1・前	45	3	○			○			○	
○			制作概論	アイデア展開や色彩学、造形学などにふれ、作品制作の基礎力を養います。	1・後	45	3	○			○			○	
○			制作基礎1	図学や基礎的な描画法などを学び、作品制作への理解を進めます。	1・前	90	3			○	○			○	
○			制作基礎2	専門画材やデジタル画像の仕組みなどを学び、描画法への理解を進めます。	1・前	90	3			○	○		○	○	
○			制作基礎3	アニメ、マンガ、イラストなど各分野ごとの描画ツールを体験し、各コンテンツ制作への理解を進めます。	1・後	90	3			○	○		○		
○			制作基礎4	アニメ、マンガ、イラストなど各分野ごとの作品制作を体験し、各コンテンツ制作への理解を進めます。	1・後	90	3			○	○			○	

		○	制作基礎研究 1	学習成果をまとめます。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います。	1・前	45	1			○	○		○		
		○	制作基礎研究 2	学習成果をまとめます。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います。	1・後	45	1			○	○		○		
		○	ビジネススキル 1	業界の変遷や業界構造、企業研究などから業界の基礎知識を高めます。	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ 1 A	グループ作業の演習をととして、組織活動と個の役割などについて学びます。	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 1 B	空間と動き、変化と時間、感情や状況などを作品に表現するための基礎的な演出力を養います。	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 1 C	原作をもとにしてキャラクターをおこしたり、コミカライズやアニメ化される商業利用のしくみを学びます。	2・通	45	3	○			○		○		
○			デザイン 1	作品制作における対象消費者や市場、デザインコンセプトなどの基本的な考え方を学びます。	2・前	45	3	○			○			○	
○			デザイン 2	コンテンツデザインにおける基本的な考え方や、そのプロセスなどについて学びます。	2・後	45	3	○			○			○	
○			デッサン 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ます。	2・前	90	3			○	○			○	○
○			デッサン 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ます。	2・後	90	3			○	○			○	
○			制作実習 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びます。	2・前	90	3			○	○		○	○	
○			制作実習 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ます。	2・前	90	3			○	○			○	
○			制作実習 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します。	2・後	90	3			○	○		○	○	
○			制作実習 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します。	2・後	90	3			○	○			○	
○			制作研究 1	学習成果を作品にまとめます。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います。	2・通	90	3			○	○		○		○

○		プロダクションワーク3 作画背景	空間や動き、変化と時間、状況や感情などのテーマ制作をとおして、表現力や演出力を養います。	3・前	90	6	○			○			○	
○		プロダクションワーク3 仕上撮	空間や動き、変化と時間、状況や感情などのテーマ制作をとおして、表現力や演出力を養います。	3・前	90	6	○			○			○	
○		プロダクションワーク4 作画背景	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ます。	3・後	90	6	○			○			○	
○		プロダクションワーク4 仕上撮	前期授業での技術や知識の習得を折り込みながら3年間の成果を制作物として完成させる。	3・後	90	6	○			○		○	○	
○		ワークショップ3 作画	年間を通して、アニメーション制作に技術を総合的に身につけ成果を作品にまとめます。また、作品研究、関連知識、業界や企業研究などの講座も開かれます。	3・通	135	9	○			○		○		
○		ワークショップ3 背景	年間を通して、身につけた背景美術の技術の成果を作品にまとめます。また、作品研究、関連知識、業界や企業研究などの講座も開かれます。	3・通	135	9	○			○		○	○	
○		ワークショップ3 仕上撮影	年間を通して、身につけた仕上、撮影技術の成果を作品にまとめます。また、専門分野ごとの作品研究、関連知識、業界や企業研究などの講座も開かれます。	3・通	135	9	○			○		○		
○		美術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。	3・前	90	3				○	○		○	
○		美術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。	3・前	90	3				○	○		○	
○		美術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ます。	3・前	90	3				○	○		○	
○		美術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ます。	3・後	90	3				○	○		○	
○		美術4 仕上撮影	背景原図等実際に使われる素材の知識、実務に必要な観察力や描画力を高めます。	3・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。	3・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。	3・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。	3・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ます。また並行して様々なモチーフの動画や背景着彩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います。	3・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取り入れる。また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。	3・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。	3・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、実践的な制作を学びます。	3・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、実践的な制作を学びます。	3・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ことができる、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図り、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ことができる。	3・後	90	3			○	○			○	
○		プロダクションスキル 3	専門分野の教養を深めると共に、企画立案のプロセスや登場キャラクターの創作から造形などを実践的に学び、実制作に向けた準備を整えます。	4・前	90	6	○			○			○	
○		プロダクションスキル 4	専門分野の教養を深めると共に、企画立案のプロセスや登場キャラクターの創作から造形などを実践的に学び、実制作に向けた準備を整えます。	4・後	90	6	○			○			○	

○		ワーク ショップ4	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、就職講座、作品研究などの講座も開かれます。	4・通	31 5	21	○			○		○		
○		プロジェクトワーク5	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。	4・前	90	3			○	○		○		
○		プロジェクトワーク6	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。また、最新情報について講義を行います。	4・前	90	3			○	○		○		
○		プロジェクトワーク7	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。	4・後	90	3			○	○		○		
○		プロジェクトワーク8	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。また、最新情報について講義を行います。	4・後	90	3			○	○		○		
合計			55 科目	4680単位時間 (215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2970時間(120単位)および選択科目450時間(10単位)以上取得し、合計3420時間(130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
- 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

授業科目等の概要

(芸術専門課程マンガ・アニメーション科四年制/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	自らが活躍する将来を構想し設計します。	1・前	45	3	○			○		○		
○			ビジュアルコミュニケーション	社会性やコミュニケーションの基礎力を養います。	1・前	45	3	○			○			○	
○			カルチュラルスタディーズ	アニメやマンガ、イラストなどを主題に考察し、論理的思考力を養います。	1・後	45	3	○			○		○		
○			ビジュアルプレゼンテーション	想像力や表現力を養いながら、プレゼンテーション力を高めます。	1・後	45	3	○			○			○	
○			デッサン基礎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ます。初級者は基礎力を養います。	1・前	90	3			○	○			○	
○			デッサン基礎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ます。初級者は基礎力を養います。	1・後	90	3			○	○			○	
○			デザイン概論	デザイン領域の理解やデザインプロセスなどにふれ、作品制作の基礎力を養います。	1・前	45	3	○			○			○	
○			制作概論	アイデア展開や色彩学、造形学などにふれ、作品制作の基礎力を養います。	1・後	45	3	○			○			○	
○			制作基礎1	図学や基礎的な描画法などを学び、作品制作への理解を進めます。	1・前	90	3			○	○			○	
○			制作基礎2	専門画材やデジタル画像の仕組みなどを学び、描画法への理解を進めます。	1・前	90	3			○	○		○	○	
○			制作基礎3	アニメ、マンガ、イラストなど各分野ごとの描画ツールを体験し、各コンテンツ制作への理解を進めます。	1・後	90	3			○	○		○		
○			制作基礎4	アニメ、マンガ、イラストなど各分野ごとの作品制作を体験し、各コンテンツ制作への理解を進めます。	1・後	90	3			○	○			○	

		○	制作基礎研究 1	学習成果をまとめます。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います。	1・前	45	1			○	○		○		
		○	制作基礎研究 2	学習成果をまとめます。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います。	1・後	45	1			○	○		○		
		○	ビジネススキル 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ます。また、自らの将来を構想し設計します。	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ 1 A	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びます。	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ 1 B	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。	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 1 C	イラスト描画技法とデザインプロセスの理解を深める。	2・通	45	3	○			○		○		
○			デザイン 1	①Illustrator基礎演習、②課題：Illustrator作品制作（フォントorミニキャラ）、③Portfolio演習	2・前	45	3	○			○			○	
○			デザイン 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。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	45	3	○			○			○	
○			デッサン 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。	2・前	90	3				○	○		○	○
○			デッサン 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。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 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、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。	2・前	90	3				○	○			○
○			制作実習 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。	2・前	90	3				○	○		○	○
○			制作実習 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、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）	2・後	90	3				○	○			○
○			制作実習 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。	2・後	90	3				○	○		○	○
○			制作研究 1	プロの作画制作に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。（枚浦）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を学んでいくことがねらいである。（山下）	2・通	90	3				○	○		○	○

○			プロダクションワーク 3	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びます。	3・前	90	6	○			○			○	
○			プロダクションワーク 4	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びます。	3・後	90	6	○			○			○	
○			ワークショップ 3	ゲーム業界、アニメーション業界、マンガ業界、時事問題等の幅広い知識を学びつつ、ビジネスマナーを身につけ、将来の仕事につなげます。クリエイターの基礎教養として映像研究もします。また、ノベルの装丁デザインや進級制作のための企画を制作します。	3・通	135	9	○			○			○	
○			美術 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。	3・前	90	3				○	○			○
○			美術 4	前期で学んだ様々な要素を発展させた授業展開を行う。後半は想定課題、応用的課題で総合的な描写力の底上げをする。基本的に2～4週で1課題というペースで授業を進める。※カリキュラムは、都合により変更されることがあります。	3・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 Live2Dによるアニメーション作品制作を行う。仕事体験談を伝える。	3・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。	3・前	90	3				○	○			○
○			制作実習 7	ポートフォリオ作品としての動画制作とLive2D応用。ゲーム会社実務経験とフリの仕事経験も学生に伝えます。	3・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とする。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。	3・後	90	3			○	○		○	○	
○		プロダクションスキル 3	専門分野の教養を深めると共に、企画立案のプロセスや登場キャラクターの創作から造形などを実践的に学び、実制作に向けた準備を整えます。	4・前	90	6	○			○			○	
○		プロダクションスキル 4	専門分野の教養を深めると共に、企画立案のプロセスや登場キャラクターの創作から造形などを実践的に学び、実制作に向けた準備を整えます。	4・後	90	6	○			○			○	
○		ワークショップ 4	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、就職講座、作品研究などの講座も開かれます。	4・通	315	21	○			○			○	
○		プロジェクトワーク 5	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。	4・前	90	3			○	○			○	
○		プロジェクトワーク 6	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。また、最新情報について講義を行います。	4・前	90	3			○	○			○	
○		プロジェクトワーク 7	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。	4・後	90	3			○	○			○	
○		プロジェクトワーク 8	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。また、最新情報について講義を行います。	4・後	90	3			○	○			○	
合計			43 科目	3510単位時間 (161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2970時間(120単位)および選択科目450時間(10単位)以上取得し、合計3420時間(130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
- 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

授業科目等の概要

(芸術専門課程マンガ・アニメーション科四年制/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	自らが活躍する将来を構想し設計します。	1・前	45	3	○			○		○		
○			ビジュアルコミュニケーション	社会性やコミュニケーションの基礎力を養います。	1・前	45	3	○			○			○	
○			カルチュラルスタディーズ	アニメやマンガ、イラストなどを主題に考察し、論理的思考力を養います。	1・後	45	3	○			○		○		
○			ビジュアルプレゼンテーション	想像力や表現力を養いながら、プレゼンテーション力を高めます。	1・後	45	3	○			○			○	
○			デッサン基礎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ます。初級者は基礎力を養います。	1・前	90	3			○	○			○	
○			デッサン基礎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ます。初級者は基礎力を養います。	1・後	90	3			○	○			○	
○			デザイン概論	デザイン領域の理解やデザインプロセスなどにふれ、作品制作の基礎力を養います。	1・前	45	3	○			○			○	
○			制作概論	アイデア展開や色彩学、造形学などにふれ、作品制作の基礎力を養います。	1・後	45	3	○			○			○	
○			制作基礎1	図学や基礎的な描画法などを学び、作品制作への理解を進めます。	1・前	90	3			○	○			○	
○			制作基礎2	専門画材やデジタル画像の仕組みなどを学び、描画法への理解を進めます。	1・前	90	3			○	○		○	○	
○			制作基礎3	アニメ、マンガ、イラストなど各分野ごとの描画ツールを体験し、各コンテンツ制作への理解を進めます。	1・後	90	3			○	○		○		
○			制作基礎4	アニメ、マンガ、イラストなど各分野ごとの作品制作を体験し、各コンテンツ制作への理解を進めます。	1・後	90	3			○	○			○	

		○	制作基礎研究 1	学習成果をまとめます。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います。	1・前	45	1			○	○		○		
		○	制作基礎研究 2	学習成果をまとめます。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います。	1・後	45	1			○	○		○		
		○	ビジネススキル 1	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びます。	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ 1 A	ネットワーク社会におけるコミュニケーションを考えます。また、自らの将来を構想し設計します。	2・通	45	3	○			○		○		
		○	ワークショップ 1 B	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。	2・通	45	3	○			○			○	
		○	ワークショップ 1 C	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。	2・通	45	3	○			○			○	
○			デザイン 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びます。	2・前	45	3	○			○		○		
○			デザイン 2	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びます。	2・後	45	3	○			○		○		
○			デッサン 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ます。	2・前	90	3			○	○			○	○
○			デッサン 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ます。	2・後	90	3			○	○			○	
○			制作実習 1	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ます。	2・前	90	3			○	○			○	
○			制作実習 2	原則として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。	2・前	90	3			○	○			○	
○			制作実習 3	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。	2・後	90	3			○	○			○	

○		制作実習 4	原則として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。	2・後	90	3			○	○			○	
○		制作研究 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。	2・通	90	3			○	○		○		○
○		プロダクションワーク 3	空間や動き、変化と時間、状況や感情などのテーマ制作をとおして、表現力や演出力を養います。	3・前	90	6	○			○			○	
○		プロダクションワーク 4	スタッフ編成から制作計画、流通、販売、版權など、関連する業界ビジネスの概論を学びます。	3・後	90	6	○			○		○		
○		ワークショップ 3	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、専門分野ごとの作品研究、特別講義、関連知識、業界や企業研究などの講座も開かれます。	3・通	135	9	○			○		○		
○		美術 3	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ます。 また美術解剖学も学びます。	3・前	90	3			○	○			○	
○		美術 4	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ます。また美術解剖学も学びます。	3・後	90	3			○	○			○	
○		制作実習 5	コンテンツ制作を想定した実践的制作技術を学びます。	3・前	90	3			○	○			○	
○		制作実習 6	ライトノベルズやゲームなどコンテンツ制作を想定した実践的制作を学びます。	3・前	90	3			○	○			○	
○		制作実習 7	ライトノベルズやゲームなどコンテンツ制作を想定した実践的制作を学びます。	3・後	90	3			○	○			○	
○		制作実習 8	ライトノベルズやゲームなどコンテンツ制作を想定した実践的制作を学びます。	3・後	90	3			○	○			○	
○		プロダクションスキル 3	専門分野の教養を深めると共に、企画立案のプロセスや登場キャラクターの創作から造形などを実践的に学び、実制作に向けた準備を整えます。	4・前	90	6	○			○			○	

○		プロダクションスキル4	専門分野の教養を深めると共に、企画立案のプロセスや登場キャラクターの創作から造形などを実践的に学び、実制作に向けた準備を整えます。	4・後	90	6	○		○		○		
○		ワークショップ4	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、就職講座、作品研究などの講座も開かれます。	4・通	315	21	○		○		○		
○		プロジェクトワーク5	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。	4・前	90	3			○	○		○	
○		プロジェクトワーク6	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。また、最新情報について講義を行います。	4・前	90	3			○	○		○	
○		プロジェクトワーク7	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。	4・後	90	3			○	○		○	
○		プロジェクトワーク8	他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。また、最新情報について講義を行います。	4・後	90	3			○	○		○	
合計			43 科目	3510単位時間 (161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2970時間(120単位)および選択科目450時間(10単位)以上取得し、合計3420時間(130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
- 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