

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5-23-22 (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		千葉 茂		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111																	
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	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																						
認定年月日	令和2年4月20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																
4年	昼間	3420時間	1575時間	0時間	5715時間	0時間	0時間																
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	総教員数																	
160人		316人	28人	4人	24人	28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 授業日数の4分の3以上出席し試験を受験する。																		
長期休み	■学年始:4月1日～ ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月8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卒業年度の授業日数の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																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学内における担任との個人面談を基本とし、困難な場合は電話やEメール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2年度卒業生) アニメ・マンガ・ゲーム・広告業・出版・印刷業界 等(電波新聞社、ライデンフィルム、ピー・アール・エー スタジオエル フィール、マカリア 等) ■就職指導内容 応募書類添削指導、面接指導、身だしなみ含め就職マナー指導など			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2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス著作権検定 BASIC</td> <td>③</td> <td>120人</td> <td>119人</td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ビジネス著作権検定 BASIC	③	120人	119人	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス著作権検定 BASIC</td> <td>③</td> <td>120人</td> <td>119人</td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ビジネス著作権検定 BASIC	③
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
ビジネス著作権検定 BASIC	③	120人	119人																				
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
ビジネス著作権検定 BASIC	③	120人	119人																				
■卒業業者数 64 人 ■就職希望者数 64 人 ■就職者数 45 人 ■就職率 70.3 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 70.3 % ■その他 その他:19人 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日 時点の情報)			ビジネス能力検定ジョブパス、色彩検定、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 ■自由記述欄 第12回 ベンタプレットdeアート投稿コンテスト 入選1名、準入選5名 JPPA AWARDS 2020 学生の部 特別賞 第6回 全国専門学校 CG作品コンテスト 2D部門 グランプリ他 ADPRINT 2019年亥年年賀状コンテスト 特別賞 IGポート10周年記念コンテスト プロジェクトBIG SHIP 銅賞																				
中途退学の現状	■中途退学者 11名 令和2年4月1日時点において、在学者 281名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日において、在学者 270名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更(就職、進学)、経済的理由、病気治療、成績不良等			■中退率 4 %																			
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・片柳学園入学金免除制度、・若きつくり人奨学金(片柳学園給付型奨学金)、再入学優遇制度、片柳学園貸与型奨学金、留学生特別給付制度、ミュージシャン特待生 ■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: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																						
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

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

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、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。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。

また、教育課程編成委員会の意見は科内会議で審議されたのち、学校長の許可を経て決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3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	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	①
藤黒 素子	株式会社グラフィニカ	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	③
田中 唯	株式会社旭プロダクション	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	③
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	
植木 隆文	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 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科四年制 科長	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	
臺野 興憲	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科四年制 主任	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	
大塚 勝哉	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 課長	令和3年4月1日 ～令和4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(7月、10月)

(開催日時(実績))

第1回 2021年3月25日 16:00～17:00

第2回 2021年9月 開催予定

第3回 2022年3月 開催予定

(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

委員会の中では、セルルックの紙作画に固執するよりも3DCGを使える人材を育てるべき。という意見があり、これを踏まえて制作研究5および制作研究6において業界のデジタル化に対応できるように3DCGの実習を取り入れる取り組みを行った。

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		
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る。		
(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		
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5	関連分野から研究テーマを設定し、その研究成果や作品を発表します。	株式会社スタジオアング
制作研究6	関連分野から研究テーマを設定し、その研究成果や作品を発表します。	株式会社スタジオアング
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		
研修名「教育現場で使えるこれからのMac」 期間：2021年6月16日(水) 内容：PC必携化に向けて教育目的でのこれからのMacについて学ぶ。 アジェンダ ・教育現場でのiPadの利用について ・WWDC 2021で発表された内容 ・教育現場でのMDMの必要性 ・Apple SiliconがM1としてMacに搭載 ・Jamf Schoolのご紹介 ・BYODにシフトする受講者環境		
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名「規模別によるオンライン授業の設計」(連携企業等：クリーク・アンド・リバー社) 期間：2020年10月14日(水) 対象：全教員 内容：コロナ禍におけるオンライン授業の在り方について、様々な視点から学び、これから教育に活かす。 アジェンダ ・Classroomの運用 ・コミュニケーションの問題 ・オンライン授業の動機づけを維持する ・実技や実習のオンライン化の工夫 ・オンライン授業のエンゲージメントを高める ・対面授業とオンライン授業の組み合わせとバランス ・わかりやすく教える技術 ・ハイフレックスの運営		
(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「イラストレーターのためのCLIP STUDIO PAINT講座」 期間：2021年7月29日(木) 内容：ゲームイラストの経験が豊富な講師よりCLIP STUDIO PAINTのたくさんある機能の中でも、厳選した、重要な機能に絞って使い方を学ぶ。特に肝となる目の描き方、着色、パース定規の使い方を学び、これからの教育に活かす。		
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名(仮)「4G→5Gでエンタテインメント産業の構造がどう変わるか」(連携企業等：クリーク・アンド・リバー社) 期間：2021年8月31日(火) 対象：全教員 内容：ハリウッドにて、映画の投資や音楽・スポーツのプロモーター等の経験者から、メディアとエンタテインメントの経営・法を専門に学ぶ。テレビ・映画・音楽・スポーツ・イベント等幅広いテーマで、4G→5Gでエンタテインメント産業の構造学び、これから教育に活かす。		

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

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3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 最高顧問	令和3年4月1日 ～令和4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	令和3年4月1日 ～令和4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	令和3年4月1日 ～令和4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	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	クリエイターズ/デザイン企業等委員
西川 恭子	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	令和3年4月1日 ～令和4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	令和3年4月1日 ～令和4年3月31日(1年)	ミュージック企業等委員
宮地 裕	学校法人上野塾 東京実業高等学校 進路指導部部長	令和3年4月1日 ～令和4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() ()

https://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/33949/H30_kankeishahyouka_neec.pdf

公表時期: 令和3年7月31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
(10) 国際連携の状況	学校の現況、教育理念・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

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他() ()

<https://www.neec.ac.jp/public/>

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)令和3年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			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	○			○		○		
2	○			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	○			○		○		
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	○			○		○		
4	○			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、論理的思考力も養います。	1・後	45	3	○			○		○		
5	○			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	○			○		○		
6	○			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	○			○		○		
7	○			デッサン基礎1	デッサンやクロッキーなどの基礎的な描画法を理解します。	1・前	90	3				○	○			○
8	○			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。	1・後	90	3				○	○			○
9	○			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				○	○			○
10	○			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				○	○			○
11	○			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				○	○			○
12	○			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				○	○			○

13	○		制作基礎研究 1	スキルアップのための技法研究や作品制作を行い、学習成果をまとめます。	1・前	4 5	1			○	○				○
14	○		制作基礎研究 2		1・後	4 5	1			○	○				
15	○		ビジネススキル 1	社会とネットワークにおけるコミュニケーションについて考察し、その活用力を高めます。	2・前	4 5	3	○			○				○
16	○		ビジネススキル 2	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・後	4 5	3	○			○				○
17	○		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	4 5	1			○	○				○
18	○		デッサン2		2・後	4 5	1			○	○				○
19		○	プランニング1 A	コンセプトやターゲットユーザーなどを理解し、キャラクター制作における基本的な考え方を学びます。	2・前	4 5	3	○			○				○
20		○	プランニング1 B	コンセプトやターゲットユーザーなどを理解し、マンガ制作における基本的な考え方を学びます。	2・前	4 5	3	○			○				○
21		○	プランニング1 C	コンセプトやターゲットユーザーなどを理解し、アニメ制作における基本的な考え方を学びます。	2・前	4 5	3	○			○				○
22		○	プランニング 2A	キャラクター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びます。	2・後	4 5	3	○			○				○
23		○	プランニング 2B	マンガ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びます。	2・後	4 5	3	○			○				○
24		○	プランニング 2C	アニメ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びます。	2・後	4 5	3	○			○				○
25		○	美術基礎 1A	人物の基礎的な描画技法などを学び、描画力を高めます。	2・前	4 5	1	○			○				○
26		○	美術基礎 1B		2・前	4 5	1	○			○				○
27		○	美術基礎 1C		2・前	4 5	1	○			○				○

58	○		デッサン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。	3・前	4 5	1			○	○			○
59	○		デッサン4		3・後	4 5	1			○	○			○
60		○	制作プロ デュース1A	作品制作の構想や企画、デザイン、制作手法などを学びます。	3・前	4 5	3			○	○			○
61		○	制作プロ デュース1B		3・前	4 5	3			○	○			○
62		○	制作プロ デュース1C		3・前	4 5	3			○	○			○
63		○	制作プロ デュース2A	作品制作の制作計画や工程や進行の調整、管理などを学びます。	3・後	4 5	3			○	○			○
64		○	制作プロ デュース2B		3・後	4 5	3			○	○			○
65		○	制作プロ デュース2C		3・後	4 5	3			○	○			○

66	○	描画技法 1 A	イラストレーションのための描画力を高めます。	3・前	4 5	1				○	○		○		
67	○	描画技法 1 B	マンガ制作における描画技法を学びます。	3・前	4 5	1				○	○		○		
68	○	描画技法 1 C	専攻別による制作領域の知識やその描画法を学びます。	3・前	4 5	1				○	○				○
69	○	描画技法 1 D		3・前	4 5	1				○	○				○
70	○	描画技法 2 A	イラストレーションのための描画力を高め、オリジナル作品を制作します。	3・前	4 5	1				○	○				○
71	○	描画技法 2 B	マンガ制作における描画技法の習得度を進めます。	3・前	4 5	1				○	○				○
72	○	描画技法 2 C	専攻別による制作領域の知識やその描画法を学びます。	3・前	4 5	1				○	○				○
73	○	描画技法 2 D		3・前	4 5	1				○	○				○
74	○	描画技法 3 A	イラストレーションのための描画力を更に高めます。	3・後	4 5	1				○	○				○
75	○	描画技法 3 B	マンガ制作における描画技法の習得度を更に進め作品を制作します。	3・後	4 5	1				○	○				○
76	○	描画技法 3 C	専攻別による制作領域の知識やその描画法の習得度を高めます。	3・後	4 5	1				○	○				○
77	○	描画技法 3 D		3・後	4 5	1				○	○				○
78	○	描画技法 4 A	イラストレーションのための描画力を更に高め、オリジナル作品を制作します。	3・後	4 5	1				○	○				○
79	○	描画技法 4 B	マンガ制作における高度な描画技法を活用し作品を制作します。	3・後	4 5	1				○	○				○

110	○	業界ビジネスゼミ5	学内外におけるイベントなどを通して、その準備と実施運営について学ぶ演習も行います。	4・後	4 5	3	○			○		○		
111	○	業界ビジネスゼミ6	イノベーターシップなどにふれ、関連業界におけるコンセプトメイクについて学ぶ演習も行います。	4・後	4 5	3	○			○		○		
112	○	スキルアップゼミ1	素描画における欠点の抽出とその克服を反復していきます。	4・前	4 5	3	○			○		○		
113	○	スキルアップゼミ2	人物描画における欠点の抽出とその克服を反復していきます。	4・前	4 5	3	○			○		○		
114	○	スキルアップゼミ3	作画技能における欠点の抽出とその克服を反復していきます。	4・前	4 5	3	○			○		○		
115	○	スキルアップゼミ4	素描画における欠点の抽出とその克服を反復していきます。	4・後	4 5	3	○			○		○		
116	○	スキルアップゼミ5	人物描画における欠点の抽出とその克服を反復していきます。	4・後	4 5	3	○			○		○		
117	○	スキルアップゼミ6	作画技能における欠点の抽出とその克服を反復していきます。	4・後	4 5	3	○			○		○		
118	○	制作プロデュース3	研究作品の構想や企画、デザイン、制作手法などを設計します。	4・前	4 5	3	○			○		○		
119	○	制作プロデュース4	研究作品の制作計画や工程の調整、進行管理などを実践します。	4・後	4 5	3	○			○		○		
120	○	プロジェクト制作1	アニメ制作における高度な技法にふれ、研究作品を制作します。	4・前	9 0	3				○		○		○
121	○	プロジェクト制作2	キャラクター制作における高度な技法にふれ、研究作品を制作します。	4・前	9 0	3				○		○		○
122	○	プロジェクト制作3	マンガ制作における高度な技法にふれ、研究作品を制作します。	4・後	9 0	3				○		○		○
123	○	プロジェクト制作4	関連業界の情報メディアと連携した研究作品を制作します。	4・後	9 0	3				○		○		○

124	○	制作研究 5	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。	4・前	4 5	1			○	○			○	○
125	○	制作研究 6		4・後	4 5	1			○	○			○	○
合計			103科目	3420単位時間(136単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
1年次は必修810時間、選択を45時間以上履修すること 2年次は必修180時間、選択を675時間以上履修すること 3年次は必修180時間、選択を675時間以上履修すること 4年次は必修540時間、選択を315時間以上履修すること	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。