

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		1987/3/27		千葉 茂		〒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		1956/7/10		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19年文部科学省認定		-		
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	時間	
2		昼間	1,710	180	540	4,500				
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		182人		28人	5人	24人	29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 S:90点以上 A:80～90点 B:70～79点 C:60～69点 D:59点以下不合格 P:単位認定				
長期休み		■学年始:4月1日～ ■夏季:7月22日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月4日 ■学年末:3月22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 欠席者に対しては、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をしている。		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 ■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) 東映アニメーション㈱、㈱MAPPA、㈱サンライズ、㈱動画工房、㈱スタジオリングス、㈱スタジオサインポスト、シンエイ動画㈱、㈱ラインファーム、㈱ドライブ、㈱あとらす二十一、㈱POIROT、(有)スタジオトゥインクル、㈱レヴォルト、㈱アイゴロス、㈱クリアブルーコミュニケーションズ、㈱カプセル、㈱スタジオなや、㈱キューマックス、㈱STYLE、(有)スタジオちゅーりっぷ、(有)クリエイティブハウスポケット		就職指導内容 個人面談、合同企業説明会、個別企業説明会、就職ガイダンス、オンライン作品公開、ポートフォリオ制作指導、日本動画協会AJPFオンライン講座		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)		
		■卒業生数 : 87 人				資格・検定名		種別	受験者数	合格者数
		■就職希望者数 : 41 人				ビジネス能力検定3級		③	102 人	77 人
		■就職者数 : 36 人				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)				
		■就職率 : 88% %				■自由記述欄				
		■卒業者に占める就職者の割合 : 42% %								
		■その他 ・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編入: 6人 ・専門学校進学: 3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)								

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 28名 ■中退率 11% (休学者4名含まず)</p> <p>令和2年4月1日時点において、在学者245名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者217名(令和3年3月31日卒業者をを含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 就職、病気療養・怪我治療、進路変更、経済的理由 等</p> <p>■中退防止・中退者支援のための取組 担任と主任/科長による面談。懇談会・電話等による保護者との情報共有。 担任による指導のほか経済面では学費・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。 また、休学者にも復学(転科等)の指導・助言・相談も適時行っている。</p>
<p>経済的支援制度</p>	<p>■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</p>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■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/</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p>https://www.neec.ac.jp/department/</p>

(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 専務理事 事務局長	令和3年4月1日～ 令和4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3年4月1日～ 令和4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FUN'S PROJECT課	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
千葉 茂	日本工学院八王子専門学校 校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 副校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
倉重 明	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 部長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
坪井 勇次	日本工学院八王子専門学校 キャリアサポートセンター センター長	令和3年4月1日～ 令和4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3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
鈴木 大樹	日本工学院八王子専門学校 マンガ・アニメーション科 主任	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	

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(9月・3月)

(開催日時(実績))

第1回 2020年12月17日 17:00～18:00

第2回 2021年3月24日 11:00～12:30

(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、各業界、各現場においてのコロナ禍の状況を確認。今後のニューノーマルになるヒントを得て、限られた環境の中で作業を止めない工夫を在学中に指導することを意識させられた。今後はテレワークの状況でも、収入を減らさない仕事との向き合い方を教育に反映させていく。具体的には、課題の提出などは、ほぼネットワーク上で行うことになった。

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								
<p>(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。</p>								
<p>(2)実習・演習等における企業等との連携内容 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、改善案などを計画化する。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。</p>								
<p>(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。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>科目名</th> <th>科目概要</th> <th>連携企業等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>作画基礎3C ワークショップ1A ワークショップ2A アニメーション制作1 アニメーション制作3</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> </tbody> </table>			科目名	科目概要	連携企業等	作画基礎3C ワークショップ1A ワークショップ2A アニメーション制作1 アニメーション制作3	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3C ワークショップ1A ワークショップ2A アニメーション制作1 アニメーション制作3	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								
<p>(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。</p>								
<p>(2)研修等の実績</p> <p>①専攻分野における実務に関する研修等 研修名「令和2年度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：2020年6月26日(金) 対象：アニメ関連教育機関教職員 内容：制作進行・アニメーターのコロナ禍における応募・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。</p> <p>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) 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</p>								
<p>②指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>研修名「オンライン授業・学生指導」(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) 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。</p>								
<p>(3)研修等の計画</p> <p>①専攻分野における実務に関する研修等 研修名「アニメ産業と働き方の今とこれから」(連携企業等：アニメ人材・パートナーズフォーラム) 期間：2021年11月頃予定 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：日本動画協会が毎年発行している「アニメ産業レポート」を用いて、アニメ産業の売上や制作、国内・海外の市場の動向、働き方の改革について現状と将来展望を解説する講座。</p>								
<p>②指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>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。</p>								

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	

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

ICT教育を全カレッジ全学科の必須の基盤教育として推進していく。これを実現していくために、東京工科大学と連携して教育内容のIT化を推進していく。教育方法のIT化の推進を実現するため、今年度においては、特にICTを活用した先進的で分かり易い教材・教育方法等の開発・実践を進める。
 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環境を順次整備を進めている。また、対面授業においても専門家からの意見を参考に、引き続き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。
 地域連携・高専大連携、国際連携等を積極的に推進していく。
 募集活動においては、オンライン面談(実施済み)・オンライン出願なども実施していく。また、経済的な問題を抱えている学生へは、高等教育の修学支援新制度を周知しながら修学継続できるような支援策を実施していく。

(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
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3年4月1日～ 令和4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3年4月1日～ 令和4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 専務理事	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	地域関連
山本 哲志	株式会社フジ・メディア・テクノロジー 管理センター 総務部長	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
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
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3年4月1日～ 令和4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
池田 つぐみ	NPO法人日本ストレッチング協会 理事	令和3年4月1日～ 令和4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3年4月1日～ 令和4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3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	医療・保育 団体等委員

(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 令和3年7月31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2年度の項目別の自己評価表
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

(3) 情報提供方法

ホームページ

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・アニメーション学科)令和3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	
1	○			キャリアデザイン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。	1・前	45	3	○			○		○		
2	○			キャリアデザイン2	企業研究を通して、関連する業界の動向や業界構造を分析し、業界の基礎知識を高めます。	1・後	45	3	○			○		○		
3	○			素描演習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	45	1			○	○		○	○	
4	○			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ます。	1・後	45	1			○	○		○	○	
5		○		プロダクションワーク1A	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。	1・前	45	3		○		○			○	
6		○		プロダクションワーク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。	1・後	45	3		○		○			○	
7		○		作画基礎1A	作画の基礎となる物や人体の基礎描画法などを学びます。	1・前	45	1			○	○			○	
8		○		作画基礎2A	作画の基礎となるレイアウトや構成、背景などを学びます。	1・前	45	1			○	○			○	
9		○		作画基礎3A	人物の描画技法や発想法などを学び、イラスト制作における表現力を高めます。	1・後	45	1			○	○			○	
10		○		作画基礎4A	色彩や表現技法を学び、イラスト制作における表現力を高めます。	1・後	45	1			○	○			○	
11		○		キャラクターデザイン1	イラスト制作における作画の基本を理解します。	1・前	90	3			○	○			○	
12		○		キャラクターデザイン2	キャラクターデザインにおける制作プロセスの基本を理解し、作品制作に活かします。	1・前	90	3			○	○		○		
13		○		キャラクターデザイン3	出版物やゲーム制作など分野別の作画技法を理解し、作画テクニックを習得していきます。	1・後	90	3			○	○			○	
14		○		キャラクターデザイン4	出版物やゲーム制作など分野別のデザインプロセスを理解し、作品を制作します。	1・後	90	3			○	○		○		
15		○		ワークショップ1A	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	1・前	45	1			○	○			○	○
16		○		ワークショップ2A	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	1・後	45	1			○	○			○	○
17		○		プロダクションワーク1B	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。	1・前	45	3		○		○		○		
18		○		プロダクションワーク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。	1・後	45	3		○		○		○		
19		○		作画基礎1B	作画の基礎となる物や人体の基礎描画法などを学びます。	1・前	45	1			○	○			○	
20		○		作画基礎2B	作画の基礎となるレイアウトや構成、背景などを学びます。	1・前	45	1			○	○			○	
21		○		作画基礎3B	人物の描画技法や発想法などを学び、マンガ制作における表現力を高めます。	1・後	45	1			○	○			○	
22		○		作画基礎4B	色彩や表現技法を学び、マンガ制作における表現力を高めます。	1・後	45	1			○	○			○	
23		○		マンガ制作1	マンガ制作における作画や制作プロセスの基本を理解します。	1・前	90	3			○	○		○	○	
24		○		マンガ制作2	マンガ制作における作画テクニックを習得し、専門知識の理解を進めます。	1・前	90	3			○	○		○	○	
25		○		マンガ制作3	マンガ作品制作を通して、制作プロセス全般の理解を進めます。	1・後	90	3			○	○		○	○	
26		○		マンガ制作4	マンガ作品制作を通して、専門知識の理解と作画テクニックを向上させます。	1・後	90	3			○	○		○	○	
27		○		ワークショップ1B	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	1・前	45	1			○	○		○	○	

28	○	ワークショップ2B	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	1・後	45	1			○	○		○	○		
29	○	プロダクションワーク1C	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。	1・前	45	3		○		○		○			
30	○	プロダクションワーク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。	1・後	45	3		○		○		○			
31	○	作画基礎1C	作画の基礎となる物や人体の基礎描画法などを学びます。	1・前	45	1			○	○				○	
32	○	作画基礎2C	作画の基礎となるレイアウトや構成、背景などを学びます。	1・前	45	1			○	○				○	
33	○	作画基礎3C	人物の描画技法や発想法などを学び、アニメ制作における表現力を高めます。	1・後	45	1			○	○				○	○
34	○	作画基礎4C	色彩や表現技法を学び、アニメ制作における表現力を高めます。	1・後	45	1			○	○				○	
35	○	アニメーション制作1	アニメーション制作における基礎的な作画技法や作画のプロセスを学びます。	1・前	90	3			○	○				○	○
36	○	アニメーション制作2	アニメーション制作における作画の周辺工程と連携し、作品制作を進めます。	1・前	90	3			○	○				○	
37	○	アニメーション制作3	アニメーション制作における作画の専門知識や作画技法の理解を進めます。	1・後	90	3			○	○				○	○
38	○	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の周辺工程から実践し、作品制作を進めます。	1・後	90	3			○	○				○	
39	○	ワークショップ1C	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	1・前	45	1			○	○				○	
40	○	ワークショップ2C	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	1・後	45	1			○	○				○	
41	○	キャリアデザイン3	企業への就労やインターンシップ、ネットコミュニケーション等で役立つ知識やマナーを学びます。	2・前	45	3	○			○				○	
42	○	キャリアデザイン4	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・後	45	3	○			○				○	
43	○	素描演習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。	2・前	45	1			○	○				○	
44	○	素描演習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。	2・後	45	1			○	○				○	
45	○	プロダクションワーク3A	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。	2・前	45	3		○		○				○	
46	○	プロダクションワーク4A	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。	2・後	45	3		○		○				○	
47	○	作画技法1A	作画技法の理解を進め、イラスト制作の基礎力を高めます。	2・前	45	1			○	○				○	
48	○	作画技法2A	作画技法の理解を進め、キャラクターデザインの基礎力を高めます。	2・前	45	1			○	○				○	
48	○	作画技法3A	作画技法の習得度を高め、イラスト作品の制作力を高めます。	2・後	45	1			○	○				○	
50	○	作画技法4A	作画技法の習得度を高め、キャラクター制作力を高めます。	2・後	45	1			○	○				○	
51	○	キャラクターデザイン5	イラスト制作ツールの理解を進め作画テクニックの習得を進めます。	2・前	90	3			○	○				○	
52	○	キャラクターデザイン6	キャラクターデザインを自由に発想し想像力を養いながらイラストに描きおこします。	2・前	90	3			○	○				○	
53	○	キャラクターデザイン7	イラスト制作ツールの理解を更に進め作画テクニックを高めます。	2・後	90	3			○	○				○	
54	○	キャラクターデザイン8	キャラクターデザインを広く展開し発想力を上げながらイラストに描きおこします。	2・後	90	3			○	○				○	
55	○	ワークショップ3A	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	2・前	45	1			○	○				○	
56	○	ワークショップ4A	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	2・後	45	1			○	○				○	
57	○	プロダクションワーク3B	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。	2・前	45	3		○		○				○	
58	○	プロダクションワーク4B	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。	2・後	45	3		○		○				○	
59	○	作画技法1B	マンガの基礎的な作画テクニックを理解します。	2・前	45	1			○	○				○	
60	○	作画技法2B	マンガの作画テクニックを更に高めます。	2・前	45	1			○	○				○	

61	○	作画技法3B	マンガの作画テクニック習得度を更に高めながらマンガを制作します。	2・後	45	1			○	○			○		
62	○	作画技法4B	マンガの更に高度な作画テクニックを用いてマンガを制作します。	2・後	45	1			○	○			○		
63	○	マンガ制作5	マンガ制作テクニックの向上と高度なツールの活用法を学びます。	2・前	90	3			○	○			○		
64	○	マンガ制作6	作品ジャンルごとの読者層と商業性の考え方を学び、作品づくりに役立てます。	2・前	90	3			○	○			○	○	
65	○	マンガ制作7	マンガ制作ツールとテクニックを高度に活用して作品を制作します。	2・後	90	3			○	○			○		
66	○	マンガ制作8	作品ジャンルごとの読者層と商業性の考察を更に進め、作品を制作します。	2・後	90	3			○	○			○	○	
67	○	ワークショップ3B	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	2・前	45	1			○	○			○		
68	○	ワークショップ4B	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	2・後	45	1			○	○			○		
69	○	プロダクションワーク3C	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。	2・前	45	3		○		○			○		
70	○	プロダクションワーク4C	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。	2・後	45	3		○		○			○		
71	○	ワークショップ3C	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	2・前	45	1			○	○			○		
72	○	ワークショップ4C	制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。	2・後	45	1			○	○			○		
73	○	作画技法1C	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法を学びます。	2・前	45	1			○	○			○		
74	○	作画技法2C	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法を学びます。	2・前	45	1			○	○			○		
75	○	作画技法3C	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法の理解を進めます。	2・後	45	1			○	○			○		
76	○	作画技法4C	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法の理解を進めます。	2・後	45	1			○	○			○		
77	○	アニメーション制作5C	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○			○		
78	○	アニメーション制作6C	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○			○		
79	○	アニメーション制作7C	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを高めます。	2・後	90	3			○	○			○		
80	○	アニメーション制作8C	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを高めます。	2・後	90	3			○	○			○		
81	○	作画技法1D	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法を学びます。	2・前	45	1			○	○			○		
82	○	作画技法2D	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法を学びます。	2・前	45	1			○	○			○		
83	○	作画技法3D	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法の理解を進めます。	2・後	45	1			○	○			○		
84	○	作画技法4D	アニメ制作工程別の専門知識と作画技法の理解を進めます。	2・後	45	1			○	○			○		
85	○	アニメーション制作5D	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○			○		
86	○	アニメーション制作6D	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを身につけます。	2・前	90	3			○	○			○		
87	○	アニメーション制作7D	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを高めます。	2・後	90	3			○	○			○		
88	○	アニメーション制作8D	アニメ制作工程別で作品を制作し、その領域の専門スキルを高めます。	2・後	90	3			○	○			○		
合計					88科目				5220時間(176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360時間(16単位)および選択科目1350時間(42単位)以上取得し、合計1710時間(58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	