

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和3年7月31日※1  
(前回公表年月日:令和2年9月30日)

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・アニメーション科四年制	-	平成27年文部科学省認定											
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	2020年3月25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	3,420	315	1,395	5,580	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	総教員数										
160人	183人	8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											
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) ㈱MAPPA、㈱サンジゲン、㈱スタジオサインポスト、㈱横浜アニメーションラボ、㈱シイ・トウ・シイ、㈱Live2D、デジタルモーション㈱、㈱modeling café、㈱ホビーチーム、㈱ロッテリア、フリーイラストレーター		主な学修成果(資格・検定等)※3	■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業生に関する令和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>ビジネス能力検定3級</td><td>③</td><td>38人</td><td>31人</td></tr></tbody></table> 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)				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ビジネス能力検定3級	③	38人	31人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数												
ビジネス能力検定3級	③	38人	31人												
		■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		■自由記述欄											
		■卒業生数 30人 ■就職希望者数 28人 ■就職者数 22人 ■就職率 : 79% ■卒業者に占める就職者の割合 : 70%													
		■その他 ・イラストレーター(フリー) 1名 ペンネーム「UZNo(ユズノ)」 ・専門学校進学 1名													
		(令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)													

中途退学の現状	<p>■中途退学者 6名 ■中退率 4% (休学者3名含まず)</p> <p>令和2年4月1日時点において、在学者164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158名(令和3年3月31日卒業者を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 就職、経済的理由、進路変更 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>
経済的支援制度	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無</p> <p>・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</p> <p>■専門実践教育訓練給付: 非給付対象</p>
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 有</p> <p>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 <a href="http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/">http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/</a></p>
当該学科のホームページURL	<p><a href="https://www.neec.ac.jp/department/">https://www.neec.ac.jp/department/</a></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いたものをいいます。

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、賞金、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 一般社員	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・アニメーション科四年制 科長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
阪元 彩	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 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 16:00～17:00

第2回 2021年3月24日 10:00～11:30

**(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、コロナ禍における業界内のニューノーマルな仕事の進め方の情報交換があり、今後の仕事改革に伴いクリエイターも時代に対応すべきとの意見があり、今後は、テレワークを意識しつつ、対面せずとも仕事は止めない工夫を授業においても学生に意識づけることを目指していく。具体的には、課題提出はほぼネットワーク上にてやりとりをして提出させる。また、作品の発表などはSNSを用いて発信する方向に意識づけていく。

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

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1A 制作研究2A 美術基礎1C 美術基礎3C	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

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「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。

研修名「りよーちも&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: 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・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、事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「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: 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。

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

授業科目等の概要

(芸術専門課程マンガ・アニメーション学科四年制)令和3年度

No.	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	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	○			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		○		○				○
4	○			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		○		○				○
5	○			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			○	○			○	○
6	○			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			○	○			○	○
7	○			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		○		○				○
8	○			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		○		○				○
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	45	1			○	○			○	
14		○		制作基礎研究2	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・後	45	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	45	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	45	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	45	1			○	○				○
18	○			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	45	1			○	○				○
19		○		プランニング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。	2・前	45	3		○		○				○
20		○		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	45	3		○		○				○
21		○		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	45	1			○	○				○
22		○		美術基礎2A	基礎的な構図や背景などを学び、描画力を高めます。	2・前	45	1			○	○				○
23		○		美術基礎3A	イラスト制作のための発想法や人物の描画技法などを学び、表現力を高めます。	2・後	45	1			○	○				○
24		○		美術基礎4A	イラスト制作のための色彩構成や表現技法などを学び、表現力を高めます。	2・後	45	1			○	○				○
25		○		キャラクター制作実習1	イラストの基礎的な作画技法を学びます。	2・前	90	3			○	○				○

26	○	キャラクター制作実習2	キャラクターデザインの基本的な制作プロセスを学び、作画技法を理解します。	2・前	90	3			○	○		○		
27	○	キャラクター制作実習3	コンテンツや使用目的別の作画プロセス理解し、作品を制作します。	2・後	90	3			○	○			○	
28	○	キャラクター制作実習4	コンテンツや使用目的別のデザインプロセスを理解し、作品を制作します。	2・後	90	3			○	○		○		
29	○	制作研究1A	スキルアップのための技法研究やイラスト制作を行い、学習成果をまとめます。	2・前	45	1			○	○			○	○
30	○	制作研究2A	スキルアップのための技法研究やイラスト制作を行い、学習成果をまとめます。	2・後	45	1			○	○			○	○
31	○	プランニング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。	2・前	45	3		○		○		○		
32	○	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	45	3		○		○		○		
33	○	美術基礎1B	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	45	1			○	○			○	
34	○	美術基礎2B	基礎的な構図や背景などを学び、描画力を高めます。	2・前	45	1			○	○			○	
35	○	美術基礎3B	マンガ制作のための発想法や人物の描画技法などを学び、表現力を高めます。	2・後	45	1			○	○			○	
36	○	美術基礎4B	マンガ制作のための色彩構成や表現技法などを学び、表現力を高めます。	2・後	45	1			○	○			○	
37	○	マンガ制作実習1	マンガの基本的な制作プロセスの理解と基礎的な作画技法を演習します。	2・前	90	3			○	○			○	
38	○	マンガ制作実習2	マンガの制作に関連する専門知識の理解と作画技法の演習を進めます。	2・前	90	3			○	○			○	
39	○	マンガ制作実習3	マンガの制作プロセス全般の理解を進め、作品制作を進めます。	2・後	90	3			○	○			○	
40	○	マンガ制作実習4	マンガの制作関連知識や作画技法を実践した作品制作を進めます。	2・後	90	3			○	○			○	
41	○	制作研究1B	スキルアップのための技法研究やマンガ制作を行い、学習成果をまとめます。	2・前	45	1			○	○		○		
42	○	制作研究2B	スキルアップのための技法研究やマンガ制作を行い、学習成果をまとめます。	2・後	45	1			○	○		○		
43	○	プランニング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。	2・前	45	3		○		○			○	
44	○	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	45	3		○		○			○	
45	○	美術基礎1C	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	45	1			○	○			○	○
46	○	美術基礎2C	基礎的な構図や背景などを学び、描画力を高めます。	2・前	45	1			○	○			○	
47	○	美術基礎3C	アニメ制作のための発想法や人物の描画技法などを学び、表現力を高めます。	2・後	45	1			○	○			○	○
48	○	美術基礎4C	アニメ制作のための色彩構成や表現技法などを学び、表現力を高めます。	2・後	45	1			○	○			○	
49	○	アニメ制作実習1	アニメーション制作の基本テクニックの習得と作画プロセスを理解します。	2・前	90	3			○	○		○		
50	○	アニメ制作実習2	アニメーション作品制作を通して、作画と連携するプロセスの専門知識を理解します。	2・前	90	3			○	○			○	
51	○	アニメ制作実習3	アニメーション制作テクニックの習得度を高めながら専門知識の理解を進めます。	2・後	90	3			○	○		○		
52	○	アニメ制作実習4	アニメーション作品制作を通して、作画と連携するプロセスを経験し理解を進めます。	2・後	90	3			○	○			○	
53	○	制作研究1C	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。	2・前	45	1			○	○		○		
54	○	制作研究2C	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。	2・後	45	1			○	○		○		
55	○	ビジネススキル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。	3・前	45	3	○			○		○		

56	○		ビジネススキル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。	3・後	45	3	○			○		○		
57	○		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	45	1			○	○				○
58	○		デッサン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。	3・後	45	1			○	○				○
59		○	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	45	3		○		○				○
60		○	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	45	3		○		○				○
61		○	描画技法1A	イラストレーションのための描画力を高めます。	3・前	45	1			○	○				○
62		○	描画技法2A	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	45	1			○	○				○
63		○	描画技法3A	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	45	1			○	○				○
64		○	描画技法4A	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	45	1			○	○				○
65		○	キャラクター制作実習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。	3・前	90	3			○	○			○	
66		○	キャラクター制作実習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。	3・前	90	3			○	○				○
67		○	キャラクター制作実習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。	3・後	90	3			○	○			○	
68		○	キャラクター制作実習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。	3・後	90	3			○	○				○
69		○	制作研究3A	スキルアップのための技法研究やイラスト制作を行い、学習成果をまとめます。	3・前	45	1			○	○				○
70		○	制作研究4A	スキルアップのための技法研究やマンガ制作を行い、学習成果をまとめます。	3・後	45	1			○	○				○
71		○	制作プロデュース1B	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	45	3		○		○				○
72		○	制作プロデュース2B	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	45	3		○		○				○
73		○	描画技法1B	マンガ制作における描画技法を学びます。	3・前	45	1			○	○				○
74		○	描画技法2B	マンガ制作における描画技法の習得度を進めます。	3・前	45	1			○	○				○
75		○	描画技法3B	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	45	1			○	○				○
76		○	描画技法4B	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	45	1			○	○				○
77		○	マンガ制作実習5	マンガ制作における高度な専門ツールの使い方や制作技法を学びます。	3・前	90	3			○	○				○
78		○	マンガ制作実習6	マンガのジャンルや読者層を考察し、自己の作家性構築に役立てます。	3・前	90	3			○	○			○	○
79		○	マンガ制作実習7	作品制作を通して、より高度な専門ツールの習得や制作技法の向上を進めます。	3・後	90	3			○	○				○
80		○	マンガ制作実習8	作品制作を通して、自己の作家性構築を更に進めます。	3・後	90	3			○	○			○	○
81		○	制作研究3B	スキルアップのための技法研究やイラスト制作を行い、学習成果をまとめます。	3・前	45	1			○	○				○
82		○	制作研究4B	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。	3・後	45	1			○	○				○
83		○	制作プロデュース1C	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	45	3		○		○				○
84		○	制作プロデュース2C	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	45	3		○		○				○
85		○	制作研究3C	スキルアップのための技法研究やマンガ制作を行い、学習成果をまとめます。	3・前	45	1			○	○				○
86		○	制作研究4C	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。	3・後	45	1			○	○				○



120	○		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	90	3			○	○		○		
121	○		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	90	3			○	○		○		
122	○		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	90	3			○	○		○		
123		○	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	45	1			○	○		○	○	
124		○	制作研究6	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・後	45	1			○	○		○	○	
合計			124科目			7290時間( 276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1710時間(76単位)および選択科目1710時間(60単位)以上取得し、合計3420時間(136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	