

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・ゲーム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し、業界が求めている人物像の情報更新を行う。														
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								
単位時間															
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										
200人	329人	20人	4人	9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 0		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 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業者にに関する令和4年5月1日時点の情報)											
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3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 ■卒業生数 75 人 ■就職希望者数 67 人 ■就職者数 57 人 ■就職率 85.1 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 76.0 % ■その他 進学者1名: 東京コミュニケーションアート専門学校 eエンターテインメント科グラフィック&キャラクター専攻入学 その他:9名  (令和 3 年度卒業者にに関する 令和4年5月1日 時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス著作権検定 BASIC</td> <td>③</td> <td>148人</td> <td>147人</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right; font-size: small;">※2022年度は結果待ちのため、2021年度実績</p> 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2回 株式会社Cygames クリエイティブコンテスト背景イラスト部門最優秀賞 第26回 JPPA AWARDS 2022 学生の部 映像技術部門審査員奨励賞 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  集英社 週刊ヤングジャンプ 『シンマン賞』期待賞+月間ベスト+審査員特別賞+初投稿賞』 集英社 ジェイブックス				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ビジネス著作権検定 BASIC	③	148人	147人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数												
ビジネス著作権検定 BASIC	③	148人	147人												
中途退学の現状	■中途退学者 10 名 令和3年4月1日時点において、在学者 316 名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日において、在学者 306 名(令和4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。		■中退率 3.2 %												
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														

<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： 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)</p>
<p>当該学科の ホームページ URL</p>	<p><a href="https://www.neec.ac.jp/department/creators/manga_anime/4years/">https://www.neec.ac.jp/department/creators/manga_anime/4years/</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

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、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、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4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4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	①
藤黒 素子	株式会社グラフィニカ	令和4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	③
山野 大星	日本工学院専門学校 副校長	令和4年4月1日 ～令和5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 カレッジ長	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	
大泉 佑一	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 科長	令和4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	
山田 香織	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 主任	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	
川合 正剛	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 アニメーションコース	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	
川合 正起	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 アニメーションコース	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	
馬場 定雄	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 アニメーションコース	令和4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5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、10月)

(開催日時(実績))

第1回 2022年3月31日 14:00～16:00

第2回 2022年10月 開催予定

第3回 2023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、入社時に業界の作業工程知識や見解を増やしておくべきという意見があった。そのため、日本動画協会の教材なども使用し、座学や実習授業内で取り入れた。

## 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

学科担当教員と企業派遣講師との間でアニメーション技術や知識について意見を交換し、今の業界が求めている人材に関しての議論を深めていく。

授業計画、評価方法、学生指導上の問題点、改善案などを計画し、実際に授業を行う。授業の成果物をもとに派遣講師が採点し、学科担当教員が成績評価・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
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。	株式会社スタジオアング
アニメ制作実習5	専攻別でアニメーション制作工程ごとの専門ツールや技法を習得します。	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「Communication＝Creation」（連携企業等：クリーク・アンド・リバー社）
- ・期間：2021年9月17日（金）
- ・対象：全教員
- ・講師：根津孝太
- ・内容：デザインとコミュニケーションについて。デザインとコミュニケーション、ワクワクするデザイン、地域企業とクリエイティブ

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

- ◆日時：2021年9月17日（金）
- ◆実施形式：オンライン
- ◆概要 『学びを促すルーブリック ルーブリックの意義と作成方法』  
教育活動成果の客観的フィードバックに活用するルーブリックを用いた評価の基本を学び理解する。
- ◆講師 大阪大学全学教育推進機構特任講師 浦田 悠氏

### (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「CGイラストスキルアップ講座『影つけ』」
- ・期間：2022年8月18日（木）18:00～19:00
- ・内容：AdobePhotoshopCCを使ったイラスト彩色のポイント勉強会。  
「影つけ」はキャラクター制作の基盤になるので、本研修を受けた上でシラバスの反映していくことを目的とする。

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

- ・研修名「コロナで変わったエンタテインメント業界の課題と将来性」（連携企業等：クリーク・アンド・リバー社）
- ・期間：2022年8月29日（月）
- ・対象：全教員
- ・講師：品田英雄
- ・内容：コロナ前後のエンタテインメントの変化。作り手、受け手の変化とマネタイズの将来性 等

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4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4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	地域関連/会計専門委員
平川 進	株式会社テレビ神奈川ecom事業局ecom事業部	令和4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5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4年4月1日 ～令和5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/public/>

公表時期: 令和4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
(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4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	○		キャリアリテラシー1	社会性やコミュニケーションの基礎、将来を構想する力を養います。	1・前後	45	3	○			○		○		
2	○		キャリアリテラシー2	社会人の基盤となる基礎能力を養います。	1・前後	45	3	○			○		○		
3	○		ビジネススタディーズ	関連業界の変遷や業界構造、企業研究などから業界基礎知識を高めます。	1・前後	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・前後	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・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	○			○				○
13	○		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	1	○		○	○				○
14		○	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	○			○				○
15		○	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	○			○				○

16	○		キャリア教養1	社会人の基盤となる基礎能力を養います。	2・前後	45	3	○		○	○							
17	○		キャリア教養2	社会人の基盤となる基礎能力を養います。	2・前後	45	3	○		○	○							
18	○		ビジネススキル1	関連業界における仕事の種類や内容を理解します。	2・前後	45	3	○		○	○							
19	○		ビジネススキル2	関連業界での具体的な仕事を体験的に理解します。	2・前後	45	3	○		○	○							
20	○		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	○		○	○							
21	○		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。	・後2	45	1	○		○	○							
22		○	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	○		○	○							
23		○	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	○		○	○							
24		○	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	○		○	○							
25		○	美術基礎4A	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	○		○	○							
26		○	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	○		○	○							
27		○	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	○		○	○							
28		○	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を理解し、作品を制作します。	2・後	90	3	○		○	○							
29		○	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	○		○	○							
30		○	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	○		○	○							
31		○	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	○		○	○							
32		○	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	○		○	○							○





50		○	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	○	○	○	○							
51		○	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	○	○	○	○							
52	○		キャリア教養3	社会人の基盤となる基礎 能力を養います。	3・前後	45	3	○		○	○							
53	○		キャリアデザイン	就職活動やデビュー活動の方法を具体的に理解し準備を進めます。	3・前後	45	3	○		○	○							
54	○		ビジネススキル3	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・前後	45	3	○		○	○							
55	○		ビジネススキル4	商業作品の興行やプロモーションと、クリエイターのセルフプロデュースについて学びます。	3・前後	45	3	○		○	○							
56	○		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	○		○	○							○
57	○		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	○		○	○							○
58		○	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	○			○							○
59		○	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	○			○							○
60		○	描画技法3A	イラストレーションのための描画力を高めます。	3・後	45	1	○			○							○
61		○	描画技法4A	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・後	45	1	○			○							○
62		○	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	○		○	○							○
63		○	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	○		○	○							○
64		○	キャラクター制作実習7	キャラクターデザインを広く展開し発想力を広げながらイラストに描きおこします。	3・後	90	3	○		○	○							○
65		○	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広げながらイラストに描きおこします。	3・後	90	3	○		○	○							○
66		○	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	○		○	○							○

67		○	制作研究4A	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・後	45	1	○	○	○	○								
68		○	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	○	○	○	○								
69		○	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	○	○	○	○								
70		○	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	○	○	○	○								
71		○	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	○	○	○	○								
72		○	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	○	○	○	○								
73		○	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	○	○	○	○								
74		○	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	○	○	○	○								
75		○	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	○	○	○	○								
76		○	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	○	○	○	○								
77		○	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	○	○	○	○								
78		○	描画技法1C	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	45	1	○	○	○	○								
79		○	描画技法2C	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	45	1	○	○	○	○								
80		○	描画技法3C	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・後	45	1	○	○	○	○								
81		○	描画技法4C	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・後	45	1	○	○	○	○								
82		○	アニメ制作実習5	専攻別でアニメーション制作工程ごとの専門ツールや技法を習得します。	3・前	90	3	○	○	○	○								○
83		○	アニメ制作実習6	専攻別でアニメーション制作工程ごとの専門ツールや技法を習得します。	3・前	90	3	○	○	○	○								○

84		○	アニメ制作実習7	専攻別でアニメーション制作工程ごとの専門ツールや技法を作品制作で実践します。	3・後	90	3	○	○	○	○								
85		○	アニメ制作実習8	専攻別でアニメーション制作工程ごとの専門ツールや技法を作品制作で実践します。	3・後	90	3	○	○	○	○								
86		○	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	○	○	○	○								
87		○	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	○	○	○	○								
88	○		ビジネス教養1	就職活動やインターンシップで失敗しない所作や、営業、商談マナーについて学びます。	4・前後	45	3	○		○	○								
89	○		ビジネス教養2	業界の国際化に備えた知識やコミュニケーション力を身につけます。	4・前後	45	3	○		○	○								
90	○		イベントプロデュース1	学内外イベントの企画や準備、実施運営を学びます。	4・前	45	1	○		○	○								
91	○		イベントプロデュース2	学内外イベントの企画や準備、実施運営を学びます。	4・後	45	1	○		○	○								
92		○	制作プロデュース1	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・前後	45	3	○		○	○								
93		○	制作プロデュース2	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・前後	45	3	○		○	○								
94		○	デッサン5	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。	4・前	45	1	○		○	○								○
95		○	デッサン6	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。	4・後	45	1	○		○	○								○
96		○	高度専門スキル1	関連業界における高度な技法を学び、研究作品を制作します。	4・前	45	1	○		○	○								○
97		○	高度専門スキル2	関連業界における高度な技法を学び、研究作品を制作します。	4・前	45	1	○		○	○								○
98		○	高度専門スキル3	関連業界における高度な技法を学び、研究作品を制作します。	4・後	45	1	○		○	○								○
99		○	高度専門スキル4	関連業界のイベント企画や実施、情報発信方法を学びます。	4・後	45	1	○		○	○								○
100		○	プロジェクト制作1	学内外とのコラボレーション制作や研究作品を制作します。	4・前	90	3	○		○	○								○

101		○	プロジェクト制作2	学内外とのコラボレーション制作や研究作品を制作します。	4・前	90	3	○	○	○	○				
102		○	プロジェクト制作3	学内外とのコラボレーション制作や研究作品を制作します。	4・後	90	3	○	○	○	○				
103		○	プロジェクト制作4	学内外とのコラボレーション制作や研究作品を制作します。	4・後	90	3	○	○	○	○				
104		○	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	○		○	○				
105		○	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					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。