

職業実践専門課程等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	山野 大星	〒 144-8655 (住所) 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	〒 144-8655 (住所) 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	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
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(2015)年度	令和 2(2020)年度			
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。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ビジネス著作権検定 BASIC 76名合格 中途退学者 13名(4.0%)							
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	※単位数時間、単位いずれかに記入 3,420 単位数時間 単位	1,320 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位	7,200 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)					
240人	370人	10人	3%					
就職等の状況	■卒業者数(C)		68	人				
	■就職希望者数(D)		56	人				
	■就職者数(E)		45	人				
	■地元就職者数(F)		40	人				
	■就職率(E/D)		80	%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		89	%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		66	%				
	■進学者数		2	人				
	■その他							
	ビーグリー「マンガ王国」担当付(連載済) ビーグリー「マンガ王国」アシスタント 1名(東京工科大学 蒲田校 デザイン学部) 1名(C&R アカデミー) (令和 4年度卒業者にに関する令和4年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) アニメ・マンガ・ゲーム・広告業・出版・印刷業界 等(マーキュリー、スタジオエル、ノーマッド、キャラボ 等)								
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無					
当該学科のホームページURL	<a href="http://www.nec.ac.jp/department/design/graphics/">http://www.nec.ac.jp/department/design/graphics/</a>							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位数による算定)		総授業時数				8,520 単位数時間	
			うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				180 単位数時間	
		うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位数時間		
		うち必修授業時数				8,040 単位数時間		
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				180 単位数時間		
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				0 単位数時間		
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				単位数時間		
		(B: 単位数による算定)		総授業時数				単位
				うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				単位
				うち企業等と連携した演習の授業時数				単位
				うち必修授業時数				単位
				うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				単位
				うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				単位
				(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				単位
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		4人			
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		1人			
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0人			
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0人			
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0人			
	計				5人			
上記①~⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				5人				

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5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5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	①
藤黒 素子	株式会社グラフィニカ	令和5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	③
山野 大星	日本工学院専門学校 校長	令和5年4月1日 ～令和6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 クリエイターズカレッジ カレッジ長	令和5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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 2023年3月23日 14:00～16:00

第2回 2023年10月 開催予定

第3回 2024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

※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。

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。

AI導入も準備していないといけない状況であるため、学科としてもビジネスコースのカリキュラムに取り入れるよう準備を進めている。

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する議論を深めていく。

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
制作基礎A	アニメーション・キャラクターデザイン・マンガ制作に必要な基礎技術力を高めます	株式会社TEATRO
制作基礎B	アニメーション・キャラクターデザイン・マンガ制作に必要な基礎技術力を高めます	株式会社TEATRO

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

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： 「AJPF産学交流会」	連携企業等：
期間： 2022年11月16日(水)	対象： マンガ・アニメーション科四年制教員
内容： アニメーション企業と人材育成を担う学校の交流。デジタル制作に対応した効果的な人材育成に関する調査	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 「WCCCクリエイティブコラボウェビナー／イラストレーターキャリア・トレンド編」(株式会社ワコム)	連携企業等： イラストレーター・WEBTOON漫画家のしまエナガ
期間： 2023年2月21日(火)	対象： 全教員
内容： イラスト案件受託制作、NFTやWEBTOON漫画家など新しいフォーマットで活動を始めるきっかけやコツ。今後の業界の見通しや使用する製品やツール、SNS活用など。	

(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： 「著作権セミナー AIと著作権」	連携企業等： (連携企業等：クリーク・アンド・リバー社)
期間： 2023年6月19日(月)	対象： 全教員
内容： AIの取扱い方と著作権の認識	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 「アニメ業界のグローバル展開オンラインセミナー」	連携企業等： プレインアカデミー
期間： 2023年7月7日(金)	対象： マンガ・アニメーション科四年制教員
内容： インドのアニメーションコースの発展と日本への影響と展望	

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と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

精神面による体調不良に悩む学生に対しての当校のサポート体制について委員に現状を説明したところ、多くの委員から以下のご意見を頂いた。

- ・企業内でも新入社員など若手が精神面による体調不良で就業に影響が出るケースが増えている。
- ・原因の一つとして、コロナ禍にあったここ数年で学生時代に人間関係構築の場が少なかった事も影響があるのではないかと。

以上のご意見を踏まえ、当科では以下のように活用していく。

- ・在学中のみならず学生が社会に出てからも心身ともに健康に生活できるよう、学生時代にしか経験できない人間関係構築の場をより多く作り、学業以外のイベントや部活動等に対しても支援に努めていく。
- ・当校には専門的な知識と経験を持つスタッフが在在するヘルスサポートセンターがあり、当科の担任は悩みを持つ学生に対して、ヘルスサポートセンターとの連携をより強め、安心して学生生活を送れるよう支援に努めていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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5年4月1日 ～令和6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( ) )

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

公表時期: 令和5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( ) )

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

公表時期: 令和5年9月30日

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)															
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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		キャリアデザインA	社会性やコミュニケーションの基礎力を養います。	1・通	60	4	○			○		○		
2	○		ビジネス教養A	想像力や表現力を養いながら、プレゼンテーション能力を高めます。	1・前	30	2	○			○		○		
3	○		ビジネス教養B	クリエイターに必要な著作権を学び、ビジネス著作権検定 Basic の取得を目指します。	1・後	30	2	○			○		○		
4	○		メディア研究A	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	1・前	60	2			○	○		○	○	
5	○		メディア研究B	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	1・後	60	2			○	○		○	○	
6		○	校外研修A	海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。	1・通	60	2			○		○	○		
7		○	スポーツ実習A	スキー研修などに参加し、運動能力を養います。	1・通	60	2			○		○	○		
8	○		業界概論	アニメーション・マンガ・ゲーム業界に必要な知識や用語、作品の発想力を学びます。	1・通	180	12	○			○		○		
9	○		デザイン演習A	キャラクターデザインにおける基本的な発想力を学び、デザイン力を身につけます。	1・通	60	2			○	○		○		
10	○		デッサン基礎A	基礎的な描画技法などを学び、描画力を高めます。	1・前	120	4			○	○		○		
11	○		デッサン基礎B	人物の基礎的な描画技法などを学び、描画力を高めます。	1・後	120	4			○	○		○		
12	○		制作基礎A	アニメーション・キャラクターデザイン・マンガ制作に必要な基礎技術力を高めます	1・前	90	3			○	○		○	○	
13	○		制作基礎B	アニメーション・キャラクターデザイン・マンガ制作に必要な基礎技術力を高めます	1・後	90	3			○	○		○	○	
14	○		キャリアデザインB	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・通	60	4	○			○		○		

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科四年制)																
	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	
15	○			メディア研究 C	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	2・前	60	2			○	○		○	○	
16	○			メディア研究 D	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	2・後	60	2			○	○		○	○	
17			○	校外研修B	海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。	2・通	60	2			○		○	○		
18			○	スポーツ実習 B	スキー研修などに参加し、運動能力を養います。	2・通	60	2			○		○	○		
19	○			デッサン実習 A	デッサンを通じて観察力や描画力を高めま す。	2・前	60	2			○	○		○		
20	○			デッサン実習 B	デッサンを通じて観察力や描画力を高めま す。	2・後	60	2			○	○		○		
21		○		AC概論A	アニメーション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・前	30	2	○			○		○		
22		○		AC概論B	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	30	2	○			○		○		
23		○		CC概論A	コンセプトやターゲットユーザーなどを理 解し、ゲーム制作における基本的な考え 方を学びます。	2・前	30	2	○			○		○		
24		○		CC概論B	ゲーム制作の構想や企画、デザイン、制作 手法などを学びます。	2・後	30	2	○			○		○		
25		○		MC概論A	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。	2・前	30	2	○			○		○		
26		○		MC概論B	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	30	2	○			○		○		
27		○		デザイン演習 B	色彩構成や表現技法などを学び、色彩能力 検定取得を目指します。	2・前	30	1			○	○		○		
28		○		デザイン演習 C	色彩構成や表現技法などを学び、色彩能力 検定取得を目指します。	2・後	30	1			○	○		○		
29		○		アニメーション 実習A	アニメーション制作の基本テクニックの習 得と制作プロセスを理解します。	2・前	240	8			○	○		○	○	

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科四年制)																
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	
			○	アニメーション実習B	アニメーション制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	2・後	240	8			○	○		○	○	
			○	キャラクターデザイン実習A	キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	2・前	240	8			○	○		○	○	
			○	キャラクターデザイン実習B	キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	2・後	240	8			○	○		○	○	
			○	マンガ実習A	マンガ制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	2・前	240	8			○	○		○	○	
			○	マンガ実習B	マンガ制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。	2・後	240	8			○	○		○	○	
	○			キャリアデザインC	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・通	60	4	○			○		○		
	○			ICT活用 A	PCやインターネットの正しい活用法を学び、情報社会での適応能力を養います。	3・前	30	2	○			○		○		
	○			ICT活用 B	Office系ソフトを活用できるスキルを学びます。	3・後	30	2	○			○		○		
	○			メディア研究E	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	3・前	60	2			○	○		○		
	○			メディア研究F	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。	3・後	60	2			○	○		○		
			○	校外研修C	海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。	3・通	60	2			○		○	○		
			○	スポーツ実習C	スキー研修などに参加し、運動能力を養います。	3・通	60	2			○		○	○		
			○	AC概論C	アニメーション制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。	3・前	30	2	○			○		○		
			○	AC概論D	アニメーション制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。	3・後	30	2	○			○		○		
			○	CC概論C	ゲーム制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。	3・前	30	2	○			○		○		



(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科四年制)																
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	
				CG概論D	ゲーム制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。	3・後	30	2	○			○		○		
				MC概論C	マンガ制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。	3・前	30	2	○			○		○		
				MC概論D	マンガ制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。	3・後	30	2	○			○		○		
	○			デッサン実習C	就職活動で活用できる実践的なデッサン力を習得します。	3・前	60	2				○	○	○	○	
	○			デッサン実習D	就職活動で活用できる実践的なデッサン力を習得します。	3・後	60	2				○	○	○	○	
				ドローイングA	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	60	2				○	○	○		
				ドローイングB	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・後	60	2				○	○	○		
				アニメーション実習C	専攻別でアニメーション制作工程ごとの就職に必要な専門ツールや技法を習得します。	3・前	240	8				○	○	○	○	
				アニメーション実習D	専攻別でアニメーション制作工程ごとの就職に必要な専門ツールや技法を習得します。	3・後	240	8				○	○	○	○	
				キャラクターデザイン実習C	キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。	3・前	240	8				○	○	○	○	
				キャラクターデザイン実習D	キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。	3・後	240	8				○	○	○	○	
				マンガ実習C	マンガ制作の応用テクニックやアシスタントスキルを習得します。また、出張編集部に向けて作品制作します。	3・前	240	8				○	○	○	○	
				マンガ実習D	マンガ制作の応用テクニックやアシスタントスキルを習得します。また、出張編集部に向けて作品制作します。	3・後	240	8				○	○	○	○	
				制作プロデュースA	企画運営やライティングなどを学び、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びます。	3・前	300	8				○	○	○	○	
				制作プロデュースB	企画運営やライティングなどを学び、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びます。	3・後	300	8				○	○	○	○	

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科四年制)																
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	
60	○			キャリアデザインD	就職・デビュー活動に向けて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。	4・前	60	4	○			○	○			
61	○			キャリアデザインE	就職・デビュー活動に向けて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。	4・後	60	4	○			○	○			
62	○			ビジネススキルA	関連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	60	4	○			○	○			
63	○			ビジネススキルB	関連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・後	60	4	○			○	○			
64			○	校外実習D	海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。	4・通	60	2				○	○	○		
65			○	スポーツ研修D	スキー研修などに参加し、運動能力を養います。	4・通	60	2				○	○	○		
66	○			業界研究A	多様化する関連業界において、今後クリエイターとしての知識を身につけます。	4・前	60	4	○			○	○			
67	○			業界研究B	多様化する関連業界において、今後クリエイターとしての知識を身につけます。	4・後	60	4	○			○	○			
68		○		ビジネス制作研究A	多様化する関連業界ビジネスを考察し、ビジネス戦略について学びます。	4・前	60	4	○			○	○			
69		○		ビジネス制作研究B	多様化する関連業界ビジネスを考察し、ビジネス戦略について学びます。	4・後	60	4	○			○	○			
70		○		アニメーション実習E	専攻別でアニメーション制作工程における就職に必要な専門ツールや技法を習得します。	4・前	240	8				○	○	○	○	
71		○		アニメーション実習F	専攻別でアニメーション制作工程における就職に必要な専門ツールや技法を習得します。	4・後	240	8				○	○	○	○	
72		○		キャラクターデザイン実習E	キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。	4・前	240	8				○	○	○	○	
73		○		キャラクターデザイン実習F	キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。	4・後	240	8				○	○	○	○	
74		○		マンガ実習E	マンガ制作の応用テクニックやアシスタントスキルを習得します。また、出張編集部に向けて作品制作します。	4・前	240	8				○	○	○	○	

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科四年制)																
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	
75		○		マンガ実習F	マンガ制作の応用テクニックやアシスタントスキルを習得します。また、出張編集部に向けて作品制作します。	4・後	240	8			○	○		○	○	
76		○		制作プロデュースC	企画運営やライティングなどを学び、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びます。	4・前	240	8			○	○		○	○	
77		○		制作プロデュースD	企画運営やライティングなどを学び、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びます。	4・後	240	8			○	○		○	○	
78	○			卒業制作	今までの学習成果として作品制作を行い、卒業制作発表会においてプレゼンテーションを行います。	4・通	60	2			○	○		○		
合計						78	科目	78(8520) 単位 (3720単位時間)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： 卒業時に必修科目1080時間および選択科目2340時間以上取得し、合計3420時間以上取得すること。	1学年の学期区分	2期
履修方法： 1年次は必修900時間履修すること 2年次は必修120時間、選択720時間以上履修すること 3年次は選択840時間以上履修すること 4年次は必修60時間、選択780時間以上履修すること	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。
- 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。