

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					
日本工学院八王子専門学校	昭和62年3月27日	山野 大星	〒 192-0983 (住所) 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	昭和31年7月10日	千葉 茂	〒 144-8650 (住所) 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	専任士認定年度	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 1(2019)年度			
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。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ビジネス能力検定、色彩検定、各種コンペ入選 中退率:3.7%							
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	※単位時間、単位いずれかに記入	3,420 単位時間	1,320 単位時間	480 単位時間	6,720 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	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)	中退率				
240人	269人	0人	0%	4%				
就職等の状況	■卒業生数(C) : 46 人 ■就職希望者数(D) : 41 人 ■就職者数(E) : 35 人 ■地元就職者数(F) : 21 人 ■就職率(E/D) : 85 % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 60 % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 76 % ■進学者数 : 0 人 ■その他							
	(令和 5 年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)							
	■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 東映アニメーション株式会社作画アカデミー、ユーフォーテーブル株式会社、株式会社旭プロダクション、株式会社スタジオサインポスト、株式会社 ジェー・シー・スタッフ、株式会社アスリード、株式会社コンパウン、コミックススマート株式会社、有限会社クリエイティブハウスポケット、株式会社ホリ							
	■民間の評価機関等から第三者評価: 有							
	※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 特定非営利活動法人 私立専門学校 受審年月: 平成26年3月 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/							
	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:単位時間による算定)						
		総授業時数		540 単位時間				
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		480 単位時間				
		うち企業等と連携した演習の授業時数		60 単位時間				
うち必修授業時数		0 単位時間						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間						
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)		0 単位時間						
(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通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)		3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)		3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		6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		4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

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、校長のもとに設置する会議の1つである。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、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6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6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	①
井上 佳子	株式会社ビビビット はたらくビビビット編集長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
林 哲也	株式会社ワコム デザイン教育Gr.	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 校長	令和6年4月1日～令和7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6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
植木 隆文	日本工学院八王子専門学校 カレッジ長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
守屋 一	日本工学院八王子専門学校 科長	令和6年4月1日～令和7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(9月・3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年11月02日 13:00～14:30

第2回 令和6年03月21日 13:00～14:30

(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

※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。

アニメ業界、イラスト業界、マンガ業界において、AI導入例と業界での考え方をお伺いし、学生に対しての今後の指導方法を検討する材料とした。具体的には、業界の現状は未だテスト段階であり、今後の活用方法については未知数である。しかしながら、ツールとしての利用価値はある程度、認められるものなので、今後は、そのツールをどう扱っていきけるかが問題であり、求められるべきは、ディレクションスキルであるとの方向性を伺うことが出来た。

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 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 ※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 株式会社スタジオポノックおよび株式会社Marco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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
	デザイン演習B	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。	株式会社スタジオポノック
	デザイン演習C	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。	株式会社スタジオポノック
	制作研究3C ※2022カリキュラム →2024カリキュラム「アニメーション実習E」に対応	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。	株式会社Marco
	制作研究4C ※2022カリキュラム →2024カリキュラム「アニメーション実習F」に対応	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。	株式会社Marco
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 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、教育内容に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:	アニメビジネス・パートナーズフォーラム 「アニメーション制作概論」	連携企業等:	AJPF「アニメ人材育成 パートナーズフォーラム」	
期間:	令和5年10月13日／令和6年3月31日	対象:	アニメ関連教育機関教職員	
内容:	デジタル時代のアニメ制作の流れ・制作進行 脚本制作から絵コンテ・作画・撮影・編集・アフレコ・V編集・完成まで			
研修名:	活躍の場を広げるイラストレーターの志向とは？	連携企業等:	株式会社 ワコム	
期間:	令和6年2月29日	対象:	マンガ・イラスト制作従事者、制作企業、マンガ・イラスト教育関連の教職員	
内容:	急速に成長しているコンテンツ産業や国際的な舞台においてイラストレーターが活躍するためのポイントやキャリア形成についてを現役のイラストレーターから学ぶ。 これからのイラストレーターにとって必要なことは、活躍の場を広げること、そのためには、絵を描くだけでなく他のスキルも磨くことも重要になってくることを認識する。			

②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: AI(Chat GPT)を活用した業務効率化	連携企業等: 株式会社 クリーク・アンド・リバー社
期間: 令和5年9月26日(火)	対象: クリエイターズカレッジ教職員
内容: ・ChatGPT を使ってみよう。業務の効率化とクオリティを向上させる使い方 ・AI の現状とそれに対応した教育	
研修名: AIの今とこれから 教育現場への活用	
連携企業等: 株式会社 グルーヴノーツ	
期間: 令和6年3月28日(木)	対象: 全教職員
内容: ・AIの使用例とこれからの活用方法について ・AI研修および広報研修を踏まえたグループワーク	
(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: デジタル制作人材育成についての産学の情報共有のすすめ	連携企業等: アニメ人材・パートナーズフォーラム
期間: 令和6年 年内に実施予定	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: デジタル素材の取り扱い等の課題解決やアニメ業界の未来を考える。 デジタル制作における人材育成について、制作現場から教育機関への要望と、教育機関のデジタル作画における人材育成と産業界への要望を共有し、業界の未来を考える。	
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 生成AIがエンターテインメント業界にもたらす変化	連携企業等: クリーク・アンド・リバー社
期間: 令和6年9月	対象: クリエイターズカレッジ教職員
内容: ・最新の生成AIトピックス ・生成AIとは? ・生成AIによる働き方の変化 ・教育・学校関連の生成AI事例を検証し、今後の教育に役立てていく	
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

学校関係者評価委員会会議の中で本校の行った自己点検の評価について
評価委員からの主な意見は次のとおりで、それについての活用(対応)方法は以下のとおりとなります。

- ・学生に選ばれるための施策(新規獲得)と教職員の採用、満足度向上など課題が多い中ではありますが、意見交換や連携などをして多摩地域の就職に強い専門学校と多摩地区で必要とされる企業で魅力を伝え、発展をしていければと思います。
- ・現場の最前線で活躍する地元企業の専門家に講師をお願いし、ターゲットを明確にした授業などを実施してはどうでしょうか。
- ・報告内容にeラーニングで就職後に役に立つ学内資格の創設と受験動奨を実施すること、教諭の待遇改善とコンプライアンス順守などがテーマでしたが、業界により職種と担当業務によって必要とされるスキルが違うので、この資格があれば就職に有利というものを一概にお答えすることはできません。弊社では総合職採用としているので、持っている資格によって配属が決まってしまう可能性もあります。業界内の仕事をもっとスペシャリストを必要とする流れになれば良いのですが、今は何でもできる人が重宝されていることも事実です。
- ・教員の待遇改善については、先生のレベル・待遇が上がれば授業の質が上がると想像できますので引き続きこの取り組みを継続していただくことに賛成します。
- ・学生への思いや取り組み、社会のニーズに対応して行こうとされている姿勢に感激しており、マイナス評価をする要因がございませんでした。
- ・ハラスメントについては組織運営の中で非常に重要な部分であり、時代の流れや環境の変化に対応したコミュニケーション能力が求められると思います。教員と学生と育ててきている時代背景が全く異なり、価値観や考え方もその時代の影響が根本にあるかと思えます。また職員同士も同様です。貴校ではハラスメント研修を実施しているかと思いますが、それが貴校全体に広まって行けば良いかと思えます。ただハラスメントを重要視し過ぎてしまい、変な勘違いをしたり、萎縮したりして、何でもかんでもハラスメントと訴えてこないような状況にして頂ければと思います。バランスが難しいかと存じます。
- ・コロナ禍がスッキリ明けたと言えない状況ですが、コロナ禍の真っ只中で授業を受けられていた学生と、新入生とモチベーションのズレが今後出てこなければ良いかと思えます。教職員の皆様もコロナ前に戻る回復力が大変ではないかと察します。日本工学院八王子専門学校が第一志望の学校となるよう微力ではございますが、何なりとご相談いただければと思います。
- ・全体的に特記事項については、過去3カ年ぐらいの実績が書かれていれば良いかと思えます。それ以上前のことが書かれていると進化が止まっているような印象を持ちますので、もし記載するのであれば、改善、実施した結果が書かれていると良いと思えます。
- ・教職員研修は、実施されると思いますがこれからもどうか業務として認めていただけることも合わせてお願いします。しかし自己研鑽という形ですまないようお願いいたします。
- ・保護者会は今後も対面、オンラインなどハイブリット式を継続していただければと思います。
- ・毎回ご説明を伺うたびに着実に学校運営を進展されていることに敬意を表したいと思います。殊にコロナ禍における授業のあり方について学生の要望に沿った改革を着実に図っていることは学ぶ側に取ってとても有難いことと思われまます。また会議の折にもお話いただきましたが対面授業とオンライン授業のハイブリッドにおいて如何に学生とのコミュニケーションを取るかについてはご苦労された成果がよくわかりました。ただフィードバックのやりすぎということは無いかと思えますので更なる取り組みを期待しています。高等教育機関の多くが学生募集に苦慮している昨今、選ばれる学校としての特色づくりに精励されているお話も大いに評価されるべきところと存じます。益々のご発展を期待して次回にうかがえることを楽しみにしております。

以上、学校関係者評価委員会において討議された内容を踏まえ、次の5点について検討し活用する。

1. 社会のニーズに対応するため、新設学科の検討を行う。
2. 第一志望の学校に選ばれるため教育の質の向上を図る。そのため教員の業務負担の軽減、教育研修の実施、研究授業等に取り組んで行く。
3. 企業連携を強化し、地元企業で活躍する実務者に講義を行ってもらい、専門教育の充実を図る。
4. 教職員がコンプライアンスの大切さを理解し、学校ハラスメント防止に徹底した取り組みを行う。
5. 教職員の満足度調査を引き続き実施し、問題点の洗い出しを行い、満足度向上を目指す。

(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
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6年4月1日～ 令和7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)	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	卒業生／企業等委員
細谷 幸男	八王子商工会議所 専務理事	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	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 局長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
オ丸 大介	株式会社カオルデザイン 取締役 マーケティング戦略室 室長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
矢野 俊宏	株式会社田中建設 取締役 営業本部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	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 局長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員

※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: [URL:https://www.neec.ac.jp/public/](https://www.neec.ac.jp/public/)

公表時期: 令和6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、令和5年度の項目別の自己評価表
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(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: [URL:https://www.neec.ac.jp/public/](https://www.neec.ac.jp/public/)

公表時期: 令和6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)															
必 修	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
	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	
		○	スポーツ実習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			○	○	○			
	○		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	○			○	○	○		
	○		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	○			○	○	○		
	○		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	○			○	○	○		
	○		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	4		○		○	○	○		
	○		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	4		○		○	○	○		
	○		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	○			○	○	○		
	○		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	4		○		○	○	○		
	○		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			○	○	○	○		
	○		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			○	○	○	○		
	○		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			○	○	○	○		
	○		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			○	○	○	○		
		○	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			○	○	○			
		○	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			○	○	○			
		○	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	○			○	○	○		
		○	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	4		○		○	○	○		
		○	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	4		○		○	○	○		
		○	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	○			○	○	○		
		○	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	○			○	○	○		
		○	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	○			○	○	○		
		○	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	○			○	○	○		
		○	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	○			○	○	○		
		○	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	○			○	○	○		

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科 四年制)															
必 修	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
	選 修 必 修	自 由 選 修						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
		○	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	2	○			○	○	○	○	○
		○	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	2	○			○	○	○	○	○
	○		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			○	○		○	○	
	○		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			○	○		○	○	
		○	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			○	○		○	○	
		○	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			○	○		○	○	
		○	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			○		○	○		
		○	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			○		○	○		
		○	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	4	○			○		○	○	
		○	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	4	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	CC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			○	○		○	○	

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科 四年制)															
必 修	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
	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	
		○	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	10			○	○		○	○	
		○	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	10			○	○		○	○	
		○	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			○		○	○		
		○	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	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	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	○			○		○	○	
		○	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			○	○		○	○	○
		○	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			○	○		○	○	○
		○	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			○	○		○	○	

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科 四年制)															
必 修	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
	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	
		○	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			○	○		○	○	
		○	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			○	○		○	○	
		○	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			○	○		○	○	
		○	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			○	○		○	○	
		○	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			○	○		○	○	
	○		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			○	○		○	○	
		○	校外研修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			○	○		○	○	
合計						78 科目		8520時間			単位(単位時間)		344単位		

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(52単位)および選択科目2340時間(92単位)以上取得し、合計3420時間(144単位)以上取得すること。	1学年の学期区分	2期
履修方法: 1年次は必須900時間、選択科目0時間以上履修すること。 2年次は必須120時間、選択科目720時間以上履修すること。 3年次は必須0時間、選択科目840時間以上履修すること。 4年次は必須60時間、選択科目780時間以上履修すること。	1学期の授業期間	15週

選択科目の履修方法

2年次

選択1

アニメーションコースはAC概論A・Bを選択

キャラクターデザインコースはCC概論A・Bを選択

マンガコースはMC概論A・Bを選択

選択2

アニメーションコースはアニメーション実習A・Bを選択

キャラクターデザインコースはキャラクターデザイン実習A・Bを選択

マンガコースはマンガ実習A・Bを選択

3年次

選択3

アニメーションコースはAC概論C・Dを選択

キャラクターデザインコースはCC概論C・Dを選択

マンガコースはMC概論C・Dを選択

選択4

アニメーションコース、キャラクターデザインコースはデッサン実習C・Dを選択

マンガコースはドローイングA・Bを選択

選択5

アニメーションコースはアニメーション実習C・Dを選択

キャラクターデザインコースはキャラクターデザイン実習C・Dを選択

マンガコースはマンガ実習C・Dを選択

※4年次マンガ・アニメビジネスコース志望者は制作プロデュースA・Bの選択も可能。その場合は選択4は選択しなくてよい。

4年次

選択6

アニメーションコース、キャラクターデザインコース、マンガコースは業界研究A・Bを選択

マンガ・アニメビジネスコースはビジネス制作研究A・Bを選択

(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	授業時間数	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	

選択7

アニメーションコースはアニメーション実習E・Fを選択

キャラクターデザインコースはキャラクターデザイン実習E・Fを選択

マンガコースはマンガ実習E・Fを選択

マンガ・アニメビジネスコースは制作プロデュースC・Dを選択

各年次

校外研修とスポーツ実習は任意で取得

(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。