

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)	中途退学者 12名(3.2%)										
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 単位			1,170 単位時間 単位	単位時間 単位	6,000 単位時間 単位	単位時間 単位	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)						
240 人	370 人		10 人		3 %						
就職等の状況	■卒業者数(C)			82 人							
	■就職希望者数(D)			70 人							
	■就職者数(E)			67 人							
	■地元就職者数(F)			31 人							
	■就職率(E/D)			96 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)			46 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)			82 %							
	■進学者数			1 人							
	■その他										
	6人 (令和 5 年度卒業者に関する令和 5 年 5 月 1 日時点の情報)										
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							
	評価団体:			受審年月:		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	http://www.neec.ac.jp/department/design/graphics/										
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					8,520 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					180 単位時間						
うち企業等と連携した演習の授業時数					0 単位時間						
うち必修授業時数					8,040 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					180 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)					10 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)					1 人					
	計					14 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					8 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	令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年)	①
藤黒 素子	株式会社グラフィニカ	令和6年4月1日 ～令和7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	日本工学院専門学校 校長	令和6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年)	—
前田 大輔	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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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(3月、10月)
(開催日時(実績))
第1回 2024年5月14日 14:00～16:00
第2回 2024年10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導入も準備していか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
アニメーション実習3	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。	株式会社TEATRO
アニメーション実習4	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。	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:	第1回AJPF産学交流会	連携企業等:	アニメーション制作会社など多数
期間:	2024年5月21日(火)	対象:	アニメーション業界
内容	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		

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:	クリーク・アンド・リバー社、ひふみ株式会社
期間:	2023年9月26日(火)	対象:	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		

(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:	近未来のフューチャな映像コンテンツを創造するために、いま知っておくべきこと	連携企業等:	合同会社江口靖二事務所
期間:	2024年9月予定	対象:	教職員
内容	世界の変化と、コンテンツやエンターテインメントへの影響／放送を使ったゲーム的なエンタメコンテンツ体験(同じコンテンツであっても、ユーザーによって異なる時間軸で、異なるストーリー展開を体験できるもの)への変化の流れについて。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	あにめのたねを使った授業運営(仮)	連携企業等:	日本動画協会
期間:	2024年10月予定口	対象:	教職員
内容	作品制作を通じた人材育成プログラムの検討。		

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	〇〇〇〇〇

※(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

〇〇〇〇〇

(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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7年3月31日(1年)	クリエイターズ/デ ザイン企業等委員
吉崎 彰	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	令和6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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6年4月1日 ～令和7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
(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)																
	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	○			業界概論	アニメーション・マンガ・ゲーム業界で必要な知識や用語、作品の発想力を学びます。	1・通	180	12	○			○		○		
7	○			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			○	○		○		
8	○			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			○	○		○		
9	○			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			○	○		○		
10	○			制作基礎A	アニメーション・キャラクターデザイン・マンガ制作で必要な基礎技術力を高めます	1・前	90	3			○	○		○	○	○
11	○			制作基礎B	アニメーション・キャラクターデザイン・マンガ制作で必要な基礎技術力を高めます	1・後	90	3			○	○		○	○	○
12			○	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			○		○	○		
13			○	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			○		○	○		
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	○			○		○		
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		○		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	○			○		○		
18		○		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			○	○		○		
19		○		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			○	○		○		
20		○		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			○	○		○		
21		○		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			○	○		○		

22		○		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			○	○		○		
23		○		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			○	○		○		
24		○		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			○	○		○		
25	○			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			○	○		○		
26	○			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			○	○		○		
27		○		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			○	○		○	○	
28		○		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			○	○		○	○	
29		○		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			○	○		○	○	
30		○		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			○	○		○	○	
31		○		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			○	○		○	○	
32		○		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			○	○		○	○	
33			○	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			○			○	○	
34			○	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			○			○	○	
35	○			ビジネススキル3	業界の最新状況から歴史や文化などを多角的な視点から捉える事を通じてキャリアを主体的に考える授業である。	3・通	45	3	○			○		○	○	
36	○			ビジネススキル4	業界の最新状況から歴史や文化などを多角的な視点から捉える事を通じてキャリアを主体的に考える授業である。	3・通	45	3	○			○		○	○	
37	○			デッサン3	素描(デッサン)に於ける「ものの見方、表現方法」の基礎的な知識・技術を習得し、的確に描画できる実力を備える。	3・前	45	1			○	○			○	
38	○			デッサン4	素描(デッサン)に於ける「ものの見方、表現方法」の基礎的な知識・技術を習得し、的確に描画できる実力を備える。	3・後	45	1			○	○			○	
39		○		制作プロデュース1A	商業におけるアニメーションの役割とコンテンツとしての在り方を学ぶ。 各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、その中で商業アニメーションの立ち位置を考察する。過去の映像作品から演出技法や販促物としての在り方を学ぶ。	3・前	45	3	○			○		○		
40		○		制作プロデュース2A	商業におけるアニメーションの役割とコンテンツとしての在り方を学ぶ。 各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、その中で商業アニメーションの立ち位置を考察する。過去の映像作品から演出技法や販促物としての在り方を学ぶ。	3・後	45	3	○			○		○		
41		○		描画技法1A	業界の必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に学ぶ授業。市場規模、市場研究を行い、自身の職種の役割や、業界で求められる事を、進路へ活かし、実技でも身につけていく。	3・前	45	1			○	○		○		
42		○		描画技法2A	業界の必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に学ぶ授業。市場規模、市場研究を行い、自身の職種の役割や、業界で求められる事を、進路へ活かし、実技でも身につけていく。	3・前	45	1			○	○		○		

43		○	描画技法 3 A	業界の必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に学ぶ授業。市場規模、市場研究を行い、自身の職種の役割や、業界で求められる事を、進路へ活かし、実技でも身につけていく。	3・後	45	1			○	○		○	○	
44		○	描画技法 4 A	業界の必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に学ぶ授業。市場規模、市場研究を行い、自身の職種の役割や、業界で求められる事を、進路へ活かし、実技でも身につけていく。	3・後	45	1			○	○		○	○	
45		○	キャラクター制作実習 5	次年度のゲーム業界への就職活動やアニメーション活動に向けて、自分の思考範囲の外から指定、縛りを設けることによる柔軟なキャラクター制作を行い、技術力、思考力、表現力を向上を目指す。またそういった経験を培うことで外部制作依頼への対応力を向上させると同時に、描画力の向上と未経験の表現能力へアプローチし能力の向上だけでなく拡大を目指す。さらにはポスターイラストレーションとその他の画面構成力の強化、表情やポーズ、ジェスチャーなど幅広いコンテンツにおいて、世界観構築とその表現は非常に重要である。その基軸となるバックグラウンドビジュアルの制作方法を中心に学びながら、技術力、思考力、表現力を向上を目指すし、世界観構築に必要な時代背景や場所、そしてその世界を構築する上での常識を創造する構成力を涵養させる。さらにはポスターイラストレーションとしての画面構成力の強化し世界	3・前	90	3			○	○		○	○	
46		○	キャラクター制作実習 6	次年度のゲーム業界への就職活動やアニメーション活動に向けて、自分の思考範囲の外から指定、縛りを設けることによる柔軟なキャラクター制作を行い、技術力、思考力、表現力を向上を目指す。またそういった経験を培うことで外部制作依頼への対応力を向上させると同時に、描画力の向上と未経験の表現能力へアプローチし能力の向上だけでなく拡大を目指す。さらにはポスターイラストレーションとその他の画面構成力の強化、表情やポーズ、ジェスチャーなど幅広いコンテンツにおいて、世界観構築とその表現は非常に重要である。その基軸となるバックグラウンドビジュアルの制作方法を中心に学びながら、技術力、思考力、表現力を向上を目指すし、世界観構築に必要な時代背景や場所、そしてその世界を構築する上での常識を創造する構成力を涵養させる。さらにはポスターイラストレーションとしての画面構成力の強化し世界	3・前	90	3			○	○		○	○	
47		○	キャラクター制作実習 7	アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職をすることを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・後	90	3			○	○		○	○	
48		○	キャラクター制作実習 8	3年間の中で学んだ集大成として修了制作を行う。	3・後	90	3			○	○		○	○	
49		○	制作研究 3 A	アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職をすることを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・前	45	1			○	○		○		
50		○	制作研究 4 A	アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職をすることを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・後	45	1			○	○		○		
51		○	制作プロデュース 1 B	昨今の多種多様化するメディアコンテンツ業界において、イラスト・デザインのあり方とメディアに即したコンテンツデザインの資料収集とデザインのヒントを自身で探し、価値を創造できる人材となることを学習目的とする。	3・前	45	3	○			○		○		
52		○	制作プロデュース 2 B	昨今の多種多様化するメディアコンテンツ業界において、イラスト・デザインのあり方とメディアに即したコンテンツデザインの資料収集とデザインのヒントを自身で探し、価値を創造できる人材となることを学習目的とする。	3・後	45	3	○			○		○		
53		○	描画技法 1 B	この科目では、マンガを制作する上で重要となるネームについて注目し、様々なアプローチで作品を制作していく。マンガの演出方法やジャンル別にショートストーリーを想起する等、作品のバリエーションを増やすことを図る。2週間毎に課題を提示し、受講学生全員で講評を行う。短期間でアイデアを出し、コンスタントに制作を行うことの重要性を認識することを目的とする。	3・前	45	1			○	○		○		
54		○	描画技法 2 B	この科目では、マンガを制作する上で重要となるネームについて注目し、様々なアプローチで作品を制作していく。マンガの演出方法やジャンル別にショートストーリーを想起する等、作品のバリエーションを増やすことを図る。2週間毎に課題を提示し、受講学生全員で講評を行う。短期間でアイデアを出し、コンスタントに制作を行うことの重要性を認識することを目的とする。	3・前	45	1			○	○		○		
55		○	描画技法 3 B	この科目では、マンガを制作する上で重要となるネームについて注目し、様々なアプローチで作品を制作していく。マンガの演出方法やジャンル別にショートストーリーを想起する等、作品のバリエーションを増やすことを図る。2週間毎に課題を提示し、受講学生全員で講評を行う。短期間でアイデアを出し、コンスタントに制作を行うことの重要性を認識することを目的とする。	3・後	45	1			○	○		○		

56		○		描画技法 4 B	この科目では、マンガを制作する上で重要となるネームについて注目し、様々なアプローチで作品を制作していく。マンガの演出方法やジャンル別にショートストーリーを想起する等、作品のバリエーションを増やすことを図る。2週間毎に課題を提示し、受講学生全員で講評を行う。短期間でアイデアを出し、コンスタントに制作を行うことの重要性を認識することを目的とする。	3・後	45	1				○	○		○			
57		○		マンガ制作実習 5	この科目では、全員共通の課題として16P以上のマンガを前期期間で制作を行う。制作において、常にプロのマンガ家・編集者より直接的にストーリーや表現方法について学ぶことにより、マンガ業界で発表していくために必要な知識・技術を磨いていく。 定められた期間で作品制作することにより、クリエイターとして、仕事としての意識に必要な事項である創作活動とスキルのアップ、協力相談の大切さ、〆切厳守等を学ぶ。現職のマンガ編集講師からの最新情報、業界研究を学び企画側と描く側、読み手側の視点を学ぶ。	3・前	90	3				○	○		○	○		
58		○		マンガ制作実習 6	この科目では、人物の作画力・表現力に焦点を充て、人体骨格を常に意識したキャラクター制作や、シチュエーションによる動き等を、学ぶことを主目的とする。人体の知識を学んでいくと共に、クリップスタジオ、フォトショップ、イラストレーター等のデジタルソフトを使用して、装丁やキャラクターのアプリ化等、デザインに関しても理解を深めていくことを目的とする。	3・前	90	3				○	○	##	○	○		
59		○		マンガ制作実習 7	この科目では、全員共通の課題として16P以上のマンガを前期期間で制作を行う。制作において、常にプロのマンガ家・編集者より直接的にストーリーや表現方法について学ぶことにより、マンガ業界で発表していくために必要な知識・技術を磨いていく。 定められた期間で作品制作することにより、クリエイターとして、仕事としての意識に必要な事項である創作活動とスキルのアップ、協力相談の大切さ、〆切厳守等を学ぶ。現職のマンガ編集講師からの最新情報、業界研究を学び企画側と描く側、読み手側の視点を学ぶ。	3・後	90	3				○	○		○	○		
60		○		マンガ制作実習 8	この科目では、人物の作画力・表現力に焦点を充て、人体骨格を常に意識したキャラクター制作や、シチュエーションによる動き等を、学ぶことを主目的とする。人体の知識を学んでいくと共に、クリップスタジオ、フォトショップ、イラストレーター等のデジタルソフトを使用して、装丁やキャラクターのアプリ化等、デザインに関しても理解を深めていくことを目的とする。	3・後	90	3				○	○		○	○		
61		○		制作研究 3 B	この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職することを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・前	45	1				○	○		○			
62		○		制作研究 4 B	この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職することを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・後	45	1				○	○		○			
63		○		制作プロデュース 1 C	この科目を受講する学生は就職活動に向けてゲーム業界の仕組み、求められる人材、業界に入るために必要な基礎ビジネススキルを学習する。 授業内グループ・ワークでは他者との意見交換を積極的に実施し、コミュニケーション力、聞く力、ディスカッション力、プレゼンテーション力の向上を目指す。	3・前	45	3	○				○		○			
64		○		制作プロデュース 2 C	この科目を受講する学生は就職活動に向けてゲーム業界の仕組み、求められる人材、業界に入るために必要な基礎ビジネススキルを学習する。 授業内グループ・ワークでは他者との意見交換を積極的に実施し、コミュニケーション力、聞く力、ディスカッション力、プレゼンテーション力の向上を目指す。	3・後	45	3	○				○		○			
65		○		制作研究 3 C	この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職することを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・前	45	1				○	○		○			
66		○		制作研究 4 C	この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職することを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・後	45	1				○	○		○			
67		○		描画技法 1 C	商業におけるアニメーションの役割とコンテンツとしての在り方を学ぶ。 各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、その中で商業アニメーションの立ち位置を考察する。 過去の映像作品から演出技法や販促物としての在り方を学ぶ。	3・前	45	1				○	○		○			
68		○		描画技法 2 C	商業におけるアニメーションの役割とコンテンツとしての在り方を学ぶ。 各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、その中で商業アニメーションの立ち位置を考察する。 過去の映像作品から演出技法や販促物としての在り方を学ぶ。	3・前	45	1				○	○		○			

69		○		描画技法 3 C	世界市場におけるアニメーションの役割とコンテンツとしての在り方を学ぶ。 海外作品・各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、日本の商業アニメーションの立ち位置を考察する。 過去の映像作品から演出技法や販促実績を学ぶ。	3・後	45	1			○	○		○				
70		○		描画技法 4 C	世界市場におけるアニメーションの役割とコンテンツとしての在り方を学ぶ。 海外作品・各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、日本の商業アニメーションの立ち位置を考察する。 過去の映像作品から演出技法や販促実績を学ぶ。	3・後	45	1			○	○		○				
71		○		アニメ制作実習 5 A	この授業での履修目的はアニメーション作画部門・原画職において、必要な技術と知識を習得することを目的とする。 まず第一に原画制作の基本であるカメラワーク・レイアウト（構成）技術を習得する。 第二にアニメーション作画職として就職・業務委託契約としてこの授業を履修する基礎的なスキルを身に付ける。	3・前	90	3			○	○		○	○			
72		○		アニメ制作実習 6 A	あらゆる生物・無機物・自然表現の動画を軌道線を踏まえて作成できることを目的とする。 そのうえで1本の線から肌・木材・鉄などの描き分けるクリーンアップ技術の習得と物体運動の軌道線を表現できるような知識と技術の習得を目指す。	3・前	90	3			○	○		○	○			
73		○		アニメ制作実習 7 A	この授業での履修目的は修了制作を通して原画職作業を適切に行うことを目標とする。 絵コンテからカットの状況を判断し、適切なカメラワーク指示を行えるようにする。 絵コンテから空間情報を読み取り、適切な透視図法を用いてより精度の高いレイアウト制作をできるようにする。	3・後	90	3			○	○		○	○			
74		○		アニメ制作実習 8 A	この授業での履修目的は修了制作を通して動画職作業を適切に行うことを目標とする。 レイアウト・原画から必要とされる動きを読み取り、適切な軌道線を描写できるようにする。 あらゆる自然描写を自身で適切に判断し、作風に合わせた動画を作成できるようにする。	3・後	90	3			○	○		○	○			
75		○		描画技法 1 D	この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職することを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・前	45	1			○	○		○				
76		○		描画技法 2 D	この科目を受講する学生は、キャラクターデザインに活用・応用することのできる装飾デザインなどの観察・実践を通して理解し、既存の人気商品デザインの根底にあるアイデアや作品性を学ぶことで、表現の幅を広げ見識を高めることが目的である。	3・前	45	1			○	○		○				
77		○		描画技法 3 D	この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職することを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。	3・後	45	1			○	○		○				
78		○		描画技法 4 D	この科目を受講する学生は、キャラクターデザインに活用・応用することのできる装飾デザインなどの観察・実践を通して理解し、既存の人気商品デザインの根底にあるアイデアや作品性を学ぶことで、表現の幅を広げ見識を高めることが目的である。	3・後	45	1			○	○		○				
79		○		アニメ制作実習 5 B	アニメーションにおける作画・演出技法を実際の映像作品を鑑賞しながら解説し下記の2点を主軸に進める。 ・授業テーマに合わせたアニメーション作品を鑑賞し、その手法を知識として実践に応用していく術を学ぶ。 ・新旧アニメーション作品の中から評価の高い作品を分析し、市場価値やコンテンツとしてのあり方・商法を学ぶ。	3・前	90	3			○	○		○	○			
80		○		アニメ制作実習 6 B	アニメーションにおける作画・演出技法を実際の映像作品を鑑賞しながら解説し下記の2点を主軸に進める。 ・授業テーマに合わせたアニメーション作品を鑑賞し、その手法を知識として実践に応用していく術を学ぶ。 ・新旧アニメーション作品の中から評価の高い作品を分析し、市場価値やコンテンツとしてのあり方・商法を学ぶ。	3・前	90	3			○	○		○	○			
81		○		アニメ制作実習 7 B	アニメーション制作を通して、ポストプロダクションの知識を深めつつ、アニメーターとして求められる標準技術習得の確認・向上を目指す。共同作業を通して、職種に求められる責任や、全体の流れを学ぶ。	3・後	90	3			○	○		○	○			
82		○		アニメ制作実習 8 B	アニメーション制作を通して、ポストプロダクションの知識を深めつつ、アニメーターとして求められる標準技術習得の確認・向上を目指す。共同作業を通して、職種に求められる責任や、全体の流れを学ぶ。	3・後	90	3			○	○		○	○			
83	○			ビジネススキル 5	本科に関連する業界の最新状況から歴史や文化などを多角的な視点から捉える事を通じてキャリアを主体的に考える授業である。エンタテインメントに関わる職業において、特定の領域のみの知識では就職活動だけでなく作品やコンテンツを支えることはできない。本授業は業界研究と自己分析といった実践的な内容を切り口に業界全体の知識を身に付けるとともに様々なメディアやテクノロジー、それを取り巻く周辺環境を解説していく。この授業を通じて業界理解を深め業界研究の一環として就	4・前	45	3	○			○		○				

84	○		ビジネススキル6	本科に関連する業界の最新状況から歴史や文化などを多角的な視点から捉える事を通じてキャリアを主体的に考える授業である。エンタテインメントに関わる職業において、特定の領域のみの知識では就職活動だけでなく作品やコンテンツを支えることはできない。本授業はプロダクションスキル3の授業をベースにビジネススキルやビジネスマナー、仕事のワークフローなどを企業課題などを用いて実践的に学び、卒業後のキャリアアップを有利に進められるようにすることを目的とする。	4・後	45	3	○			○		○		
85		○	業界ビジネスゼミ1	以下の3つの側面を学び、アニメ・マンガ・ゲーム分野のプロデュース能力を身につける。 ①チーム全体を率いるリーダーシップ、及び、他社との関係を調整していく調整能力を併せ持つ経営者としての側面 ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解	4・前	45	3				○	○		○	○
86		○	業界ビジネスゼミ2	人生100年時代、第四次産業革命といわれる状況下で、「個人」には、自らのキャリアプランに応じて、多様な「学びの場」や「活躍の場」を自ら選択し、自らを高め続けることが求められている。それには、専門性に加え、「社会人基礎力」を身に付けて行く必要があります。人生100年時代の社会人基礎力として（１）他者との関わりの重要性 （２）マインドセット／主体性	4・前	45	3				○	○		○	○
87		○	業界ビジネスゼミ3	①仕事観 （３）キャリア・オーナーシップ （４）リーダーシップ ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解	4・前	45	3				○	○		○	○
88		○	業界ビジネスゼミ4	人生100年時代、第四次産業革命といわれる状況下で、「個人」には、自らのキャリアプランに応じて、多様な「学びの場」や「活躍の場」を自ら選択し、自らを高め続けることが求められている。それには、専門性に加え、「社会人基礎力」を身に付けて行く必要があります。人生100年時代の社会人基礎力として（１）他者との関わりの重要性 （２）マインドセット／主体性／仕事観 （３）キャリア・オーナーシップ （４）リーダーシップ	4・後	45	3				○	○		○	○
89		○	業界ビジネスゼミ5	①仕事観 （３）キャリア・オーナーシップ （４）リーダーシップ ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解	4・後	45	3				○	○		○	○
90		○	業界ビジネスゼミ6	①仕事観 （３）キャリア・オーナーシップ （４）リーダーシップ ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解	4・後	45	3				○	○		○	○
91		○	スキルアップゼミ1	さまざまなテーマに対し「表現」を主軸とした内容で事象を掘り下げることで、作品制作や就職活動など幅広い分野で活用できる柔軟な発想力・観察力・論理的思考の養成とレーニングと共に、自己の世界観の確認作業を行うことで作品制作時におけるアイデアの発想力や表現力の向上、また就職活動時には自己分析力を高め、しっかりと自己表現ができる人材を養成を目的とする。	4・前	45	3				○	○		○	
92		○	スキルアップゼミ2	①仕事観 （３）キャリア・オーナーシップ （４）リーダーシップ ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解	4・前	45	3				○	○		○	
93		○	スキルアップゼミ3	①仕事観 （３）キャリア・オーナーシップ （４）リーダーシップ ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解	4・前	45	3				○	○		○	
94		○	スキルアップゼミ4	①仕事観 （３）キャリア・オーナーシップ （４）リーダーシップ ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解	4・後	45	3				○	○		○	

95		○	スキルアップゼミ 5	さまざまなテーマに対し「表現」を主軸とした内容で事象を掘り下げるにより、作品制作や就職活動など幅広い分野で活用できる柔軟な発想力・観察力・論理的思考の養成とレーニングと共に、自己の世界観の確認作業を行うことで作品制作時におけるアイデアの発想力や表現力の向上、また就職活動時には自己分析力を高めることを目的とする。	4・後	45	3			○	○		○							
96		○	スキルアップゼミ 6	さまざまなテーマに対し「表現」を主軸とした内容で事象を掘り下げるにより、作品制作や就職活動など幅広い分野で活用できる柔軟な発想力・観察力・論理的思考の養成とレーニングと共に、自己の世界観の確認作業を行うことで作品制作時におけるアイデアの発想力や表現力の向上、また就職活動時には自己分析力を高めることを目的とする。	4・後	45	3			○	○		○							
97	○		制作プロデュース 3	この授業での学習目的は下記の3点。 ・前年度までの履修技術の確認と業界の求めるアニメーターとして必要な技術・知識のさらなる習得を目的とする。 ・アニメーターとして就職・業務委託契約としてデビューを目的とする。 ・コンテストへのエントリーを通して第三者を意識した完成度の高い作品作りをし、より高い技術・意識向上を目指す。	4・前	45	3	○	○	○	○			○	○					
98	○		制作プロデュース 4	この授業での学習目的は下記の3点。 ・前年度までの履修技術の確認と業界の求めるアニメーターとして必要な技術・知識のさらなる習得を目的とする。 ・アニメーターとして就職・業務委託契約としてデビューを目的とする。 ・コンテストへのエントリーを通して第三者を意識した完成度の高い作品作りをし、より高い技術・意識向上を目指す。	4・前	45	3	○	○	○	○			○	○					
99	○		プロジェクト制作 1	この授業での学習目的は下記の3点。 ・前年度までの履修技術の確認と業界の求めるアニメーターとして必要な技術・知識のさらなる習得を目的とする。 ・アニメーターとして就職・業務委託契約としてデビューを目的とする。 ・コンテストへのエントリーを通して第三者を意識した完成度の高い作品作りをし、より高い技術・意識向上を目指す。	4・前	90	3			○	○			○	○					
100	○		プロジェクト制作 2	この授業での学習目的は下記の3点。 ・前年度までの履修技術の確認と業界の求めるアニメーターとして必要な技術・知識のさらなる習得を目的とする。 ・アニメーターとして就職・業務委託契約としてデビューを目的とする。 ・コンテストへのエントリーを通して第三者を意識した完成度の高い作品作りをし、より高い技術・意識向上を目指す。	4・前	90	3			○	○			○	○					
101	○		プロジェクト制作 3	この授業での学習目的は下記の3点。 ・前年度までの履修技術の確認と業界の求めるアニメーターとして必要な技術・知識のさらなる習得を目的とする。 ・アニメーターとして就職・業務委託契約としてデビューを目的とする。 ・コンテストへのエントリーを通して第三者を意識した完成度の高い作品作りをし、より高い技術・意識向上を目指す。	4・後	90	3			○	○			○	○					
102	○		プロジェクト制作 4	この授業での学習目的は下記の3点。 ・前年度までの履修技術の確認と業界の求めるアニメーターとして必要な技術・知識のさらなる習得を目的とする。 ・アニメーターとして就職・業務委託契約としてデビューを目的とする。 ・コンテストへのエントリーを通して第三者を意識した完成度の高い作品作りをし、より高い技術・意識向上を目指す。	4・後	90	3			○	○			○	○					
103		○	制作研究 5	この科目を受講する学生は、クリエイターを目指すにあたり、映像作品を中心にユーザー側からの作品の見方からクリエイター側からの作品の見方までを学習する。今後の作品制作において、ビジネスを意識させることでプロ意識を持たせることを目的としている。なおこの授業は、デザイン概論とデザイン演習と連動する。	4・前	45	1			○	○			○						
104		○	制作研究 6	この科目を受講する学生は、クリエイターを目指すにあたり、映像作品を中心にユーザー側からの作品の見方からクリエイター側からの作品の見方までを学習する。今後の作品制作において、ビジネスを意識させることでプロ意識を持たせることを目的としている。なおこの授業は、デザイン概論とデザイン演習と連動する。	4・後	45	1			○	○			○						
合計					104	科目	7170 単位（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）

- 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。