

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		中村 英詞		〒 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 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)		著作権検定BASIC、ビジネス能力検定B検ジョブパス3級、色彩検定3級 中退率:4%																																							
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		1,020 単位時間		1,080 単位時間		4,680 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)		留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)		中退率																																	
280 人		286 人		1 人		0 %		4 %																																	
就職等の状況		■卒業者数(C) : 46 人																																							
		■就職希望者数(D) : 46 人																																							
		■就職者数(E) : 32 人																																							
		■地元就職者数(F) : 28 人																																							
		■就職率(E/D) : 70 %																																							
		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 88 %																																							
		■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 70 %																																							
		■進学者数 : 0 人																																							
		■その他																																							
		(令和 6 年度卒業者に関する令和7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																																							
		※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 等評価研究機構 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.nec.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)																																							
		<table><tr><td colspan="2">総授業時数</td><td colspan="2">6,540 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td colspan="2">60 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td colspan="2">0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td colspan="2">1,200 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td colspan="2">60 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td colspan="2">0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td colspan="2">0 単位時間</td></tr></table>														総授業時数		6,540 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		60 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		1,200 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		60 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)	
総授業時数		6,540 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		60 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		1,200 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		60 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)																																							
		<table><tr><td colspan="2">総授業時数</td><td colspan="2">単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td colspan="2">単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td colspan="2">単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td colspan="2">単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td colspan="2">単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td colspan="2">単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td colspan="2">単位</td></tr></table>														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)	
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)		<table><tr><td colspan="2">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)</td><td colspan="2">4 人</td></tr><tr><td colspan="2">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)</td><td colspan="2">3 人</td></tr><tr><td colspan="2">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)</td><td colspan="2">0 人</td></tr><tr><td colspan="2">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)</td><td colspan="2">0 人</td></tr><tr><td colspan="2">⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td colspan="2">0 人</td></tr><tr><td colspan="2">計</td><td colspan="2">7 人</td></tr></table>														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)		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)		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		7 人			
		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)		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)		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		7 人																																					
<table><tr><td colspan="2">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</td><td colspan="2">5 人</td></tr></table>														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																									
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

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7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7年4月1日～令和8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7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
渡邊 大樹	株式会社ワコム デザイン教育Gr.	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
中村 英詞	日本工学院八王子専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
荒井 哲子	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 部長	令和7年4月1日～令和8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7年4月1日～令和8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7年4月1日～令和8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 (11月・3月)

(開催日時(実績))

第1回 2024年11月27日 10:00～11:30

第2回 2025年03月26日 16:00～17:30

(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。

25卒、26卒の採用の状況について、コロナ以降オンライン選考も定着したものの、24卒頃から「(最終)選考はオフラインに戻す」という会社が顕著に増え、その傾向が継続している印象である。引き続きゲーム業界は即戦力、中途経験者を重視、アニメ業界は会社ごとでの個々の取り組みにより採用、待遇改善が進む。ただし技能の選定基準があり、内定合格者が単純に増えている訳ではない。水準に達しない年はその職の新卒採用を見送るケースはままある。などのご意見からカリキュラム・進路指導の方針を決定していく方向性が見えた。

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主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
2年次修了制作	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	より高度な技術を身につけ、独自のスタイルを追求します。クリエイティブな能力を発展させ、作品の深化に取り組みます。	株式会社スタジオポノック

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:	2024年11月18日から2025年3月31日	対象:	アニメ関連教育機関教職員
内容:	①アニメーション制作全行程、職種共通の基礎理解、②各工程・職種の基礎理解 ③作画のスキルアップ		

研修名:	クリエイターポートフォリオ foriio コラボレーションセミナー	連携企業等:	株式会社 ワコム
期間:	2024年11月27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:	漫画家・イラストレーターとして活躍する HERO 様による、foriio を実際に活用するクリエイターのメリットやキャリア構築についてのお話。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	世界を変えつつある生成AIとの共存	連携企業等:	マイクロソフト
期間:	2024年10月2日(水)	対象:	全教職員
内容:	AIを使用した業務の例 これからのAIとの付き合い方		
研修名:	近未来のノンリニアは映像コンテンツを創造するために今しておくべきこと	連携企業等:	株式会社クリーク・アンド・リバー社
期間:	2024年9月24日	対象:	クリエイターズカレッジ教職員
内容:	アウターネット、インターネットファーストリアルとバーチャル融かす		

(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: デジタル作画の仕事とスキル(仮)

連携企業等: アニメ人材・パートナーズ
フォーラム

期間: 2025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: アニメ制作会社アニメーター等による実際のレイアウト、原画、動画等の
デジタル作画の仕事とスキルについての講座。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 高校生によく使われているSNS使用状況

連携企業等: クリーク・アンド・リバー社

期間: 2025年7月2日

対象: クリエイターズカレッジ教
職員

内容: SNSではどんな投稿が注目されるのか

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における、本校の自己点検に対する評価委員からの主な意見と、それに対する本校の対応(活用)方法は以下のとおりです。

1. 留学生支援・国際交流の充実

評価委員からは、留学生の増加に伴い、日本語学習の困難や文化的背景への配慮が必要であるとの指摘があり、非漢字圏の学生への対応や語学支援の強化が求められています。また、英語圏以外の国々からの学生が増えていることを踏まえ、国際交流や交換留学制度の整備、Zoom等を活用した海外との交流機会の創出が望ましいとの意見がありました。

2. 教育内容・学習環境の向上

委員からは、学生の作品の質が年々向上していることが評価される一方で、医療分野におけるAI活用など、より実践的な教育内容の充実が求められています。また、番組制作やカメラ・照明などの職人的分野では、現場での学びが重要であり、専門学校としての強みを活かすべきとの指摘がありました。加えて、教職員のデジタル知識の向上が必要であるとの意見も示され、ICT活用の推進が課題とされています。

3. 地域連携・社会とのつながり

地域との連携については、ボランティアやアルバイトなど地域密着型の活動を経験している学生が多く、これを学校の特色として活かすべきとの指摘がありました。また、地域のスポーツ団体とのマッチング機会の創出や、予算面での課題を踏まえた地域活動の工夫が求められています。

4. 多様な学習者・進路支援への対応

委員からは、総合型入試を活用する学生の増加や、資格取得を通じた進学支援の必要性が指摘されました。さらに、社会人が専門学校で学び直す際には、資格取得が可能な環境整備や、異なる年齢層が共に学ぶことによる相互刺激の価値を重視すべきとの意見があり、多様な学習者に対応する柔軟な教育体制の構築が求められています。

5. 学生支援・メンタルヘルスの充実

学生が安心して学べる環境づくりに向けて、メンタルヘルス支援の充実が必要であるとの指摘がありました。言葉の掛け方によって学生の反応が変わることから、教職員の対応力向上も重要視されています。また、健康面での支援体制の強化や、個々の学生に応じた支援のあり方についても、今後の検討課題として挙げられています。

以上の内容を踏まえ、学校関係者評価委員会において討議された事項に基づき、次の5項目について検討を行い、今後の取組に活用してまいります。

- ・日本語教育の強化や海外との交流機会の創出、国際連携の推進など、留学生がより学びやすい環境づくりについて今後の整備を検討します。
- ・地域企業や団体との協働、地域イベントへの参加促進などを通じて、学生の実践力育成と学校の地域貢献を目指す取り組みを模索しています。
- ・教職員のICTスキル向上や授業のデジタル化、学生成果の外部発信など、教育の質を高めるための環境整備を段階的に実施していきます。
- ・社会人や非全日制学生への柔軟な学習支援、資格取得支援制度の整備など、多様な学びのニーズに応える体制づくりを今後の課題としています。
- ・メンタルヘルス支援や多言語対応、個別支援の充実など、学生が安心して学べる環境の構築に向けた取り組みを引き続き検討していきます。

(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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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 事務局長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	企業等委員
才丸 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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7年4月1日～ 令和8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7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6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7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	○			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	30	2	○			○		○	○	
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	30	2	○			○		○	○	
3	○			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	60	4	○			○		○	○	
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	60	4	○			○		○	○	
5	○			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	180	12		○		○		○	○	
6	○			デザイン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	60	4		○		○		○	○	
7	○			デザインB	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	60	4		○		○		○	○	
8	○			デッサン基礎A	基本的なデッサン技術を習得します。線の表現、形の捉え方、構図など基礎的な要素を学び、観察力を養います。	1	120	8		○		○		○	○	
9	○			デッサン基礎B	基本的なデッサン技術を習得します。線の表現、形の捉え方、構図など基礎的な要素を学び、観察力を養います。	1	120	8		○		○		○	○	
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	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	90	3			○	○		○	○	
12			○	キャリアデザインA	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	60	4	○			○		○	○	
13			○	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	60	4	○			○		○	○	
14			○	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	60	4	○			○		○	○	
15	○			デッサンA	様々な素材や技法を活用し、立体感や表現力を深めながら、自己表現の幅を広げ、より高度なデッサン技術を発展させます。	2	90	6		○		○		○	○	
16	○			デッサンB	様々な素材や技法を活用し、立体感や表現力を深めながら、自己表現の幅を広げ、より高度なデッサン技術を発展させます。	2	90	6		○		○		○	○	
17		○		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。選1	2	240	8			○	○		○	○	
18		○		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。選1	2	240	8			○	○		○	○	
19		○		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。選1	2	240	8			○	○		○	○	

20		○	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。選1	2	240	8			○	○		○	○	
21		○	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。選1	2	240	8			○	○		○	○	
22		○	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。選1	2	240	8			○	○		○	○	
23	○		2年次修了制作	より高度な技術を身につけ、独自のスタイルを追求します。クリエイティブな能力を発展させ、作品の深化に取り組みます。	2	60	2			○	○		○	○	○
24		○	キャリアデザインB	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	60	4	○			○		○	○	
25		○	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	60	4	○			○		○	○	
26		○	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	60	4	○			○		○	○	
27		○	デッサンC	キャラクターデザインや背景描写など、専門性を持たせたデッサンに焦点を当て、専門分野に特化したデッサンスキルを磨きます。	3	90	6		○		○		○	○	
28		○	デッサンD	キャラクターデザインや背景描写など、専門性を持たせたデッサンに焦点を当て、専門分野に特化したデッサンスキルを磨きます。	3	90	6		○		○		○	○	
29		○	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。選2	3	240	8			○	○		○	○	
30		○	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。選2	3	240	8			○	○		○	○	
31		○	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。選2	3	240	8			○	○		○	○	
32		○	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。選2	3	240	8			○	○		○	○	
33		○	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。選2	3	240	8			○	○		○	○	
34		○	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。選2	3	240	8			○	○		○	○	
35		○	3DCG	アニメーション作品、イラスト、キャラクターデザイン、漫画制作などの創作活動に役立つ演技技術を習得・研究します。	3	60	4	○			○		○	○	
36		○	声優演技研究A	アニメーション作品、イラスト、キャラクターデザイン、漫画制作などの創作活動に役立つ演技技術を習得・研究します。	3	30	2	○			○		○		
37		○	声優演技研究B	アニメ、ゲーム、Web、映画などのエンターテインメントのあらゆる映像表現の場で用いられる3DCGを基礎から学びます。	3	30	2	○			○		○		
38	○		3年次修了制作	独自性を強化し、業界での実践に向けた作品を制作するとともに専門分野での深い理解を深め、プロフェッショナルなスキルを向上させます。	3	60	2			○	○		○	○	
39		○	ビジネススキル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。	4	60	4	○			○		○	○	

40		○	ビジネススキルB	office系ソフトを活用できるスキルを学びます。	4	60	4	○			○		○	○	
41		○	業界研究A	多様化し進化する関連業界において、未来のクリエイターとしての知識を身につけます。選3	4	60	4	○			○		○	○	
42		○	業界研究B	多様化し進化する関連業界において、未来のクリエイターとしての知識を身につけます。選3	4	60	4	○			○		○	○	
43		○	ビジネス制作研究A	多様化し進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。選3	4	60	4	○			○		○	○	
44		○	ビジネス制作研究B	多様化し進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。選3	4	60	4	○			○		○	○	
45		○	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。選4	4	240	8			○	○		○	○	
46		○	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。選4	4	240	8			○	○		○	○	
47		○	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。選4	4	240	8			○	○		○	○	
48		○	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。選4	4	240	8			○	○		○	○	
49		○	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。選4	4	240	8			○	○		○	○	
50		○	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。選4	4	240	8			○	○		○	○	

合計	50 科目	6540時間 単位（単位時間） 282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1260時間(72単位)および選択科目2160時間(96単位)以上取得し、合計3420時間(168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時間履修すること。 2年次は必須240時間、選択科目600時間以上履修すること。 3年次は必須60時間、選択科目780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2

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

選択3

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

選択4

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、3年次までの選択コースを選択