

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)	ビジネス能力検定3級 中退率:1%						
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	1,320 単位数時間	480 単位数時間	6,720 単位数時間	0 単位数時間
			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)				
200人	244人	4人	2%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		35	人			
	■就職希望者数(D)		30	人			
	■就職者数(E)		23	人			
	■地元就職者数(F)		13	人			
	■就職率(E/D)		77	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		57	%			
	■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						
	・デビュー: 1人						
(令和 4年度卒業者に関する令和5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) ㈱CygamesPictures、㈱サイバーコネクトツー、㈱キューマックス、㈱スタジオサインポスト、㈱エッジワークス、㈱marco					
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 専門学校等評価研究機構 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 https://www.neec.ac.jp/education/accr/education/						
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		180 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		180 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)		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を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 専務理事 事務局長	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	①
井上 佳子	株式会社ビビット はたらくビビット編集長	令和5年4月1日～令和6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	日本工学院八王子専門学校 校長	令和5年4月1日～令和6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	日本工学院八王子専門学校 カレッジ長	令和5年4月1日～令和6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(9月・3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年10月06日 13:00～14:30

第2回 令和5年03月23日 10:00～11:30

(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。

22年度は就活に意欲が出てこない学生が多く、就職決定率がなかなか上昇しない現状を報告し、指導方法について先輩の成功体験を聞かせて実感させるなどのアドバイスをいただいた。また、教育現場でAIに関する質問が学生から出てくるようになり、カリキュラムに入れることも想定しながら業界からの意見を伺った。それによれば、今後、AI導入は時間の問題であり、求められるべき技術はAIを扱う技術。AIに何をさせるのか、指示を出すのは人間であり、最終的なチェックは人の目で確かめることであることを認識するべきである。それを見据えたカリキュラムを考えていくことを確認できた。

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	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。	株式会社スタジオポノック
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	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4年5月16日(月)・7月22日(金)・11月16日(水)・令和5年3月22日(水)	対象： アニメ関連教育機関教職員
内容：	講座『日本のアニメーションのデジタル制作』を受けて、この内容に関する議論や情報共有と学校教育と就業を結ぶ実習等に関しての意見交換	
研修名：	今、活躍を広げるイラストレーターの秘訣 - 大手ゲーム会社出身のイラストレーターが語るこれまでと今の仕事の取り方 -	連携企業等： 株式会社 ワコム
期間：	令和5年2月21日(火)	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：	新進気鋭のイラストレーター、WEBTOON漫画家を招き、ゲーム会社のイラストレーター職として積まれたキャリア、そのスキルを活かしてのイラスト案件受託制作、オリジナル作品の制作からのNFT展開やWEBTOON漫画家など新しいフォーマットでクリエイションの幅を広げ活動を始めきっかけやコツとは？今後の業界の見通しや普段使われている製品やツール、SNS活用など、これから活躍できるイラストレーターのリアルを知る	
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： 株式会社 クリーク・アンド・リバー社
期間：	令和4年8月29日(月)	対象： クリエイターズカレッジ教職員
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 他	

(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： デジタル制作に対応した人材育成セミナー

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5年7月頃予定

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： 「デジタル制作の目的・目標・計画」「作画のデジタル転換の取組」「監督・演出・作画監督チェックのデジタル転換の取組」をテーマにアニメ制作プロダクションが解説。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。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： AI時代におけるクリエイティブ教育の推進

連携企業等： クリーク・アンド・リバー社

期間： 令和5年9月下旬

対象： クリエイターズカレッジ教職員

内容： AI時代におけるクリエイティブ教育の重要性や具体的な手法を理解し、学生の創造性と問題解決能力を向上させるための指導力を高める。

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。

- ・コロナ禍における学校運営の困難な中、新たな取り組み、施設面、教学面等々を向う中で驚愕するとともに敬意を表したいと思います。殊に学生を第一義としての設備の拡充とこの時期に特に求められる学生のメンタルケアへの取り組みを評価したいと思います。また、教育マネジメント部の様々な取り組みが更なるデータ資料となり学生支援、並びに教職員の方々の意欲の向上そして学園の更なる発展へのステップとなることを期待しています。
- ・課題解決に対し、年度ごとに十分な対策をたて、設備投資が実施出来ているということは、財政基盤が確りとしているからでこそと思います。
- ・貴校の学生に対する思いには都度感心するばかりです。学生の為に取組まれている新しい部門(教育マネジメント部)を立ち上げた事により、現状に満足することなく、さらなる高みを目指されている事かと存じます。いろいろな分析にて貴校の状況(学生の考えや教職員の満足度等)を可視化し、評価していくのだと思います。1年、2年にとどまらず、継続して実施して頂ければと思います。
- ・卒業後の進路になる企業として、学校の取り組みやどういった人材を育てようとしているかがわかるのは非常にありがたいです。在校生だけでなく、OBの方々の繋がりも持てるようになると、更に連携も取れるかなと思いましたので、今後に期待しております。
- ・イケアとコラボされた図書館のリニューアルに驚きましたが、まだHPには掲載されていないようなのもったいないなと思いました。
- ・一部に改善がなされると望ましい項目もありましたが、時間を要することと思いますので、継続した取り組みがなされるとよろしいかと思ひます。全体的には学校運営がなされていると感じました。
- ・貴校が真摯に学生・教育に向き合い、常に改善を図っていく姿勢が感じられました。図書館の改修をはじめとする設備の充実化も学生の学習意欲の向上に寄与すると思ひます。進学を志す学生が多いことが学びを楽しめる環境であることを証明していると思ひます。また、教職員の自己評価で「仕事にやりがいを感じる」との回答が多いことは、教育に対する熱意を感じますし、良い社会人を生み出す原動力になると思ひます。引き続き、地域とのつながりを重視するとともに、卒業生が在籍する企業とのつながりも強化していくことで、就職率の向上と貴校のブランド力の向上を図っていただきたいと思ひます。
- ・専門性を追求するカレッジ制を導入し、時代の求める真のスペシャリストを育成するために、目標や計画を実施している事が確認できました。また、社会人として必要な教養を身に着け、勤労と責任を重んずる、心身ともに健全なる技術者の育成を人材像として掲げ、取り組んでおられる事も確認できました。コロナ禍の中、継続して安定した学生数が確保されている事も、強みであると感じました。今後とも、御校から素晴らしい人材が地元八王子に貢献していただけることを、心より祈念いたします。

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4点について検討し活用する。

1. 学生満足度の向上
 - ・学生を知る活動の継続、日本工学院の独自性を発揮して生活面・感情面を充実させる。
2. 教育の質保証と向上
 - ・教職員の資質向上、満足度向上
3. 就職支援
 - 就職満足度の向上、社会に貢献できる学生の育成サポート強化
4. コロナ禍における新しい時代に向けた「高専連携・地域貢献・地域連携」を模索していく。

(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
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5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6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 執行役員 企画戦略室 室長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	企業等委員
鈴木 浩之	株式会社田中建設 取締役 建築部長	令和5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6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5年4月1日～ 令和6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: <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、令和4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	4		○		○		○	○	
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	4		○		○		○	○	
6	○		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	○			○		○	○	
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	4		○		○		○	○	
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・マンガ制作に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・マンガ制作に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			○		○	○		

(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	
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	4	○			○		○	○	
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	4	○			○		○	○	
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	2	○			○		○	○	
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	2	○			○		○	○	
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			○	○		○	○	

(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	
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			○	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	○			○		○		
36			○	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	○			○		○	○	
37			○	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	○			○		○	○	
38			○	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		○		○		○	○	

(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	
39			○	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		○		○		○	○	
40			○	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	○			○		○	○	
41			○	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	○			○		○	○	
42			○	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	○			○		○	○	
43			○	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	○			○		○	○	
44			○	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	○			○		○	○	
45			○	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	○			○		○	○	
46			○	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			○	○		○	○	
47			○	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			○	○		○	○	
48			○	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			○	○		○	○	
49			○	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			○	○		○	○	
50			○	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			○	○		○	○	
51			○	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			○	○		○	○	

(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	
52			○	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			○	○		○	○	
53			○	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			○	○		○	○	
54			○	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			○	○		○	○	
55			○	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			○	○		○	○	
56			○	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			○	○	○	○	○	
57			○	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			○	○	○	○	○	
58			○	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			○		○	○		
59			○	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			○	○	○	○		
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			○	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	○			○		○	○	

(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	
65			○	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	○			○		○	○	
66			○	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	○			○		○	○	
67			○	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	○			○		○	○	
68			○	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			○	○		○	○	
69			○	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			○	○		○	○	
70			○	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			○	○		○	○	
71			○	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			○	○		○	○	
72			○	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			○	○		○	○	
73			○	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			○	○		○	○	
74			○	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			○	○	○	○	○	
75			○	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			○	○	○	○	○	
76	○			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			○	○		○	○	
77			○	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			○		○	○		

(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	
78			○	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			○	○	○	○		
合計					78 科目			8520時間 344単位 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(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

(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。