

職業実践専門課程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															
麻生情報ビジネス専門学校		昭和60年12月24日		竹口 伸一郎		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南2-12-32 (電話) 092-415-2291															
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地															
学校法人麻生塾		昭和26年3月12日		麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5999															
分野	認定課程名		認定学科名			専任士	高度専門士														
工業	工業専門課程		漫画・アニメ科			平成23年文部科学省 告示第166号	-														
学科の目的		漫画およびアニメーションの制作による実践教育を通して、一人ひとりの個性を伸ばしていく。高い基礎画力を持ち幅広い分野に対応できるクリエイターを育成する。																			
認定年月日		平成26年3月31日																			
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													
3	昼間	2769時間		339時間	3630時間	0時間	0時間	0時間													
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)		専任教員数	兼任教員数		総教員数												
60人		20人		0人		3人	3人		6人												
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度 確認テストなどの総合評価															
長期休み	■夏季:8月3日～9月2日 ■冬季:12月21日～1月8日 ■春季:3月15日～4月7日				卒業・進級 条件	1. 指定科目全ての修得 2. 学年の出席率90%以上 3. 卒業基準検定の取得 4. 学生としてふさわしい生活態度															
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 面談、保護者への電話連絡及び面談(ガイダンスの実施)				課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動 ■サークル活動: 有															
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成29年度卒業生) アニメ制作会社、漫画家 ■就職指導内容 ・面接指導 ・履歴書作成指導 ・業界セミナー開催 ■卒業生数 : 13 人 ■就職希望者数 : 12 人 ■就職者数 : 12 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 92.3 % ■その他 (平成 29 年度卒業生に関する 平成30年5月1日 時点の情報)				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業生に関する平成30年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>色彩検定 2級</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>色彩検定 3級</td> <td>③</td> <td>13人</td> <td>12人</td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	色彩検定 2級	③	2人	1人	色彩検定 3級	③	13人	12人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																		
色彩検定 2級	③	2人	1人																		
色彩検定 3級	③	13人	12人																		
中途退学 の現状	■中途退学者 5名 ■中退率 13.2 % 平成29年5月1日時点において、在学者38名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者33名(平成30年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 他分野への進路変更、経済的理由による学業継続困難など ■中退防止・中退者支援のための取組 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など																				
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 経済的理由により修学困難である者に対して授業料を減免する。 東日本大震災により被災し進学が困難になった者を対象に入学金・校納金・寮費を卒業まで全額免除する。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																				
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: 無																				
当該学科の ホームページ URL	https://apc.asojuku.ac.jp/field/manga/ https://apc.asojuku.ac.jp/field/anime/																				

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

アニメ業界の動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、定期的に企業からのヒアリングを行う。更に、当校での就職をサポートしている部署が企業に対してアンケートを実施。それらの結果情報を元に、授業科目の開設に関する検討を行う。

教務部と就職課で構成されたカリキュラム会議で、授業内容や方法を話し合い、カリキュラム案を作成し、教育課程編成委員会にて、(1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項、(2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項、(3)教科書・教材の選定に関する事項、(4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項について、企業・業界団体からのご意見をいただき、承認を得た上で、それを反映させた授業科目の開設、カリキュラム内容の改善案をまとめ実施する。使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を实践する為に必要となるものを準備して効果的に授業を実施する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、専門性に関する動向や方向性等について意見交換等を通じて、より実践的な職業教育の質を確保することを目的とする。

委員会は、次の事項を審議し、会議の結果をカリキュラム会議に報告するものとする。

- ①カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項
- ②各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項
- ③教科書・教材の選定に関する事項
- ④その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項

主任等により主催されるカリキュラム会議は、教育課程編成委員会からの意見を参考に、学科の教育方針に則ったカリキュラムを検討し策定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部 コンテンツ振興課 課長	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	①
小林 浩康	株式会社カラー 取締役	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	③
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役 社長	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	③
福田 史裕	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長次席	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	③
横尾 保馬	麻生情報ビジネス専門学校 主任	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
山田 裕次郎	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
羽月 由憲	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
青柳 孝浩	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
岡本 光弘	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
川野 竜一	麻生情報ビジネス専門学校 教員	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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(7月、10月)

原則:年度毎に2回実施

第1回 7月:前年度カリキュラムについて

第2回10月:1回目を受けて修正案説明(次年度カリキュラム)

(開催日時)

平成29年度 第1回 平成29年6月30日 17:00～18:00

平成29年度 第2回 平成29年10月27日 17:00～18:00

平成30年度 第1回 平成30年7月6日 17:00～18:00

平成30年度 第2回 平成30年10月26日 16:00～17:30 (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

「アニメーション作画、漫画のデジタル化への対応が必要になっている」とのご意見から、制作環境として液晶タブレットを追加導入。従来のデジタルツール指導に加え一部授業内容についてデジタル環境での制作が可能となるよう環境整備を行った。
その他、この作業環境の導入を活かして、作業効率だけでなく個別指導を高める学習へと授業目標の向上を図っていくこととした。

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

ものづくりに関する知識・ソフトウェアのオペレーションだけでは、プロとしての制作水準に到達する事が難しい為、より現場に近いスキルアップが期待できる様に、企業の方に現場での状況の話や制作課題を設定して頂き、演習として運営する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

2年次の「アニメーション演習」において、実践で必要とされている知識や技術に関して企業・団体からヒアリングを実施し、課題テーマを設定する。各課題テーマや進捗状況のレビューを企業と連携して実施している。レビューでは、相互に意見交換ができる環境を準備しディスカッションを行う。
実習修了時には、企業の講師による学生の学習成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(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
企画制作 I	展示会発表に向けた作品制作を行う。学んできた技術を発揮できるようにスケジュール管理をさせ、社会人として活動できるスキルを身につける。	株式会社集英社、株式会社講談社

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

学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、教職員に対して、専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。手描きからデジタルへの移行期となっている為、デジタルツールの導入事例の理解やツールの技術習得が必須となっている。その為、技術支援を行う研修について、分野の担当教員最低1名は年1回以上の企業主催の研修や意見交換の場に参加して技術習得を行う事と定めている。

(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:MCPO AWARD 2017 公開審査
連携企業等:一般社団法人まんがコンテンツ振興機構
日程:平成29年4月16日
内容:プロのクリエイターの視点から見た作品の指導について
対象:アニメ、漫画制作指導教員2名

研修名:CEDEC+KYUSHU 2017
連携企業等:株式会社カラー、株式会社プロジェクトスタジオQ
日程:平成29年9月15日
内容:デジタル時代のアニメ制作と最先端企業におけるワークフローの構築
対象:アニメ制作指導教員1名

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:メンタルヘルス
連携企業等:日本予防医学協会
日程:平成29年10月25日 16:00~17:30
目的:ストレス対処に関する基本的知識を習得し、学生指導に活かす。
内容:メンタルヘルスの現状、ストレスの要因とストレス反応、ストレスへの対処、相談機関。
対象:教員1名

(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: MCPO AWARD 2018 公開審査
連携企業等: 一般社団法人まんがコンテンツ振興機構
日程: 平成30年7月1日
内容: プロのクリエイターの視点から見た作品の指導について
対象: 教員1名

研修名: APES (ANIMATION, PROGRAMMING, EDUCATION SEMINAR)
連携企業等: NPO法人SPICE、及びアニメ制作会社5社
日程: 平成30年5月20日
内容: アニメの撮影、セルルックCGアニメーションの制作ワークフロー等、業界におけるアニメ制作の変化について
対象: 教員1名

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: インストラクショナルデザインⅡ
連携企業等: 一般社団法人全国専門学校教育研究会
日程: 平成30年8月29日 9:00～17:30
目的: 育人人材像に基づいた体系的カリキュラムの構築を習得する。
内容: 3ポリシーについて、学科目標・教科目標の整理、学科カリキュラムの見直し・改善
対象: 教員1名

研修名: コーチング実践
連携企業等: 組織デザイン・ラボ
日程: 平成30年8月30日 13:00～17:30 or 2018年9月5日 13:00～17:30
目的: 学生のやる気を引き出し、自発的な行動を起こさせる、学生支援スキルを高める。
内容: 学校における学生・保護者との対応事例を使い、コーチング手法を学ぶ。
対象: 教員1名

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。

(1) 学校関係者評価の基本方針

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正におこなわれているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりをおこなう。

(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	建学の精神、法人の理念、教育理念、学科の教育目的・育人人材像、他
(2) 学校運営	教員組織の整備、運営会議での共有、防災・非常時対策、コンプライアンス
(3) 教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、授業評価による改善、付加的教育、他
(4) 学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、学生の就職活動・卒業率
(5) 学生支援	担任他との定期面談、有資格者との就職相談・生活相談、奨学金、卒業生支援
(6) 教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7) 学生の受入れ募集	APの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8) 財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9) 法令等の遵守	規程通りの運営、個人情報保護、ハラスメント防止、学内規程の整備
(10) 社会貢献・地域貢献	社会的活動の推進・実施、公開講座、企業・地域・行政との連携
(11) 国際交流	留学生の受入れ・支援

※(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

就職した学生の状況に関するお客様アンケートの結果について報告を行った。アニメ業界の専門分野の企業の委員(株式会社カラー様)より、業界の人材ニーズに合った教育の改善にはデジタル化の調査や技術習得の取り組みが必要であるとの評価を頂き、分野を越えた教員間の技術共有や先端的な知見を持つ外部講師を招く際に学生のみではなく教員への技術指導等もあわせて行っていただく等の取り組みをより強化していくこととした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年7月31日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
中西 はるみ	保護者 情報工学科在校生 保護者	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	保護者
中園 晴久	卒業生 平成6年度情報経理科 卒業生	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	卒業生
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区 自治会長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	自治会長
大山 明	久留米市外三市町高等学校組合立 三井中央高等学校 校長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	高校
牛島 賢二	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社 サンレイズ 企画調査委員会 委員長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
江添 俊明	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社コア 九州カンパニー 産学連携チーム チーフ	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
土井 隆徳	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社 ジャステック 産学連携チーム	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
荒井 秀和	Training Center Japan 事務局長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
馬場 伸一	NPO法人九州組込みソフトウェアコンソーシアム 事務局長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
芦原 秀一	株式会社ネットワーク応用技術研究所 取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
高岡 宏光	三井情報株式会社 西日本営業部 西日本営業第三室 室長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
開 道雄	キーウェア九州株式会社 経営管理部 担当部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
岡部 浩太郎	SCSK九州株式会社 ビジネスシステム部営業課 担当課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
竹末 雅輝	株式会社システナ 福岡開発センター センター長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
小畑 昌之	安川情報システム株式会社 ソフトウェア研究開発センター 課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
金丸 浩二	グローバルブレインズ株式会社 第1システム本部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
白根澤 信孝	ユニアデックス株式会社 九州エクセレントサービス第二統括部 システムサービス二部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
松尾 英一	一般社団法人 日本経営協会 九州本部次長兼企画研修G課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
大久保 英昭	看公税理士法人 黒岩公認会計士事務所 所長代理	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
中川 宏	税理士法人 西方会計 副所長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
小林 憲一	小林憲一税理士事務所 所長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
岩永 茂敏	リコージャパン株式会社 九州事業本部 九州支社 MA事業部 公共担当室 室長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
沖田 敏治	株式会社アイスリーラボ 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
菊本 健司	株式会社アルファクス・フード・システム マーケティング営業戦略部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
松尾 聡子	株式会社バース・プランニング 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
安達 貴志	株式会社Flourish 総務部 部長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
伊藤 寛通	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	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員

福田 史裕	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長次席	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役 社長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
森 りょういち	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役 社長	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
矢野 修作	株式会社ディーゼロ 代表取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2年)	企業等委員
小林 浩康	株式会社カラー 取締役	平成30年4月1日～ 平成32年3月31日(2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://asojuku.ac.jp/about/disclosure/>
公表時期:平成29年9月1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

本校の教育方針・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者、保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(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	歴史、教育理念、ASOの考え方、5つの特徴
(2)各学科等の教育	学科コース一覧、国家資格・検定、就職情報、入学案内
(3)教職員	教員一覧
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職サポート、GCB教育、企業連携
(5)様々な教育活動・教育環境	学校生活、学園祭、部活動・サークル活動、学外ボランティア
(6)学生の生活支援	生活環境サポート、留学生学習・生活サポート、留学生就職サポート
(7)学生納付金・修学支援	学費とサポート、学習支援(各種支援制度)
(8)学校の財務	貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	グローバル教育、留学生入学案内、留学生募集分野
(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(学生便覧))
URL:<https://apc.asojuku.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程漫画・アニメ科) 平成29年度 ※平成30年度入学生からはASOポップカルチャー専門学校に該当															
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	
○			色彩Ⅰ	色の働き、光と色、色の表示、色彩心理、インテリアの基礎を学び、色彩検定3級の習得を目指す。	1前	60		○			○			○	
○			色彩Ⅱ	色の働き、光と色、色の表示、色彩心理、インテリアの基礎を学び、色彩検定3級の習得を目指す。	1後	60		○			○			○	
○			GCBⅠ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	1前	15		○			○			○	
○			GCBⅡ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	2前	15		○			○			○	
○			キャリアデザインⅠ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2前	15		○			○			○	
○			キャリアデザインⅡ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2後	30		○			○			○	
○			就職実務Ⅰ	就職活動に必要な業界研究・書類作成・面接対策・作品対策などを学習する。	2後	24		○			○			○	
○			就職実務Ⅱ	ビジネスマナーを中心に、社会人として必要な知識を学習する。	3前	30		○			○			○	
○			ドローイング基礎Ⅰ	一般的なデッサンだけではなく漫画・アニメに必要なデッサンを中心に技術を習得する。	1前	60			○		○			○	
○			ドローイング基礎Ⅱ	一般的なデッサンだけではなく漫画・アニメに必要なデッサンを中心に技術を習得する。	1後	60			○		○			○	
○			パース基礎Ⅰ	定規を使った背景・キャラクターパース表現を習得し漫画アシスタントやアニメレイアウトに活用できる技術を習得する。	1前	30			○		○			○	

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	
○			パース基礎Ⅱ	定規を使った背景・キャラクターパース表現を習得し漫画アシスタントやアニメレイアウトに活用できる技術を習得する。	1後	30			○		○				
○			人体表現Ⅰ	骨格や筋肉の構造など人体の基本を実習形式の課題制作を通して学ぶ。	1前	60			○		○			○	
○			人体表現Ⅱ	骨格や筋肉の構造など人体の基本を実習形式の課題制作を通して学ぶ。	1後	60			○		○			○	
○			デジタルイラストⅠ	デジタルツールの基本的な扱い方を学び、イラスト作品の制作を行う。	1前	60			○		○			○	
○			デジタルイラストⅡ	デジタルツールの基本的な扱い方を学び、イラスト作品の制作を行う。	1後	60			○		○			○	
○			ドローイング上級Ⅰ	質感や表現手法をさらに追求した静物デッサンや石膏デッサンなどを中心に習得していく。	2前	60			○		○			○	
○			ドローイング上級Ⅱ	質感や表現手法をさらに追求した静物デッサンや石膏デッサンなどを中心に習得していく。	2後	60			○		○			○	
○			パース上級Ⅰ	背景やキャラクターパース表現を質感や精度を追求した高度な課題制作を行い実践で活用する技術を習得する。	2前	30			○		○			○	
○			パース上級Ⅱ	背景やキャラクターパース表現を質感や精度を追求した高度な課題制作を行い実践で活用する技術を習得する。	2後	30			○		○			○	
○			キャラクター表現Ⅰ	実践的な作品制作に繋がる様々なポーズ、構図などにおけるキャラクターの表現方法を学ぶ。	2前	30			○		○			○	
○			キャラクター表現Ⅱ	実践的な作品制作に繋がる様々なポーズ、構図などにおけるキャラクターの表現方法を学ぶ。	2後	30			○		○			○	
○			デジタルイラスト応用Ⅰ	デジタルツールでのイラスト作品制作を通じて、実践的なイラスト技法や表現方法を学ぶ。	2前	60			○		○			○	

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	
○			デジタルイラスト応用Ⅱ	デジタルツールでのイラスト作品制作を通じて、実践的なイラスト技法や表現方法を学ぶ。	2後	60		○			○	○			
○			企画制作Ⅰ	グループにてテーマを設定し、業界に必要な企画力やコミュニケーション力を学習する。	3前	90		○			○		○	○	○
○			企画制作Ⅱ	グループにてテーマを設定し、業界に必要な企画力やコミュニケーション力を学習する。	3後	90		○			○		○		
○			卒業制作Ⅰ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90		○			○		○		
○			卒業制作Ⅱ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90		○			○		○		
○			卒業制作Ⅲ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90		○			○		○		
○			卒業制作Ⅳ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90		○			○		○		
	○		漫画基礎Ⅰ※A	漫画の基礎を中心とした課題を制作し、漫画作りの仕組みやコツを習得する。	1前	60		○			○		○		
	○		アニメーション基礎Ⅰ※B	アニメーションの原理を学び、アニメーション制作の演習を通して基本的な作り方を学ぶ。	1前	60		○			○		○		
	○		漫画基礎Ⅱ※A	漫画の基礎を用いて短編オリジナル作品を制作する。また制作の課程やスケジュール感覚を習得していく。	1前	60		○			○		○		
	○		アニメーション基礎Ⅱ※B	アニメーションの原理を学び、アニメーション制作の演習を通して基本的な作り方を学ぶ。	1前	60		○			○		○		
	○		漫画表現Ⅰ※A	漫画表現の基礎から応用まで課題制作を行い技術やスピードを反復学習する。	1後	60		○			○		○		

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	
	○		アニメーション応用Ⅰ※B	アニメーション作品課題制作を行い、アニメーション制作の流れやスケジュール管理などの技術を身に付ける。	1後	60			○		○		○		
	○		漫画表現Ⅱ※A	習得してきた漫画表現を活用し年間の集大成として持込みや投稿も視野に入れたオリジナル作品制作を行う。	1後	60			○		○		○		
	○		アニメーション応用Ⅱ※B	アニメーション作品課題制作を行い、アニメーション制作の流れやスケジュール管理などの技術を身に付ける。	1後	60			○		○		○		
	○		デジタルコミック基礎Ⅰ※A	デジタルツールでのマンガ作品課題を通じて、基礎的なデジタルマンガ技法や表現方法を学ぶ。	1前	60			○		○			○	
	○		映像編集Ⅰ※B	アニメーションの編集で使われるデジタルツールの操作方法を学び、映像制作の基本的な技術を身に付ける。	1前	60			○		○		○		
	○		デジタルコミック基礎Ⅱ※A	デジタルツールでのマンガ作品課題を通じて、基礎的なデジタルマンガ技法や表現方法を学ぶ。	1後	60			○		○			○	
	○		映像編集Ⅱ※B	アニメーションの編集で使われるデジタルツールの操作方法を学び、映像制作の基本的な技術を身に付ける。	1後	60			○		○		○		
	○		漫画制作Ⅰ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2前	90			○		○		○		
	○		アニメーション制作Ⅰ※B	プロの現場で使われている応用技術を学び、より本格的なアニメーション制作を行うための技術を身に付ける。	2前	90			○		○		○		
	○		漫画制作Ⅱ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2前	90			○		○		○		
	○		アニメーション制作Ⅱ※B	プロの現場で使われている応用技術を学び、より本格的なアニメーション制作を行うための技術を身に付ける。	2前	90			○		○		○		
	○		漫画制作Ⅲ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2後	90			○		○		○		

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	
	○		グループ制作Ⅰ※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	2後	90			○		○		○		
	○		漫画制作Ⅳ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2後	90			○		○		○		
	○		グループ制作Ⅱ※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	2後	90			○		○		○		
	○		デジタルコミック応用Ⅰ※A	デジタルコミックツールで作品制作を行いWEBデジタルコミック受賞を目指す。さらにデジタルアシスタント向けの課題も学習する。	2前	60			○		○		○		
	○		アニメーション編集Ⅰ※B	デジタルエフェクトや画面効果の仕組みなどを学び、音響なども含む実践的な編集技術を身に付ける。	2前	60			○		○		○		
	○		デジタルコミック応用Ⅱ※A	デジタルコミックツールで作品制作を行いWEBデジタルコミック受賞を目指す。さらにデジタルアシスタント向けの課題も学習する。	2後	60			○		○		○		
	○		アニメーション編集Ⅱ※B	デジタルエフェクトや画面効果の仕組みなどを学び、音響なども含む実践的な編集技術を身に付ける。	2後	60			○		○		○		
	○		投稿作品制作Ⅰ※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90			○		○		○		
	○		グループ制作Ⅲ※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	3前	90			○		○		○		
	○		投稿作品制作Ⅱ※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90			○		○		○		
	○		グループ制作Ⅳ※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	3前	90			○		○		○		
	○		投稿作品制作Ⅲ※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90			○		○		○		

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	
	○		スタジオワークⅠ※B	実際の仕事において発生する事象をケーススタディとして学び、志望職種にあわせた課題制作、及び作品制作を行う。	3前	90			○		○		○		
	○		投稿作品制作Ⅳ※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90			○		○		○		
	○		スタジオワークⅡ※B	実際の仕事において発生する事象をケーススタディとして学び、志望職種にあわせた課題制作、及び作品制作を行う。	3前	90			○		○		○		
合計					46科目		2769単位時間(単位)								

「選択必修科目は、※A群、※B群のいずれかを選択」

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

- ・各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。
- ・卒業基準検定を取得していること。
- ・学年の出席率が90%以上であること。
- ・学生としてふさわしい生活態度であること。