

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																							
ASOポップカルチャー専門学校		平成30年3月8日		瀧口 博俊		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南1丁目13番14号 (電話) 092-415-2023																							
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		理事長 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				専門士	高度専門士																						
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース				令和2年度 文部科学省認定	-																						
学科の目的	アニメーション制作に関わる全般的な技術を実践的なワークフローを通して学び、業界の即戦力として活躍できる作画力を持ったアニメーターを育成する。																												
認定年月日	令和4年3月25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年	昼間	2550	90	1080	1380	0	0																						
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																								
240人の内数	34人	3人	2人	2人	4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																								
長期休み	■学年始:4月1日～4月5日 ■夏季:8月6日～9月12日 ■冬季:12月21日～1月11日 ■学年末:3月8日～3月31日			卒業・進級条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 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 (例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 ボランティア活動、学園祭の実行委員会等学内作品展の運営 ■サークル活動: 有																								
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) ゲーム業界、アニメ業界、映像業界 ■就職指導内容 ・面接、履歴書作成指導 ・企業説明会開催 ■卒業生数 10 人 ■就職希望者数 7 人 ■就職者数 7 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 70.0 % ■その他 ・就職希望せず: 3人 (令和3年度卒業生に関する 令和4年4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 (令和3年度卒業生に関する令和4年4月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験3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>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	Photoshopクリエイター能力認定試験3級	③	2人	1人	色彩検定3級	③	2人	1人								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																										
Photoshopクリエイター能力認定試験3級	③	2人	1人																										
色彩検定3級	③	2人	1人																										
中途退学の現状	■中途退学者 9名 ■中退率 21% 令和3年5月1日時点において、在学者43名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者34名(令和4年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 学習意欲の低下、経済的理由、希望進路変更 ■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 兄弟姉妹・親子入学支援金、再進学支援金、自然災害発生に伴う支援制度 特待生制度(学力面、人物面、資格などにより優秀と認められた者に対し、授業料を減免する) ■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	<a href="https://asoju.ac.jp/apc/anime/">https://asoju.ac.jp/apc/anime/</a>																												

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、アニメーション制作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し、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。教務部と就職担当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で各方面からの意見をいただく。さらに、その意見を集約し、カリキュラム会議で授業科目の開設や授業方法の改善としてまとめる。教育課程編成委員会は、本校教職員の他に、専攻分野に関する企業等の役職員または有識者2人以上の委員をメンバーとする。年2回以上の会合を行い、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

- (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

使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を実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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

専門性に関する動向や業界動向等について意見交換を行い、より実践的な職業教育の質を確保することを目的として教育課程編成委員会を設置する。

委員会では、前年度の取組みの結果を元に担当教員が作成したカリキュラム案を提示し、カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項ならびに各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項等について審議する。

教育課程編成委員会は、次に掲げる委員をもって組織する。

- (1)教育課程の編成の責任者又はそれに準ずる者
- (2)専攻分野に関する企業等の役職員又は有識者 2人以上
- (3)委員会が必要と認める教員 1人以上

教育課程編成委員会の意見は、各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、改変や、授業方法の改善・工夫)などに行き届く限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
ヤマサキ オサム	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 理事	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
河原 洋	株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
児玉 弘一郎	ASOポップカルチャー専門学校 事務長補佐	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
岩村 剛士	ASOポップカルチャー専門学校 リーダー	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
徳永 靖之	ASOポップカルチャー専門学校 教員	令和4年4月1日～令和5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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年7月7日 16:30～17:30

第2回 令和3年11月24日 16:30～17:30

(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

単にキャラクターを描くだけでなく、画面レイアウトを意識した作画ができる事が望ましいとの意見を頂いた。画面レイアウトには構図が必要になる為、視点を意識した背景の描画が欠かせない。その為に1年次で実施している「背景パースⅠ・Ⅱ」においては、より現実的な視点で背景が描ける様に、画角を意識した授業内容への変更を行っていくこととした。今後、カメラの知識を含めたカメラ撮影の授業を導入していくように科目の追加を検討していく。

## 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

基礎知識を体系的に学習した学生に対して、実践能力を向上させる目的で研究テーマの選定や技術指導など、演習科目を中心に企業等と連携した授業を実施する。実践的な技術指導を受けるだけでなく、技術者と直接コミュニケーションの機会を多く持つように運用する。

### (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

実践で必要とされている知識や技術に関して企業で行われている現場のテクニックを学ぶ  
アニメーションシステムの手法を学ぶべく「実践技術研究Ⅰ」の科目で現役のアニメーターの方に、即戦力として通用するアニメーターとしての、衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を理解して作画できる力が身に付くまでの制作フローを授業に取り入れて頂く。各課題テーマや進捗状況を企業と連携して環境を準備していく。  
演習修了時には、課題提示を行った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
実践技術研究Ⅰ	キャラクターをデザインし、動かす事を目標とする。即戦力として通用するアニメーターとしての、衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を理解して作画できる力を確立していく。	株式会社トリガー

## 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

学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、教職員に対して研修を行う。  
教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。  
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。また、教育課程編成委員会などの意見を元に作成したカリキュラムを運用するために必要となる知識や技術と教員とのスキルを比較し、不足しているものを中心に研修計画を立てる。外部の教育機関が実施する研修または企業等から講師を招いての研修を受講する。

### (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「WCCC教育関係者向けセミナー クリエイターキャリア編」(連携企業等:株式会社ワコム)

期間:令和3年6月25日(金) 対象:専任教員1名

内容:現在のコンテンツ市場・市場トレンドの変化や今後のクリエイターの活躍とツール、プラットフォームとの相関関係について講義

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「伝える力研修」(連携企業等:株式会社SCAi)

期間:令和3年8月19日(木) 対象:専任教員1名

内容:短く・わかりやすく・的確な説明を目指し、話す力で授業の質を上げる

### (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「CEDEC+KYUSHU2022」(連携企業等:CEDEC+KYUSHU2022実行委員会)

期間:令和4年11月12日(土) 対象:専任教員1名

内容:デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「コーチング実践～言動改善対応編～」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)

期間:令和4年12月7日(水) 対象:専任教員1名

内容:クラスを乱す言動をする学生の事例を使って効果的な質問を作り、実践する。

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

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正に行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行う。

(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	法人の理念、学校の教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、人事・給与規程、業務効率化、他
(3) 教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、実践的な職業教育、教職員の資質向上、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、就職率、退学率、他
(5) 学生支援	修学支援、生活支援、進路支援、卒業生への支援、他
(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	専修学校設置基準の遵守、学内諸規程の整備・運用、自己点検・評価、他
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献、地域貢献、学生のボランティア活動の推奨、他
(11) 国際交流	留学生の受入れ、支援体制

※(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

コロナ禍の授業方法について、コロナ対策(学内での集団接種の推進、教室内の人数制限など)を行ったうえで、可能な範囲内で対面授業を実施してほしいとのご意見をいただく。これを受けて本校では、新型コロナウイルス感染予防対策を行った上で、一部の実施可能な授業において、学内での授業配信を活用し複数教室で同一授業を実施した。これにより、教室内の学生数を少なくし、新型コロナウイルスへの感染リスクを減少させながら授業運営を実施することができた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
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 学校長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	高等学校
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区自治会 自治会長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	地域の方
大輪 健太郎	マンガ・イラスト・CG科 CGコース 卒業生	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	卒業生
松尾 裕之	ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻 保護者	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	保護者
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
岩根 誠一	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
宮迫 靖	株式会社D・A・G 本部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
森 瞭維智	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
小林 浩康	株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役 社長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
河原 洋	株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
久保 陽太	漫画家(個人事業主)	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
足立 憲一	株式会社ワコム クリエイティブBU_JP エンタープライズ/デザイン教育Gr. デザイン教育担当	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
吉田 健	株式会社ピコナ 代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業

※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://asoiku.ac.jp/about/disclosure/doc/apc/2021/hyoka.pdf>

公表時期: 令和3年10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の教育
(2) 各学科等の教育	入学者受入れ方針、教育課程編成・実施方針、カリキュラム、就職・受賞実績
(3) 教職員	教員一覧及び実務家教員科目
(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	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、財産目録、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
(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:<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/apc/>

<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/>

<https://asojuku.ac.jp/apc/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科アニメコース) 令和4年度															
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	○		GCB I	グローバルで活躍できる人材を目指し「感謝と思いやり」というテーマを中心に学習する。	1前	15	1	○			○		○		
2	○		デッサン基礎 I	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1前	60	1			○	○			○	
3	○		デッサン基礎 II	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1前	90	2			○	○			○	
4	○		表現演習 I	様々なシーンの描き分けを行う。基礎となる表現力、演出力を養う事を目標とし、同時に忍耐力を身に付ける。	1前	90	2			○	○			○	
5	○		質感表現 I	人体、静物などの質感の描き分けを行う。完成度の高い表現方法にこだわったトレーニングを行う。	1前	60	4		○		○			○	
6	○		アニメ制作 I	アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を習得します。	1前	60	4		○		○			○	
7	○		アニメ制作 II	アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を習得します。	1前	60	4		○		○			○	
8	○		デッサン基礎 III	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1後	60	1			○	○			○	
9	○		デッサン基礎 IV	鉛筆デッサンにより描画・絵作りに対する観察力、表現力を養う。何度もリテイクを行う事による忍耐力も身に付けていく。	1後	90	2			○	○			○	
10	○		表現演習 II	様々なシーンの描き分けを行う。基礎となる表現力、演出力を養う事を目標とし、同時に忍耐力を身に付ける。	1後	90	2			○	○			○	
11	○		質感表現 II	人体、静物などの質感の描き分けを行う。完成度の高い表現方法にこだわったトレーニングを行う。	1後	60	4		○		○			○	
12	○		アニメ制作 III	アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を習得します。	1後	60	4		○		○			○	
13	○		アニメ制作 IV	アニメーション作画における「原画」と「レイアウト」の技法を習得します。	1後	60	4		○		○			○	

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科アニメコース) 令和4年度															
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	
14	○			GCB II	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	1	○			○	○		
15	○			色彩技法 I	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。	2前	30	2	○			○		○	
16	○			デジタル作画基礎	業界標準のソフトウェアの基本操作を学び、アニメ制作の一連の流れをもとに作品制作を行います。	2前	30	2		○		○	○		
17	○			アニメーション動画基礎	個別に作成した絵コンテを使用し、作品制作に必要な全体の構成能力を学ぶ。コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。	2前	60	4		○		○	○		
18	○			アニメーション撮影基礎	映像編集ソフト『After Effects』を使用した映像のアニメーション制作やデジタル合成やモーション・グラフィックス、映像効果などの技法を同時に習得します。	2前	60	4		○		○		○	
19	○			作品制作実践 I	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。(個人模写制作)	2前	60	1			○	○	○		
20	○			作品制作実践 II	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。(個人模写制作)	2前	90	2			○	○	○		
21	○			レイアウト演習 I	絵コンテに沿って、撮影するフレームにキャラクターの配置や背景などの画面構成の設計を行います。	2前	60	1			○	○	○		
22	○			業界研究	業種・職種の特徴を理解する事でイメージとのマッチングを行う。就職活動に必要な知識やマナーを理解する。	2前	30	2		○		○	○		
23	○			色彩技法 II	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。	2後	30	2	○			○		○	
24	○			デジタル作画応用	業界標準のソフトウェアの基本操作を学び、アニメ制作の一連の流れをもとに作品制作を行います。	2後	30	2		○		○	○		
25	○			アニメーション動画応用	個別に作成した絵コンテを使用し、作品制作に必要な全体の構成能力を学ぶ。コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。	2後	60	4		○		○	○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科アニメコース) 令和4年度															
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	
26	○		アニメーション撮影応用	映像編集ソフト『After Effects』を使用した映像のアニメーション制作やデジタル合成やモーショングラフィックス、映像効果などの技法を同時に習得します。	2後	60	4		○		○		○		
27	○		作品制作実践Ⅲ	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。(個人模写制作)	2後	60	1			○	○		○		
28	○		作品制作実践Ⅳ	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。(個人模写制作)	2後	90	2			○	○		○		
29	○		レイアウト演習Ⅱ	絵コンテに沿って、撮影するフレームにキャラクターの配置や背景などの画面構成の設計を行います。	2後	60	1			○	○		○		
30	○		キャリアデザイン	業種・職種の特徴を理解する事でイメージとのマッチングを行う。就職活動に必要な知識やマナーを理解する。	2後	30	2			○	○		○		
31	○		実践技術研究Ⅰ	キャラクターをデザインし、動かす事を目標とする。即戦力として通用するアニメーターとしての、衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を理解して作画できる力を確立していく。	3前	60	4			○	○		○	○	○
32	○		アニメーション応用Ⅰ	就職活動に向けてのアニメーション作品を制作する。	3前	90	2			○	○		○		
33	○		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。	3前	60	4			○	○		○		
34	○		企画制作Ⅰ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	3前	60	1			○	○		○		
35	○		企画制作Ⅱ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	3前	90	2			○	○		○		
36	○		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します。	3前	60	4			○	○		○		
37	○		実践技術研究Ⅱ	キャラクターをデザインし、動かす事を目標とする。即戦力として通用するアニメーターとしての、衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を理解して作画できる力を確立していく。	3後	60	4			○	○		○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科アニメコース) 令和4年度																
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	授業時間数	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	
38	○			アニメーション応用Ⅱ	就職活動に向けてのアニメーション作品を制作する。	3後	90	2			○	○		○		
39	○			卒業制作Ⅰ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行います。	3後	60	1			○	○		○		
40	○			卒業制作Ⅱ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行います。	3後	90	2			○	○		○		
41	○			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。	3後	60	4		○		○		○		
42	○			就職実務Ⅱ	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します。	3後	60	4		○		○		○		
合計						42科目		2550単位時間(106単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>卒業基準検定を取得していること。</li> <li>学年の出席率が90%以上であること。</li> <li>学生としてふさわしい生活態度であること。</li> </ul>	1学年の学期区分	2期
	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。