

ASO ポップカルチャー専門学校

教育目標（育成人材像）

「在学中に成長する喜びを知ることにより、卒業後も継続して成長し、ポップカルチャー業界で活躍し続けられる人材」を育成する。

【ゲーム専攻科（4年制）】

【ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻（4年制）】

【ゲーム・CG・アニメ専攻科 ゲーム専攻（4年制）】

3DCG プログラミングからネットワークプログラミングまで、ゲームプログラマーに必要な高度なプログラム技術を習得し、業界の最先端で活躍できる人材を育成する。

【ゲーム学科（3年制）】

【ゲーム・CG・アニメ科 ゲームコース（3年制）】

ゲーム開発を通じてプログラム言語を習得し、ゲーム業界をはじめ、IT業界でも幅広く活躍できる人材を育成する。

【CG専攻科（4年制）】

【ゲーム・CG専攻科 CG専攻（4年制）】

【ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻（4年制）】

コンピュータデザインの基礎知識と3DCG作成の操作スキルを習得し、モデリングやモーション、VFXについて深く学ぶ。ゲームやCGアニメなど幅広い分野に対応できる人材を育成する。

【CG学科（3年制）】

【ゲーム・CG・アニメ科 CGコース（3年制）】

コンピュータデザインの基礎知識と3DCG作成の操作スキルを習得し、モデリングやモーションについて深く学ぶ。ゲームやCGアニメなど幅広い分野に対応できる人材を育成する。

【ゲーム・CG・アニメ専攻科 アニメ専攻（4年制）】

アニメーション制作に関わる全般的な技術と共に業界標準となっていく先端的な技術を学び、アニメーションに関連する幅広い分野で活躍出来る人材を育成する。

【アニメ学科（3年制）】

画力の向上をベースにデザインや質感表現、イメージ表現の専門技術を習得し、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。

【ゲーム・CG・アニメ科 アニメコース（3年制）】

【コミックイラスト科 アニメコース（2年制）】

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。

【マンガ学科（3年制）】

画力の向上をベースにデザインや質感表現、イメージ表現の専門技術を習得し、漫画制作の実践基礎から空間表現に必要な技術を学び、漫画賞受賞やプロデビューをして業界で活躍できる人材を育成する。

【コミックイラスト科 マンガコース（2年制）】

漫画制作の実践基礎から空間表現に必要な技術を習得し、漫画賞受賞やプロデビューをして業界で活躍できる人材を育成する。

【イラスト学科（3年制）】

画力の向上をベースにデザインや質感表現、イメージ表現の専門技術を習得し、実践的なイラスト制作を通じて業界が必要とする応用力、提案力を持ったイラストレーターを育成する。

【コミックイラスト科 イラストコース（2年制）】

画力の向上をベースにデザインの専門技術を習得し、実践的なイラスト制作を通じて業界が必要とする応用力、提案力を持ったイラストレーターを育成する。

【コミックイラスト研究科（1年制）】

さらに高度な技術や高いステップを目指すために個別指導を中心に学び、即戦力となる人材を育成する。