

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		
日本電子専門学校		昭和51年9月10日	古賀 稔邦		〒169-8522 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人電子学園		昭和38年12月17日	多 忠貴		〒169-8522 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761		
目的	アニメーションの手書きにより得られる個人の感覚表現、確かなデッサン力、動的表現の方法を基礎から応用まで幅広く習得します。また、アニメーション業界の標準的なデジタルツールを使いこなせる特殊能力に加え、豊かな創造力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、実社会で即戦力として活躍できるアニメーターの育成を目標としています。						
分野	課程名		学科名		専門士	高度専門士	
工業	工業専門課程		アニメーション科		平成16年文部科学大臣告示第17号	-	
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	1710	1260	0	450	0	0
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数	
160人		89人		6人	6人	12人	
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> ■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日 		成績評価		<ul style="list-style-type: none"> ■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価基準は、90点以上を秀、80点以上90点未満を優、70点以上80点未満を良、60点以上70点未満を可、59点以下を不可とする。 成績評価は、試験、平常の成績、成果物等により行う。 		
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> ■学年始め: 4月1日 ■夏季: 8月1日～9月10日 ■冬季: 12月21日～1月9日 ■春季: 3月21日～4月6日 ■学年末: 3月31日 		卒業・進級条件		<ul style="list-style-type: none"> ■卒業条件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業学年までに履修しなければならない科目を修得(成績評価が可以上)した者。卒業条件に該当しない者は、原級留置とする。 ■進級条件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該学年までに履修しなければならない科目を修得(成績評価が可以上)した者。 		
生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> ■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対電話・メール連絡、個人面談 自宅訪問、保護者連携 		課外活動		<ul style="list-style-type: none"> ■課外活動の種類 美術館見学、各種講演会 学園祭、体育祭 ■サークル活動: 有 		

就職等の状況	■主な就職先、業界等 ジェー・シー・スタッフ、A-1Pictures、トムス・エンタテインメント、ぴえろ、スタジオリぶら、プロダクションアイムズ、フウシオスタジオ、あーとぼっくす、サンライズ、アニメ・インターナショナル・カンパニー、アンサー・スタジオ等、アニメーション業界	主な資格・検定等 文部科学省後援 色彩検定
	■就職率 ^{※1} : 92.9 %	
	■卒業者に占める就職者の割合 : 83.9 %	
	■その他 就職以外の進路は、自営及び留学生の帰国。 (平成 27 年 5 月 1 日時点の情報)	
中途退学の現状	■中途退学者 5 名 平成27年4月1日 在学者 80 名 平成28年3月31日 在学者 75 名	■中退率 6.3 % (平成27年4月1日 入学者を含む) (平成28年3月31日 卒業者をを含む)
	■中途退学の主な理由 学習上の理由、経済上の理由、健康上の理由	
	■中退防止のための取組 担任制、キャリアセンターサポート体制、新入生準備教育、学習目標設定・管理、個人面談、保護者連携、出席管理、学生相談、カウンセリング、自宅訪問	
ホームページ	URL: http://www.jec.ac.jp	

※1「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」の定義による。

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいう。

③「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

(「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

映画、TVなどの商業用アニメーション作品を制作できるアニメーターを育成するためにアニメーション制作会社と連携して、下記①～③を踏まえて教育課程の編成、新たな科目の設定、既存科目の内容・教育手法の改善、教材の開発、アニメーターとして仕事をする上で必要となる基礎力など、実践的かつ専門的な職業教育を実施するための協議・検討することを基本方針とする。

- ① 手描きによる確かなデッサン力や動的表現力を養うために必要となる教育方策や実習課題を開発するために必要な情報を収集する。
- ② アニメーション制作現場で利用されている最新のデジタルツールの動向を調査・分析し、最新の制作方法を教育課程に導入する方法を模索する。
- ③ アニメーターとして仕事をする上で必要となるコミュニケーション能力・感性・表現力などの基礎力を身につける方法を検討する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年5月1日現在

名 前	所 属
山脇 壯介	一般社団法人日本動画協会 事務担当プロデューサー
羽原 信義	株式会社ジーベック 取締役アニメーター
古賀 稔邦	日本電子専門学校 校長
杉浦 敦司	日本電子専門学校 教育部 部長
佐々木 卓美	日本電子専門学校 教務部 部長
船山 世界	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長
坪井 翔	日本電子専門学校 アニメーション科 学科長

(開催日時)

第1回 平成27年9月15日 10:00～12:00 開催

第2回 平成28年3月 1日 10:00～12:00 開催

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

アニメーション制作企業で即戦力として活躍できるアニメーターを育成するため、連携企業からプロフェッショナルのアニメーションクリエイターを非常勤講師として招聘し、実践的な制作実習によって現場レベルの動画技術や、アニメーション制作ツールの使いこなしを学ぶことを基本方針とする。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
動画Ⅱ	1年次に習得したアニメ作画の基本から発展し、現場の素材に触れ、就職に向けた作画の演習を行う。課題制作を通し、トレス、パース、原画制作能力の向上を図り、エフェクト、キャラクターアクションの作画を実習する。 *本科目は、平成28年度科目一覧の「動画ⅡA・B」の内容に相当する。	株式会社あーとぼっくす
ペイントマン・アフターエフェクト	アニメ制作業務における仕上げ(Paint Man)、及び撮影(Adobe After Effects)の各プロセスを学習することに加え、それぞれのソフトウェアのオペレーションを習得する。	STUDIO ACALANTERN
アニメーションワークフローⅡA	集大成となるアニメーション制作をグループまたは個人で制作し、完成まで仕上げます。 *本科目は、平成28年度科目一覧の「卒業制作」の内容に相当する。	STUDIO ACALANTERN
アニメーションワークフローⅡB	集大成となるアニメーション制作をグループまたは個人で制作し、完成まで仕上げます。 *本科目は、平成28年度科目一覧の「卒業制作」の内容に相当する。	STUDIO ACALANTERN

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

教育課程編成委員会でまとめられた意見及びアニメーション業界の動向を受けて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を教員研修規程に則って行う。これまでは、アニメーション関連団体が行っている研修の受講が主であったが、以後はアニメ企業や団体から講師を招いたものや教員がアニメーション企業内で制作業務を担当するなど、アニメーション科独自の研修なども計画的に行う。

- ① 3DCGを活用したハイブリット制作など、アニメーション制作における新たなワークフローのなかで必要となる知識を得る研修
- ② 専門技術、技能に関する研修。加えて、力学・コマ撮り・演出・原画・レイアウトなどの作画技術に関する研修。
- ③ 変化する学生(気質)に対応して、学生の学習意欲を高めるために、キャリアサポートや体験学習(ファシリテーションスキル)等の教育的資質に関する研修。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年5月1日現在

名 前	所 属
石本 則子	株式会社スタジオフェイク
井沢 祐	株式会社スタジオフェイク
内田 昌宏	株式会社 ラック
乗浜 誠二	株式会社 ナレッジコンスタント
舟山 大器	株式会社横浜環境デザイン
伊 剛志	株式会社++ (ジット)
浅賀 央起	株式会社ぴえろ
川崎 紀弘	株式会社AZホールディングス
渡辺 登	株式会社アフレル
満岡 秀一	一般社団法人 Open Embedded Software Foundation
宮井 あゆみ	公益社団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS協会)
中台 浩正	東京商工会議所 新宿支部
原 洋一	一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会
米井 翔	一般社団法人 組込みシステム技術協会
長崎 晶彦	東京都立 荻窪高等学校
勝間田 清一	私立 明星学園高等学校
沼田 宏	株式会社インターカルト日本語学校
小澤 博太郎	百人町西町会
中山 秀昭	卒業生 株式会社 ヴァル研究所
谷 伸城	卒業生 株式会社アプリケーションプロダクト
二俣 久美	保護者
秋永 美穂	在校生
大宮 晃平	在校生
宜保 吉弥	在校生

(学校関係者評価結果の公表方法)

:URL:<http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/occupation-practice.html>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

ホームページ、広報誌等の刊行物、その他(授業成果発表会、進級・卒業制作発表会、学科ニュース)

URL:<http://www.jec.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程 アニメーション科) 平成28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	
○			アニメ概論	アニメーションの基本原理、歴史についての講義。映像としてのアニメーションの歴史が始まる以前の映像玩具をはじめ、古典的なアニメーション作成方法から現在のアニメーション制作に至る過程を、アニメーション史上の重要な作品鑑賞を通して学習する。	1前	30		○			○				
○			演出・絵コンテ	絵コンテを読み取り、ショットの種類やカメラワークの効果を理解し、映像を演出するために必要な創作技術について学習する。	1前	30		○			○				
○			作品鑑賞	過去現在の優秀なアニメ作品を作り手側の見方で鑑賞し、演出・作画・色指定・背景・撮影など、それぞれの職種別に魅力を分析する。更に、携わったクリエイターの経歴なども研究し、より良い作品・クリエイターを研究する事でアニメ・映像の美的感覚の向上・知見の強化を養うことを目的とする。	2前	60		○			○				
○			フォトショップ	画像制作ツール (Adobe Photoshop) の基本操作と共にCG業務に必要な用語やファイル形式、画像の構造等を習得する科目である。	1前	30				○	○			○	○
○			ペイントマン・アフターエフェクト	アニメ制作業務における仕上げ (Paint Man)、及び撮影 (Adobe After Effects) の各プロセスを学習することに加え、それぞれのソフトウェアのオペレーションを習得する。	1前	60				○	○			○	○
○			デッサンⅠA	画材の扱いから始まり、デッサンの基礎描写力の表現・技術を習得する。ⅠAに於いては描写力の基礎となる固有色・陰影・立体感、線表現などの習得を単純な形態から行い、後半は人体の部分描写を行う。	1前	90		○			○			○	
○			デッサンⅠB	デッサンⅠAでの基礎描写力を踏まえ、更に難度の高い表現を習得する。老若男女の違いやコスチュームの表現を学び、後半では全身を短時間で描く訓練 (クロッキー) を行う。	1後	60		○			○			○	
○			人物デッサンⅠ	デッサンⅠでの基礎描写力を踏まえ、全身の描写力を習得する。骨格・筋肉に始まり、様々なポーズ、アングルを描き、人体表現の応用力を強化する。	1後	60		○			○			○	
○			人物デッサンⅡA	1年次のデッサン科目の習得を踏まえ、更に応用と強化を進める。難易度の高いアングルやポーズなどを描き、後半は全身を短時間で捉える技術の訓練を行っていく。	2前	60		○			○			○	
○			人物デッサンⅡB	人物デッサンⅡAの続きとして更に全身を短時間で捉える技術の訓練を行っていく。また「絵になるポーズ」を学生自身にポーズさせることで自らその感覚を体現し、「作る」から「創る」への本質を学ぶ。	2後	60		○			○			○	
○			ポートフォリオⅠ	就職活動に必要な自主制作の作品と、その収集ファイルを作成する。アニメーションの各職種に適した作品内容とはどういうものかを模索しながら作品制作を行い、就職活動に備える。	1後	30		○			○			○	
○			ポートフォリオⅡA	ポートフォリオⅠを踏まえ、本格的な自主制作の制作を行う。各職に於いて業界から求められる技術・表現を個人個人で模索し、オリジナリティと高い技術の双方を伸ばし、作品数を十分な量に増やしていく。	2前	60		○			○			○	

○		ポートフォリオⅡB	後期の応募会社に即した作品内容を考慮しながら、更に自主作品の制作を行っていく。会社によって望まれる作品の内容も異なる場合がある為、十分な研究・調査と、それに準じた作品の準備を行っていく。	2後	60	○		○	○									
○		作画基礎	人体のパーツごとの描写方法や、頭身別・年齢別の描き分け・パースに乗せた描き方などは勿論、動物や乗り物などの描き方を学び、アニメーション作画における基礎の考え方と描き方を習得する。	1前	30	○		○	○									
○		動画ⅠA	アニメーション制作における動画の基礎を学ぶ科目である。使用する道具の取り扱いから、タイムシートの読解、記入方法といった基本的な知識習得に加え、原画を補完し動画を作成する技術やトレース技術を習得する。	1前	90	○		○	○									
○		動画ⅠB	動画ⅠAから更にパースの伴った奥行きや回転といった動的表現を加味した立体的な動画の表現方法を習得する。さらに合成やクミなどの制作現場で多用する手法も学ぶ。	1後	90	○		○	○									
○		アニメーション力学	自然界で働く力（重力や慣性運動、力学）の概念を学習する。その上で手描きによる動画表現において、予備動作や重さ、速度配分、重心移動といったリアルな表現力を養う科目である。	1後	30	○		○	○									
○		動画ⅡA	動画Ⅰで習得した技術を応用し、より高度で精密な動画生成技術を高める科目である。1年次よりも難易度を上げた課題で、トレース線の強化は勿論、自然描写エフェクトなどの新たな動画演習も実践する。	2前	90	○		○	○	○	○							
○		動画ⅡB	動画ⅡAを応用し、より高度で精密な動画描写を目指します。制作現場レベルの教材を使用し、動物や無機物などの動画演習も実践する。	2後	120	○		○	○	○	○							
○		原画作法	アニメーション制作における原画の基礎を学ぶ科目です。表現する動作の作画方法、タイミング設定等、原画作業時のルールを学習します。レイアウト、キャラクター設定を使用し、演技の伴う原画の描画方法を学びます。	2前	30	○		○	○	○								
○		背景・パースA	3次元（立体、空間）を2次元（平面）上に再現するため、透視図法を用いた描画手法を学習し、画面構成や空間表現の効果的な手法を習得する。	1前	30	○		○	○									
○		背景・パースB	パースAでの学習内容を踏まえて、一点透視図法における建物内観描写や三点透視（測点法）俯瞰・仰角といった、様々なアングルに対応した描画方法を習得する。	1後	30	○		○	○									
○		レイアウト作法	アニメーション制作におけるレイアウト（画面設計）の作業プロセスを実践的に学習する科目である。絵コンテ、キャラクター設定、美術設定を使用し、作業の流れ、構図の取り方、書式等のルールを学ぶ。	1前	60	○		○	○									
○		アニメ制作演習	アニメーション制作を演習します。課題として絵コンテをもとにレイアウトからムービー出力までを一通り行い、アニメーションの制作プロセスを学習する。	1後	90			○	○	○	○							
○		アニメ作品制作	1年次で学習した様々な知識・技術を踏まえ、オリジナルのアニメ制作を行う。企画から編集までのプロセスを個人制作で行うことで、映像表現力を養う科目である。	2前	90			○	○	○	○							
○		卒業制作	学科作品発表会に向けて2年間の集大成となるアニメ作品をグループで制作する。共同作業を通し、コミュニケーション能力と各自の技術向上を計るための科目である。	2後	150			○	○	○	○							
○		イラスト制作	デジタルで彩色されたオリジナルイラスト作品制作を行う科目です。イラストレーションの概論を学び、原画を応用し動きのあるポーズ、エフェクト描画を実践。作品制作を通して構図、アイデアの発想法を習得する。	2後	30			○	○	○								

○		就職活動リテラシー	就職活動に於ける年間計画とその概要の理解に始まり、履歴書などの書類審査に必要なものの書き方や面接試験の服装・マナーなどを習得し、更にアニメーション業界特有の就職活動の内容も学習する。来る就職活動に向けて準備を行う。	1 後	30	○	○								
○		就職試験対策	アニメーション業界への就職における実技試験の傾向と対策を行う科目である。個々の長所の強化と弱点の克服、実技の強化を模擬試験形式で行う。	2 前	30	○	○								
合計			29科目			1710単位時間									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件 試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上	1 学年の学期区分	2 期	
	1 学期の授業期間	15 週	

(留意事項)

- 1 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。
- 2 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。