

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	アニメーション制作技術を総合的に学ぶため、アニメーション制作工程を一通り学習し、原画、動画、彩色、背景、撮影、制作進行のいずれの専門職種にも適応できる知識・技術を身につけます。それらを通じて、豊かな創造力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、アニメーション企業で即戦力として活躍できるアニメーションクリエイターを育成します。							
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 研究科		平成19年文部科学 大臣告示第20号		-	
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技	
3年	昼間	2520	1320	0	1200	0	0	
単位時間								
生徒総定員		生徒実員		専任教員数		兼任教員数		総教員数
120人		87人		6人		6人		12人
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日			成績評価		■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	■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		■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	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 電話・メール連絡、個人面談 自宅訪問、保護者連携			課外活動		■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 スタジオ雲雀、スタジオ・コスモ、フウシオスタジオ、デジタルネットワークアニメーション、ユーフォーテーブル等、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} : 100 %		
	■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 66.7 %		
	■その他 就職以外の進路は、留学生の帰国。 (平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日 時点の情報)		
中途退学 の現状	■中途退学者 2 名 平成27年4月1日 在学者 74 名 平成28年3月31日 在学者 72 名	■中退率 2.7 % (平成27年4月1日 入学者を含む) (平成28年3月31日 卒業者を含む)	
	■中途退学の主な理由 学習上の理由、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。

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。

全卒業生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)

アニメーション企業で即戦力として活躍できるアニメーションクリエイ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、新たなる科目の設定、既存科目の内容・教育手法の改善、教材の開発、アニメーション専門職種要員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 アニメーション業界の標準的な制作工程および、そこで必要となる知識、技術、技能を把握する。
- ② アニメーション制作で求められている、デジタルツールをはじめとした最新の技術を教育課程に導入する方法を模索する。
- ③ アニメーション企業で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
高橋 英治	一般社団法人日本動画協会 事務局次長
浅賀 央起	株式会社びえろ 執行役員人事総務部長
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 アニメーション研究科 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)

アニメーション企業で即戦力として活躍できるアニメーションクリエイ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、新たなる科目の設定、既存科目の内容・教育手法の改善、教材の開発、アニメーション専門職種要員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 アニメーション業界の標準的な制作工程および、そこで必要となる知識、技術、技能を把握する。
- ② アニメーション制作で求められている、デジタルツールをはじめとした最新の技術を教育課程に導入する方法を模索する。
- ③ アニメーション企業で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。

科目名	科目概要	連携企業等
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
卒業制作A	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループまたは個人で制作します。作品の企画から制作を行い、完成まで仕上げます。 *本科目は、平成28年度科目一覧の「卒業グループ制作A・B」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、以後はアニメーション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 アニメーション制作の各専門技術、技能に関する研修。
- ③ アニメーション業界を志す学生の変化する気質に対応し、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 アニメーション研究科) 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重要な作品鑑賞を通して学習する。	1前	30		○			○		○			
○			演出・絵コンテA	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専門用語から創作技術について学習する。	1前	30		○			○			○		
○			演出・絵コンテB	アニメ映像としての設計に必要な創作技術(絵コンテ・演出・演出チェック・シナリオ)について学習すると共に、総合的に作品を統括する方法を学ぶ。	1後	30		○			○			○		
○			作品鑑賞A	アニメブームが興った1970年代後半以降から1990年代までのアニメーション劇場作品を中心とした鑑賞を行う。毎授業の冒頭で制作スタッフや時代背景、関連作品・企業の解説を行った後、鑑賞をしながら特筆すべき表現の解説を行い、作り手の目線で作品の魅力を理解し、現在にまで連綿と繋がるアニメーションの表現の歴史を学ぶ。	3前	60		○			○			○		
○			作品鑑賞B	作品鑑賞Aの授業で学んだ以降の劇場アニメ作品の中から評価の高い作品を鑑賞する。時代的には1990年代後半から2000年代を中心に鑑賞する。	3後	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				○	○			○	○	○
○			AfterEffects 応用	高度なテクニックを使ったデジタルアニメ撮影の技法を学習する。主にアニメーションの特殊効果や2Dと3DCGのコンポジットを中心に学習する科目である。	2前	30				○	○			○	○	
○			3D基礎A	3DSMAXの基本操作を学ぶ。プロジェクト管理、3DCGワークフロー(モデリング～リアル～ライト・カメラ～アニメーション～レンダリング)、基本的なポリゴンモデリングを学習する	1前	30				○	○			○	○	
○			3D基礎B	3DSMAXの基本操作の習得をおこなう。アニメーション、リアル、ライティングを学習する。簡単なCGアニメ作品を制作する。	1後	30				○	○			○	○	

○		3Dアクション	「つめとのこし」「つぶしとのぼし」などの誇張表現、「予備動作・後追い」などアニメーション技法に特化した3DCGアニメーションを学習します。キャラクターセットアップやキャラクターアニメーションなどの技術についても学習する。	2前	60					○	○		○	○
○		3Dライティング	3DCGのライティングを学習を行う。作品の質を決定するマテリアル、テクスチャのデザインやセルシェーディングなどのレンダリング技術についても学習する。	2後	60					○	○		○	○
○		3Dモデリング	3DCGのモデリングを学習します。アニメーションに必要な小道具や簡単なキャラクターなどの制作を通して3次元造形力を養う科目である。	2前	120					○	○		○	○
○		背景美術Ⅰ	アニメーションの背景を描写するために必要なパース・色彩・デッサンを制作現場の作画手法に則り、学習する科目である。様々な画材の取り扱い方や、絵具の違いによる質感表現の差といった基本知識、技術の習得を目的とする。	1後	60			○			○			○
○		背景美術ⅡA	アニメーションの美術背景の作画に必要な基本技術を学習する。ポスターカラーを用いて、地塗り、転写、溝引き、仕上げといった背景美術の全行程を実践的な制作を通して習	2前	30			○			○			○
○		背景美術ⅡB	背景美術制作における応用的・実践的な学習を背景素材や写真、模写を通して、より即戦力になるうえで必要なテクニックを習得する。	2後	30			○			○			○
○		デジタル背景	画像制作ソフト（Adobe Photoshop）を用いたデジタル背景制作を学習する。実在する背景写真の模写を通して、デジタルツールの扱い方を習得する。	1後	30					○	○			○
○		3D背景美術A	3DCGを用いたアニメーション背景美術を学習する科目である。3DCG技術をベースに、2Dの良さを引き出す描画手法を習得する。2Dデジタルツールと3Dデジタルツールの連携手法についても学習する。	2前	30					○	○		○	○
○		3D背景美術B	3DCGを用いたアニメーション背景美術を学習します。カメラマッピング技術や3次元空間に3Dモデルを構築する手法を学習する。	2後	30					○	○		○	○
○		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			○			○			○
○		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。作画・背景で志望別に別カリキュラム行う。作画系の学生は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。背景系の学生は風景（屋外・屋内）のデッサンを制作する。	2前	60			○			○			○
○		デッサンⅡB	デッサンⅡAの続きとして更に難易度の高いモチーフを描いていく。作画系は様々なコスチューム、背景系は風景（屋外・屋内）のデッサンを制作する。	2後	60			○			○			○

○		デッサンⅢA	デッサンⅡを踏まえ人体表現の応用力を広げる。男女の性差、西洋人、ヌード・水着・コスプレなど様々な人体を描く事きその経験値を積み上げる。	3 前	30		○		○		○		
○		デッサンⅢB	全身を短時間で描くスキルを向上させるため、クロッキーを行い、様々なポーズ、コスチュームにも柔軟に対応し描ける技術を習得する。	3 後	30		○		○		○		
○		ポートフォリオⅠ	就職活動に必要となる自主制作の作品と、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のような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	2 後	30		○		○		○	○	
○		ポートフォリオⅡA	ポートフォリオⅠを踏まえ、本格的な自主作品の制作を行う。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。	3 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。	3 後	30		○		○		○	○	
○		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	60		○		○		○		
○		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	60		○		○		○		
○		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	30		○		○		○	○	
○		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	30		○		○		○	○	
○		原画作法ⅠA	原画制作における基本的なプロセスを学ぶ科目である。表現する動作の作画方法、タイミング設定等の原画作業時の手法やルールを学習する。	1 前	30		○		○		○		
○		原画作法ⅠB	原画作法ⅠAで習得した手法を用いて、重力や慣性運動、力学の概念を取り入れた課題を実践する。人物の動作、重さの表現といった動画の設計手法を学習する。	1 後	30		○		○		○		
○		原画作法ⅡA	アニメーション制作における原画の応用を学ぶ科目です。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習する。 キャラクター、動物の演技、背景との組み合わせ、合成、複雑なセルワークを実践的に習得する。	2 前	30		○		○		○	○	

○		原画作法ⅡB	アニメーション制作における原画の応用を学ぶ科目である。レイアウト、キャラクター設定を使用し、人物のアクションとリアクション、水、炎、風、爆発といったエフェクト原画の描画方法を学習する。	2 後	30		○		○	○	○	○
○		パースペクティブ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		○		○			○
○		パースペクティブ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A	アニメーション制作における画面設計（レイアウト）の作業プロセスを習得する。絵コンテ、キャラクター設定、美術設定を使用しレイアウト作業の流れ、構図の取り方、書式等のルールなど実践的課題を通じて学習する。	2 前	30		○		○		○	○
○		レイアウト作法B	レイアウト作業行程の応用として、複雑なカメラワークや特殊効果、キャラクター演技に対応した、レイアウトの設計手法を習得する。	2 後	30		○		○		○	○
○		作画ゼミA	制作現場のトップアニメーターを講師に招致し、業界で求められる人材としての認識や姿勢などを学びながら、アニメーターとして求められる技術の応用を学んでいく。	3 前	30		○		○		○	○
○		作画ゼミB	作画ゼミAで学んだスキルの更なる応用として、設定資料からの作画制作や、レイアウトの技法、キャラクターの作画などを作成し、トップアニメーターから作画修正と指導	3 後	30		○		○		○	○
○		2D課題作品制作	商業アニメの制作フローに則り、個人でアニメ作品を制作する科目である。アニメーションの制作プロセスを体系的に理解すると共に、絵コンテからムービー出力までを一通り作り手としての表現力を養うことを	1 後	90				○	○	○	○
○		3D課題作品制作	3Dアニメーション作品を制作する科目である。個人またはグループによる制作を通して、作品制作力を習得する。	2 後	90				○	○	○	○
○		卒業グループ制作A	3年間の集大成となるアニメーション作品をグループで制作する。企画のディベート、共同作業を通してコミュニケーション能力の向上と各自の技術向上を目的としている。	3 前	240				○	○	○	○
○		卒業グループ制作B	企画、絵コンテ、各種設定資料に基づき、アニメーション作品を完成させる。さらに一年間のグループワークを振り返り、作品発表会にてプレゼンテーションを実施する。	3 後	240				○	○	○	○
○		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。	3 前	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科目である。	2 後	30		○		○		○	
合計				49科目				2520単位時間				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件 「可」以上 (留意事項)	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	1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

- 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。