

職業実践専門課程等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	船山 世界	〒 169-8522 (住所) 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 (住所) 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761				
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
工業	工業専門課程	アニメーション科	平成15(2003)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	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。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	<p>【取得可能な資格】 文部科学省後援 色彩検定</p> <p>【中途退学の状況】 令和4年4月1日時点において、在学者86名(令和4年4月1日入学者を含む) 中退率: 12 % 令和5年3月31日時点において、在学者76名(令和5年3月31日卒業者を含む)</p>						
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
2年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入 1,740 単位数時間 単位	540 単位数時間 単位	30 単位数時間 単位	1,170 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)				
100人	86人	18人	21%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		34	人			
	■就職希望者数(D)		33	人			
	■就職者数(E)		29	人			
	■地元就職者数(F)		29	人			
	■就職率(E/D)		88	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100	%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		85	%			
	■進学者数		0	人			
	■その他						
	就職指導の体制は、キャリアセンターが、業界の求人獲得に努め、合同企業説明会や校内入社試験を実施している。各クラス担当のキャリアサポーターとクラス担任を中心とした、組織的な学生指導体制による就職指導を行っている。 (令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 東映アニメーション、日本アニメーション、バンダイナムコフィルムワークス、スタジオ雲雀、MAPPA、ぴえろ、ライデンフィルム、ユーフォーテーブル、オー・エル・エム等アニメーション業界						
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価:有 ※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 特定非営利活動法人 職業教育評価機構 受審年月: 令和5年3月31日 評価結果を掲載したホームページURL: https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/</p>						
当該学科のホームページURL	https://www.jec.ac.jp/course/animation/ac/						
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位数による算定)						
	総授業時数		1,740 単位数時間				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		210 単位数時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		30 単位数時間					
うち必修授業時数		1,740 単位数時間					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		210 単位数時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		30 単位数時間					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位数時間					
(B: 単位数による算定)							
総授業時数		単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位					
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位					
うち必修授業時数		単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		1人				
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)		3人				
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0人				
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		1人				
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0人				
	計		5人				
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		2人					

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

教育課程編成委員会は、卒業生の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国または地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを十分に把握、分析した上で、本校の専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善・工夫等を行うなど、専攻分野に関する企業、関係施設、関係団体等の要請等を十分に活かしつつ実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するための検討課題を協議・検討することを基本方針とする。

(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

教育の管理部署(教育部、教務部)と各学科に対して中立的な位置付けとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場からの制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成については、以下の過程に基づいて決定する。

- ① 学科教員により、今後の教育課程について検討し改善案を作成する。
- ② 教育課程編成委員会にて、学科からの改善案について各委員の専門的知見に基づく意見を伺う。
- ③ 教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決済で決定する。
- ④ 次の教育課程編成委員会にて、最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

上記の教育課程を決定する過程については、学校関係者評価委員会においても報告・評価の対象とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
山脇 壯介	一般社団法人日本動画協会 事務局次長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
鈴木 周拓	株式会社びえろ 人事総務部 リーダー	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
船山 世界	日本電子専門学校 校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
杉浦 敦司	日本電子専門学校 副校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
五十嵐 淳之	日本電子専門学校 クリエイター教育部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
井上 直樹	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	令和4年10月1日～ 令和6年3月31日	
坪井 翔	日本電子専門学校 アニメーション科 学科長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	

※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、種別の欄は「-」を記載してください。)

- 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)

委員会は、原則として学期の切り替え時期(9月)及び、年度末(3月)の年2回は、必ず開催する。また、業界動向の変化や学科の状況等により、必要性に応じて適宜開催する。

(開催日時(実績))

第1回 令和4年9月7日 10:00～12:00 開催

第2回 令和5年3月1日 10:00～12:00 開催

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

【議題1】

パースペクティブ(遠近図法)の教育内容改訂について

【意見】

- ・パースには建築的な用途に加え、映像を演出するための所謂「嘘パース」というものがある。
- ・講師による教え方の違いは、これらの順序がまちまちになっていることも考えられる。
- ・大目標とそれらを達成させるマイルストーンを細かく設定し、講師と調整すると学生のストレスと軽減が出来るのではないか。

【活用】

令和5年度前期科目「背景・パース A」および、後期科目「背景・パース B」においてはパース検定が示す項目に沿った授業内容に見直すこととする。

【議題2】

デジタル作画におけるメインツールの変更について

【意見】

- ・すべてが ClipStudioPaint で OK かと言われると、使用していない企業もあるが概ねの企業が導入しており、ツールのな展開としては問題ない。
- ・教員の対応、カリキュラム調整に時間かかるかもだが、決断したのであればスピード感を持って早めに切り替えてもいいのでは?デメリットはないと思われる。
- ・線質、個性、習熟、才能は線に出るため、当社では採用試験時には鉛筆での作業も実施してもらう。
- ・昨今は新人の観察力、人体構造への自発的理解が不足している印象がある。映画、動画からタイミング、シートワークに落とし込む、カメラワーク等への興味が薄い印象がある。そうしたことからBlenderなどのソフトを自身で自発的に研究している学生は積極的に採用したいと考える。
- ・授業では基本の指導を進めつつ、前後期に2回ほど応用的なデモを実施して学生に紹介、発展形を見せることで刺激を与えられるのではないか

【活用】

Stylos から ClipStudioPaint へのメインツールの移行においては、概ね全ての委員から適切と賛同を頂けたため、よって令和6年度前期「デジタル作画 A」からメインソフトウェアを ClipStudioPaint に変更する。

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

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。

(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

連携企業から招聘した非常勤講師と授業シラバスや使用ツールを検討する。そのシラバスに則った職業実践的な実習によってアニメーション制作技術を学び、制作指導、成果物の評価を受ける。

(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
動画ⅡA	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、、キャラクターアクションの作画を実習する。	株式会社あーとぼっくす
動画ⅡB	動画ⅡAからさらに発展を加える。四足、鳥類などの動物の動的表現と炎、風、水といったエフェクトの課題制作を行う。	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
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。	株式会社スタジオライブ

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

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。

(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:	第8回 Unreal Engine エデュケーションサミット	連携企業等:	UE エデュケーションサミット事務局
期間:	令和4年10月19日	対象:	学科教員
内容	CG・映像制作の Unreal Engine 導入における環境構築とカリキュラム案の講演		
研修名:	CGWORLD MASTERCLASS ONLINE vol.8	連携企業等:	株式会社ボンデジタル
期間:	令和4年6月18・19日	対象:	学科教員
内容	CG業務における最新のモデリング技術を習得するための講座		
研修名:	WCCCクリエイティブウェビナー トレンドアニメ・CG編 2023.2	連携企業等:	株式会社ワコム
期間:	令和5年2月22日	対象:	学科教員
内容	アニメにおけるデザインワークの重要性(背景美術など)をクリエイターから学ぶ		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教授法研修」	連携企業等:	株式会社ビーフォーシー
期間:	令和4年7月29日・8月4日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和4年8月2・5日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「教授力向上研修(CompTIA CTT+)」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和4年10月26・27日、12月26・27日	対象:	中堅教員
内容	CompTIA CTT+に準拠し、インストラクションに関する学び(授業力強化)と資格取得を目的とした研修。		

(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:	アニメーション制作のハンズオンセミナー	連携企業等:	一般社団法人日本動画協会
期間:	令和5年12月を予定	対象:	学科教員
内容	ClipstudioPaintやBlenderなどの実務に関わるソフトウェアを用いたハンズオントレーニングするセミナー。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「教授法研修」	連携企業等:	株式会社ビーフォーシー
期間:	令和5年8月3日・8月10日	対象:	新人教員
内容	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		

研修名:	「インストラクショナルデザイン研修」	連携企業等:	株式会社ウチダ人材開発センタ
期間:	令和5年8月22日	対象:	新人教員
内容:	授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。		
研修名:	「アカデミックハラスメント」	連携企業等:	名川・岡村法律事務所
期間:	令和5年9月1日	対象:	全教員
内容:	学生に対するハラスメントと実際の裁判例から学ぶハラスメントの具体例		
研修名:	「高等教育における ChatGPTなど生成AI の活用」	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和5年9月14日	対象:	全教員
内容:	高等教育における生成AIの活用方法と事例について		

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

本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、アニメーション関係団体、地域住民等、本校の関係者を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会という。)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やアニメーション科の教育状況、目標達成度、進路の状況、卒業生の産業界での活躍等、教育活動に関する自己評価結果を報告する。評価委員より、自己評価結果の評価を受け、自己評価の客観性・透明性を高めるとともに、アニメーション科の理解促進や連携協力による今後の運営や教育の改善等を図ることを基本方針とする。

(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	理念・目的・育人人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2)学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3)教育活動	教育目標・育人人材像、教育達成レベル、実践的なカリキュラム、業界関連科目目標、キャリア教育、授業評価、職業教育、教員確保・育成、成績・単位基準、資格指導体制
(4)学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5)学生支援	就職指導体制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、父母会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6)教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8)財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9)法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10)社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11)国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学習成果の発表

※(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

コロナ禍による活動制限は仕方がないが、今後はその状況を踏まえた教育の在り方を考える必要があり、コロナ禍を理由にした教育活動の停滞を避けなければならないとの指摘を受け、下記の対応を行った。

教育的成果の向上に繋げるため、様々な感染症対策を講じた上で対面による教育活動へ戻す学事計画とした。また、遠隔授業の利点を活かした教育も継続し、今後の感染症禍にも対応できる授業体制とした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年5月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
鈴木 周祐	株式会社びえろ	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
井沢 祐	株式会社ファンコーポレーション	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
舟山 大器	株式会社横浜環境デザイン	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
相原 弘明	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
篠原 たかこ	CG-ARTS 公益財団法人画像情報教育振興協会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
原 洋一	一般社団法人ソフトウェア協会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
米井 翔	一般社団法人組込みシステム技術協会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
西郷 直紀	東京商工会議所新宿支部	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	職能団体
品田 健	聖徳学園中学・高等学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	高校教員等
横田 えりか	株式会社ウィザス	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	高校教員等
会田 由紀子	東京ギャラクシー日本語学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	日本語学校
谷 伸城	株式会社アプリケーションプロダクト	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	卒業生
中山 秀昭		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	卒業生
原田 識義	百人町西町会	令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	地域住民
大山 宗良		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	父母
高橋 美登里		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	父母
岸本 美香		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	父母
岡本 沙織		令和3年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
宮下 好葉		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
水山 颯香		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
森 碧大		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
武藤 遼河		令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	在学生
福田 るあ		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	在学生
渡邊 紗羽		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	在学生
江藤 海羽		令和5年5月1日～ 令和7年4月30日	在学生

※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://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/stakeholder-assessment/>

公表時期: 毎年10月1日に更新

授業科目等の概要

(工業専門課程 アニメーション科) 令和5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	
1	○			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		○			○		○		
2	○			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			○		○			○	○
3	○			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		○			○		○		
4	○			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				○	○			○	
5	○			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				○	○		○	○	○
6	○			色彩学	色彩の基礎知識から色の仕組みや色彩心理、配色などを学び、それらを作品制作に生かすことを目的とする。	1前	30		○			○		○		
7	○			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				○	○			○	
8	○			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				○	○			○	
9	○			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				○	○			○	
10	○			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				○	○			○	

23	○		デジタル作画A	昨今アニメ業界でも導入が進むデジタルを用いた作画方法を学ぶ科目です。デジタルにおけるカット袋やタイムシートといったデータ管理方法の学習に加え、ソフトの基本設定や動画の中割作業を軸として実習します。	2前	30				○			○		
24	○		デジタル作画B	デジタル作画Aで習得した作画基本技術を応用し、作品制作で活用するためのワークフローの学習と作画技術を習得します。	2後	30				○			○		
25	○		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			○				○		○
26	○		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			○				○		○
27	○		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					○	○		○	○
28	○		卒業制作A	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。プリプロダクションのプロセスをグループで行うことで、アニメ制作の設計を理解する科目である。	2前	90					○	○		○	○
29	○		卒業制作B	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					○	○		○	○
30	○		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					○	○		○	
31	○		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			○				○		
32	○		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					32 科目		1740 単位（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
履修方法：	学科・クラス毎に定められた時間割に則って履修する。	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。