

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	杉浦 敦司	〒 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	アニメーション研究科	平成18(2006)年度	-	平成26(2014)年度			
<b>学科の目的</b> 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対応できる知識・技術を身に付ける。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する。								
<b>学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)</b> 【取得可能な資格】 文部科学省後援 色彩検定 【在学の状況】 令和6年4月1日時点において、在学者97名(令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者92名(令和7年3月31日卒業者を含む)								
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,550 単位時間 単位		750 単位時間 単位	60 単位時間 単位	1,740 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率				
90人	97人	27人	28%	5%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		32人					
	■就職希望者数(D)		29人					
	■就職者数(E)		29人					
	■地元就職者数(F)		29人					
	■就職率(E/D)		100%					
	■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)		91%					
■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6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)								
<b>第三者による学校評価</b> ■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 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: <a href="https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/">https://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation/</a>								
<b>当該学科のホームページURL</b> <a href="https://www.jec.ac.jp/course/animation/ar/">https://www.jec.ac.jp/course/animation/ar/</a>								
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: 単位時間による算定)							
	総授業時数		2,550	単位時間				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		480	単位時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		0	単位時間					
うち必修授業時数		2,550	単位時間					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		480	単位時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0	単位時間					
(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通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)		0	人				
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		2	人				
	計		6	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7年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
舩本 和也	一般社団法人日本動画協会 人材育成委員会 委員長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	①
山田 俊秀	シンエイ動画株式会社	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
杉浦 敦司	日本電子専門学校 校長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
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6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
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6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	
守屋 竜史	日本電子専門学校 アニメーション研究科 学科長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2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、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6年9月4日 10:00～12:00 開催

第2回 令和7年3月12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】

背景職のポートフォリオについて

【意見】

- ・悪い印象はない。
- ・弊社ではBlenderを取り入れていく。
- ・背景の職種は今後「デジタルの背景職」「2Dの背景職」「3Dの背景職」などに細分化していこう。今後は、細分化されたどの背景職を目指すかを考えていく必要がある。そして、その将来に合わせてPFを作っていくと効果的である。

【活用】

背景職のポートフォリオについては特段に問題点は無かった。しかし、業界の方向としては、より細分化したニーズが生まれており、現状のシラバスでは対応できていないことが明らかになった。現状未対応である3D背景の領域においては職種の専門家からヒアリングを行い、導入を検討する。

【議題2】

アナログ教育からデジタルへの移行について

【意見】

- ・入社試験に於いてはアナログの実技テストがある会社もある。懸念としては少し残るだろう。
- ・背景塾の担当者に聞くと、デジタルが進めるのはよい。背景は将来的に、もっと細分化していく。設定だけ、ボードだけ、CGの貼りこみだけになる。そのためデジタルの能力は高いに越したことはない。
- ・AIも使う。しかし、弊社は就職テスト課題でアナログは今後も使用する。
- ・デジタル化には大賛成。アニメーションツールを使うことに加えて、フォルダ構成などの共通認識ができあがるので、現場としては助かる。

【活用】

教育現場におけるデジタル化は前向きな意見が目立った。今後、デジタルソフトに切り替える科目について具体的に検討を進める(絵コンテやパースなどの科目においてはデジタルソフトに切り替えることで教育的な発展が見込めると考える)。次年度授業から試験的にツールの切り替えを行う。

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
卒業グループ制作A	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 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。作品の企画から絵コンテといったプリプロダクション全域を制作する。	STUDIO ACALANTERN
卒業グループ制作B	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 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する。前期の設計を基に完成まで仕上げる。	STUDIO ACALANTERN
ペイントマン・アフターエフェクト	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当 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

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:	ワコムクリエイターズカレッジクラブ(WCCC) クリエイティブコラボウェビナー	連携企業等:	株式会社ワコム
期間:	令和6年5月10日	対象:	学科教員
内容	デジタル教育における事例や業界のトレンドを紹介。クリエイターとしてのキャリアデザインに繋がるスキルセットについて解説する。		
研修名:	ACTF2025(アニメーションクリエイティブテクノロジーフォーラム)	連携企業等:	東京アニメアワードフェスティバル2025実行委員会
期間:	令和7年3月8日	対象:	学科教員
内容	導入事例紹介のセミナー。新ソフトウェアの体験。		

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6年8月7・9日	対象:	新人教員
内容	教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。		
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6年8月20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:	「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」	連携企業等:	株式会社Weness
期間:	令和6年8月29日	対象:	全教員
内容	『教員が疲弊しない』中退防止法を考察する。		
研修名:	「高校生を取り巻く入試環境とこれからの入学生に求められる学生指導とは」	連携企業等:	専門学校コンソーシアムTokyo
期間:	令和6年9月19日	対象:	全教員
内容	データから見る入試環境と専門学校進学者層への影響と新入生の実態と効果的な指導を理解する。		

(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:	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7年12月	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7年8月20・22日	対象: 新任教員
内容: 教授する際に必要なスキル項目に沿って、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付け、教授法の重要性を理解する。	
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7年8月8日	対象: 新任教員
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: 「卒業生調査の分析結果」	連携企業等: 株式会社応用社会心理学研究所
期間: 令和7年8月28日	対象: 全教職員
内容: 卒業生調査の分析結果から、本校の課題を明らかにすると共に対策を検討する。	
研修名: 学校教育法等の改正に伴う各専修学校における対応	連携企業等: 専門学校コンソーシアムTokyo
期間: 令和7年9月18日	対象: 全教職員
内容: 令和8年4月施行の学校教育法の改正ポイントを理解する。	

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・育成人材像の周知、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・教育人材像、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

コロナ禍後に退学率が上昇したことに対して、組織的な対応の必要性について意見を頂いた。コロナ禍により日常のコミュニケーション機会が失われたことが理由の一つと考えられることから、令和6年度は次の取組みを行った。

外部講師を招き、「中退者を出さない基盤づくりノウハウ」というテーマで、組織的な学生対応に関する全体研修会を実施した。また、キャリアセンターを中心に個別対応の充実を図り、個別面談の機会を増やす取組みを行った。結果として、前年よりも学校全体の退学率の低減に繋げることができた。

## (4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
鈴木 周祐	株式会社スタジオぴえろ	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
後藤 宗亮	株式会社ファンコーポレーション	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業
佐々木 伸彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業
舟山 大器	一般社団法人 日本PVプランナー協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
宮内 舞	CG-ARTS 公益財団法人画像情報教育振興協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
中野 正	一般社団法人ソフトウェア協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
西郷 直紀	東京商工会議所新宿支部	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	職能団体
品田 健	聖徳学園中学・高等学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	高校教員等
横田 えりか	株式会社ウィザス	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	高校教員等
亀田 亜矢子	東京ギャラクシー日本語学校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	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7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
大曾根 良孝		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	卒業生
原田 識義	百人町西町会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	地域住民
高橋 美登里		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岸本 美香		令和5年5月1日～ 令和8年3月31日(3年)	父母
岡本 忠司		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	父母
田野 滋子		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	父母
森 清子		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	父母
下園 紗月		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
森下 晴紀		令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	在学生
岩永 礼矢		令和6年4月1日～ 令和9年3月31日(3年)	在学生
伊藤 凜		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
小倉 昊太郎		令和7年4月1日～ 令和10年3月31日(3年)	在学生
葛巻 沙織		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	在学生
埜村 萌花		令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	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

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

理念・育成人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、アニメーション科では、学科ブログ、学園祭での学習成果公開、年度末の進級・卒業作品上映会、卒業作品を収録したDVDの作成頒布などによって、在校生・保護者・高等学校・卒業生が活躍する企業・業界、学校近隣の住民など、関係者の理解を深め連携及び協力の促進に資するために、積極的に情報を提供することを基本方針とする。

(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	本校について、教育理念、校長名、沿革
(2)各学科等の教育	学科紹介、カリキュラム、時間割
(3)教職員	組織図、教職員人数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育の仕組み、キャリア教育、産学連携
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、エクステンションプログラム、施設
(6)学生の生活支援	就職サポート、学生寮
(7)学生納付金・修学支援	学費サポート、納付金・時期、独自の奨学金制度
(8)学校の財務	貸借対照表、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9)学校評価	自己点検評価、学校関係者評価、第三者評価
(10)国際連携の状況	
(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://www.jec.ac.jp/>

公表時期: 毎年4月に更新

授業科目等の概要

(工業専門課程 アニメーション研究科) 令和7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	
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の重要な作品鑑賞を通して学習する。	1前	30		○			○	○			
2	○		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		○			○	○			
3	○		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			○		○		○		
4	○		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			○		○		○		
5	○		映像編集	映像の撮影、編集の理論から実践までを学習する。カット繋ぎの違いにより、映像表現にもたらす影響の大きさを知るのが目的である。ノンリニアエディットの知識と基礎技術も体得する。	3前	60			○		○		○		
6	○		作品鑑賞	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後	60			○		○		○		
7	○		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					○	○	○	○	
8	○		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					○	○	○	○	○
9	○		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～マテリアル～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					○	○	○	○	
10	○		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、マテリアル、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					○	○	○	○	





36	○		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					○	○	○	○	
37	○		レイアウト作法Ⅰ	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、書式等のルールを、実践的課題を通じて学習する。	1後	30					○	○	○	○	
38	○		レイアウト作法ⅡA	レイアウト作業工程の応用として、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前	30					○	○	○	○	
39	○		レイアウト作法ⅡB	レイアウト作法ⅡAを発展させた科目である。レンズによる構図の変化や描画方法について学び、演出意図に合わせた画面設計を実現する技術を習得する。	2後	30					○	○	○	○	
40	○		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					○	○	○	○	
41	○		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					○	○	○	○	
42	○		原画作法A	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。	2前	30					○	○	○	○	
43	○		原画作法B	原画作法Aを発展させた科目である。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後	30					○	○	○	○	
44	○		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					○	○	○	○	
45	○		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を受ける。	3後	30					○	○	○	○	
46	○		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行い、作り手としての表現力を養うことを目的とする。	1後	90					○	○	○	○	
47	○		3D課題作品制作	3DCGを積極的に活用した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					○	○	○	○	
48	○		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					○	○	○	○	○

49	○		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					○	○	○	○	○
50	○		イラスト制作A	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ある。グラフィックツールの特性や描画手法を学習し、オリジナル作品を制作する。	3前	30					○	○	○		
51	○		イラスト制作B	イラスト制作Aを発展させた科目である。イラストレーションの理論を学び、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後	30					○	○	○		
52	○		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					52	科目	2550 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。