

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			
東放学園映画専門学校		昭和59年4月2日		松島 司		〒 160-0023 (住所) 東京都新宿区西新宿5-25-8 (電話) 03-5333-5080			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人東放学園		昭和54年4月1日		斉藤 晃		〒 168-0063 (住所) 東京都杉並区和泉2-4-1 (電話) 03-3378-7538			
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		
文化・教養	芸術専門課程		アニメーション・CG科		平成 7(1995)年度	-	令和 3(2021)年度		
学科の目的	アニメーション業界へ進む強い意志と時代に応じたスキルを備えた次世代を担う現場スタッフを育成することを目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	◎中途退学率:12.7%、◎取得可能資格:CGクリエイター検定、情報処理検定(表計算)、日本語ワープロ検定 ※これまでの卒業生は、本学科のカリキュラムを経て、アニメーション業界におけるほぼ全職種に在職している。プロデューサー、監督、アニメーター、仕上げ、撮影、3DCG制作、制作進行など								
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	※単位時間、単位いずれかに記入		1,700 単位時間	525 単位時間	30 単位時間	1,320 単位時間	0 単位時間	
				単位	単位	単位	単位	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)				
72 人	55 人		26 人		47 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		25 人						
	■就職希望者数(D)		13 人						
	■就職者数(E)		11 人						
	■地元就職者数(F)		10 人						
	■就職率(E/D)		85 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		91 %						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		44 %						
	■進学者数		4 人						
	■その他								
	・アニメ業界は、正規雇用と業務委託が混在する業界であり、学生の志望に合わせた進路指導で対応している。								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載				無				
	評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL				
当該学科のホームページURL	https://www.tohogakuen.ac.jp/movie/animation/								
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				1,960 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				0 単位時間				
	うち企業等と連携した演習の授業時数				180 単位時間				
	うち必修授業時数				210 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				0 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				180 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)				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)				3 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)				5 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)				2 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				10 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				7 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

高度な実践力や威力の発揮に欠かせない人間性や自立心を育み、環境や技術等の変化が著しい当該業界において順応力を持った人材を輩出するために、①学生が享受すべき知識や技術について、連携企業との日常的なコミュニケーション・意見交換を通じて、教育課程の編成や教育環境の構築に関して、積極的に反映させる事。②就職先ともなり得る連携企業に所属する社員を講師として招聘し、実習・演習授業において実利性・専門性が高いカリキュラムを構成する事。以上を、企業等との組織的な連携の基本方針としている。

(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

学校長を委員長とし、以下、教務教育部長その他、学科運営を主たる業務とする学科主任を学内の委員とし、学科が委嘱する業界企業の方と業界関連団体に所属し、実践の環境を熟知し、あるいはそれらを俯瞰し統括する立場の方を学外の委員として構成している。

学外委員からは専門分野に関わる人材の育成に有用なご意見や改善点、新たな施策を提示して頂き、当該業界の動向や変化等について、学内委員からは学事や学生の動向等について意見交換を行い、積極的な情報共有を図る。また、カリキュラムのあり方や授業の構成について、同業界において求める人材像や育むべき人間性や実践力について等、これらの具体的な要件に関しても意見交換や議論を行い、教育課程決定の基とする場として位置付けている。

当委員会の内容は、学内委員により学科毎に実施されているカリキュラム会議で発議がなされ、学科担当職員との意見交換を経て、重要度の高い項目等から教育課程の編成に取り入れられる。反映された項目は、次回以降の同委員会でフィードバックがなされ、今後の会議運営に役立てる事とする。以上を教育課程の編成に関する意思決定の過程としている。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
小澤 賢侍	CG-ARTS 公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 事業推進グループ 部長□	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	①
福田 光	ツインエンジグループ 株式会社EOTA	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
松島 司	東放学園映画専門学校 学校長		—
蒲田 直樹	東放学園映画専門学校 副校長		—
柳田 晃寿	東放学園映画専門学校 教務教育部長 アニメーション・CG科 学科主任		—
小松 愛	東放学園映画専門学校 アニメーション・CG科 学科担当		—
林 哉希	東放学園映画専門学校 アニメーション・CG科 学科担当□		—
青柳 高広	東放学園映画専門学校 学務管理部長		—

※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)

年2回(7月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月14日 14:00～16:00(オンライン)

第2回 令和7年2月15日 13:00～15:00(オンライン)

(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。

各委員からの提案内容や委員会での決定内容等に関しては、各学科の担当職員を中心に構成されるカリキュラム会議等において、次年度以降の教育課程の編成や、当該年度の授業内容に具体的に反映させている。

【本学科への意見・改善案等(抜粋)】

意見等:3DCGソフトの選定について、現在「3dsmax」、「MAYA」、「Blender」なども取り込んでいるが初心者であることを考えるとまずは現状からベースとなる「Blender」に絞ったほうが良いのでは？まずは、1ソフトで基礎を学び、余力があれば他もという形の方が、学生の負担も軽減されるであろう。他にも業界では必要とされるソフトが有るため、初心者には概念を知ることを優先すべき。

改善点:3DCGソフトの多様性を鑑みての3ソフト対応が行われているが、「Blender」を中心にすすめ、作品制作に使用する機会を増やしていきたい。また、一度に多くのことを進めるのは現実的ではないため、ゲームエンジン系である

「UnrealEngine」は導入のタイミングを図りたい。

意見等:学生作品において、現在はグループ制作のみでの対応だが、個人制作も増やしてみては？グループ制作、個人制作で、大きな作品の枠組みを決めて制作させることで、大きなやりがいにもつながる。

改善点:在校生などから調査もしつつ、就職活動におけるポートフォリオやデモリール制作にもつながるような作品制作の時間を設けていく方向で検討する。

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

- ①アニメーション制作の全工程を学ぶこと、また技術革新と多様化が進む現場に対応する教育等を重点項目としている本学科において、これらの目的を達成するため、各分野において業界での信用を獲得している企業や、学生の就業先となり得る連携すべき企業を選択する事。
- ②「現場が必要とする人材」を最も効果的に育む事ができる、現場の一線で活躍している企業や外部講師から助言をいただき、それを積極的に反映させていく事。
- ③実習・演習授業において、授業回毎の具体的な内容や、学生の習熟度を鑑みながらの教育の程度・水準等について、学内の学科担当職員と議論や意見交換を図る等、同企業との連携を図りながら授業を担当していただく事。
- 以上3項目を、企業等との連携に関する基本方針としている。

(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

本学科では、アニメーション制作の全工程を2年間で学ぶことを特徴としている。1年次では、作画や3DCG、演出や撮影、仕上等のアニメーション制作に関わる各分野において、将来の高度な実践力を身につけるための基礎的な実習・演習授業を実施している。各分野の職種や業務に従事している企業と連携し授業を担当いただき、学生の理解度に応じたトレーニングを施しながら、指導内容の習熟度や関連知識の理解度等を勘案しながら学修成果の評価を実施していただいている。

2年次では、さらに実践力を高めるために、作画や演出などの各分野において発展的な授業を実施している。総合的な能力を高めるために、作品制作等、実習・演習の授業に重点を置いており、各授業ではそれぞれの分野の一戦で活躍している企業等と連携し、学修成果の評価を実施していただいている。

また、連携企業や外部講師を招聘し、学科担当職員全員・就職担当職員との懇談の場である講師会を実施。連携企業や講師との意見交換と情報共有を図り、各担当授業のシラバスや具体的な実習・演習内容を検討したり確認したりしながら、教育課程の充実と教育内容・学校職員の質向上に努めている。

上記会議体のみならず、連携企業や協力いただいている外部講師とは、定常的に当該現場の動向や変化、学生の資質等の情報を交換しながら、細やかな話し合い・コミュニケーションを通して、上記主旨同様の効果を図るための対策を常に施している。

(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
アニメ制作概論	アニメーション制作会社：Production I.GにてITインフラ管理や、アニメ制作技術の調査などに携わる。 著作「デジタルアニメマニュアル」など。	Production I.G
卒業制作	二年間の学習の成果として、短編アニメーション作品を制作する。	株式会社BILBA

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
本校では「東放学園 教員研修規程」として教員研修の目的、方針、教員の責務、報告などの事項を定めており、教員の業務経歴や能力、担当する授業科目等に応じ、専攻分野の実務に関する知識、技術、技能並びに、学生に対する指導力等、教員の能力及び資質等の修得・向上を図るため、適宜、企業等と連携した研修を行うことを基本方針としている。

(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
本校では「東放学園 教員研修規程」として教員研修の目的、方針、教員の責務、報告などの事項を定めており、教員の業務経歴や能力、担当する授業科目等に応じ、専攻分野の実務に関する知識、技術、技能並びに、学生に対する指導力等、教員の能力及び資質等の修得・向上を図るため、適宜、企業等と連携した研修を行うことを基本方針としている。

(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:	DaVinci Resolveでカット編集出来るようになろう	連携企業等:	Vook
期間:	2024年3月27日	対象:	アニメーション・CG科 専任教員
内容	「DaVinci Resolveを活用したワークフロー」 ●プロジェクトの作成と設定 ●素材の読み込みとビンの整理 ●「DaVinciはフレームレートが変えられない」は昔の話 ●エディットページの基本操作 ●エディットページのぜひ覚えたいショートカット ●もちろんカラー作業にシームレス移行 ●書き出し時の設定		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	(初中級者向け)Excel研修～ゼロから学ぶマクロ・VBA基礎編	連携企業等:	株式会社インソース
期間:	2024年1月12日	対象:	アニメーション・CG科 専任教員
内容	・Excelにマクロを導入する方法と注意点 ・視覚的なマクロの作成 モジュールとプロシージャ等 アニメーション・CG科の制作進行業務の際の管理表作成の参考研修		

(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:	仕事を楽にするChatGPTのプロンプトマスター講座	連携企業等:	Udemy
期間:	2024年12月(オンライン)	対象:	アニメーション・CG科 専任教員
内容	ChatGPTの基本的な使い方、アイデア(着想や創造力)の幅を広げるプロンプトの型を学びます。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	論理的で分かりやすい文書の書き方研修	連携企業等:	株式会社インソース
期間:	2024年8月23日	対象:	アニメーション・CG科 専任教員
内容	●文章作成のポイント ●分かりやすい文章を知る(文章の基本) ●論理的な構造を組み立てる ●納得できる内容で書く など		

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

(法人の基本方針)

①教育の一層の充実を図り、学校の目的および社会的使命を達成するため、各校における教育活動等の状況について定期的に関係者評価を行い、随時改善を図ることを目的とする。

②学園は充実した学校評価制度の構築に努め、各校・各部門はこれを実施する体制を整える。

③各校・各部門は、情報公開を念頭に揚げ、より高い基準を設定し関係者評価を実施する。

(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	使命、行動指針、教育方針、理念、目的、育成人材像
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織、人事・給与制度、意思決定システム、情報システム
(3)教育活動	目標の設定、教育方法・評価等、成績評価・単位認定等、資格・免許取得の指導体制、教員・教員組織
(4)学修成果	就職率、資格・免許の取得率、卒業生の社会的評価
(5)学生支援	就職等進路、中途退学への対応、学生相談、学生生活、卒業生・社会対応
(6)教育環境	施設・設備、学外実習、インターンシップ等、防火・安全管理
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、入学選考、学納金
(8)財務	財務基盤、予算・収支計画、監査、財務情報の公開
(9)法令等の遵守	関係法令・設置基準の遵守、個人情報保護、学校評価、情報公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献の取組み、ボランティア活動の取組み
(11)国際交流	

※(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

委員会での結果を活用し、教育活動及び学校運営の質の保証と向上に継続的に努めるための改善措置を随時行っている。委員の意見やアドバイスを尊重し「即対応」「計画的対応」などを検討し、可能な限り改善を行っている。(カリキュラムの改革、機材の購入、教員のスキルアップ等)特に、時代に合わせた社会人向け教育や、卒業生の早期退職者フォローにも活かせる内容を試みている。

【アニメーション・CG科において】※競合他校との差別化を図って行く。

[意見]学科名を変えたことによるリスクは、どの程度あるものなのか。

[改善策]学科カリキュラムを見直し、CG分野における充実したカリキュラムを組んだこともあり、学生の志望するジャンルがこれまで以上に拡大した。リスクとして考えた場合は、それぞれの職種に対応するためにはカリキュラムの再検討は必要であり、教育課程編成委員会においても検討している。

[意見]留学生の割合が比較的多く見られる学科でもあるが、新型コロナウイルスの影響などはないか。

[改善策]本校入学前の日本語学校でも、対面式からオンラインでの受講となったこともあり以前と比較しても低下しているのは明らかであるため、学園内のInternational centerと対策を検討している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
月野木 隆行	学校法人東放学園 元理事 学校法人東放学園 東放学園専門学校 元校長 学校法人東放学園 東放学園映画専門学校 元校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	教育・学校運営に関する有識者

浅井 千瑞	株式会社 メディアミックス・ジャパン 制作演出 部部长、プロデューサー	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	就職先及 び関連業 界関係者
加藤 亮一	株式会社 studio K	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	就職先及 び関連業 界関係者
竹内 一仁	東京都立小岩高等学校 2学年主任 主幹教諭	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	高等学校 教諭
反町 恵里菜	2016年 小説創作科 卒業生	令和6年4月1日～令和8年3月 31日(2年)	卒業生

※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.tohogakuen.ac.jp
 公表時期: 令和6年5月1日

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

認可された教育機関として、社会への説明責任を果たすとともに、教育の質保証・向上の観点から、学生、保護者、地域住民、関連業界企業等に教育活動や学校運営の状況に関する情報を提供する。また、同窓会組織や東放学園キャリアサポートセンターと連携を図り、卒業生や企業等から積極的に意見を聴取して、業界のニーズを反映した教育環境の整備や教育課程の編成に努める。

(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	基本理念、使命、行動指針、教育方針、学園概要、沿革、お問い合わせ
(2)各学科等の教育	募集学科、募集定員、出願資格、学科紹介、学びのポイント、おもなカリキュラム、資格取得
(3)教職員	学園概要(校長名、教員数)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職・デビュー支援
(5)様々な教育活動・教育環境	部＆クラブ活動紹介、機材・設備
(6)学生の生活支援	学生寮
(7)学生納付金・修学支援	学費、奨学制度・教育ローン
(8)学校の財務	情報公開(財務情報)
(9)学校評価	情報公開(自己評価報告書、学校関係者評価報告書)
(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.tohogakuen.ac.jp>

公表時期: 令和6年5月1日

授業科目等の概要

#REF1	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・ 技 術 実 習・ 実	校 内	校 外	専 任		兼 任
1	○			アニメ演出Ⅰ (映像基礎)	構図やカメラワーク、映像の編集など、映 像を作品として相手に伝えるための基礎知 識を学ぶ。	1 前	30	○	○			○		○		
2			○	キャラクター 表現ゼミⅠ	さまざまな種類の作品企画に対応できる、 作画、設定を含めたキャラクターデザイン の方法論を学ぶ。	1 通	30	○			○	○			○	
3	○			特別講座Ⅰ	現場で活躍するプロのクリエイターを招 き、より深く現場を理解するためのさまざ まな話を聞く。	1 通	45	○	○			○			○	
4			○	就職講座Ⅰ	自己を振り返り文章に起こすことで自己理 解を深め、文章力を培う。柔軟な就職観 の養成を目的とする。	1 通	30	○	○			○		○		
5			○	イラストゼミ Ⅰ	カラーイラストを描くための技術を習得し 、表紙イラストなどの仕事を得るために 必要な作品を仕上げる。	1 通	30	○		○		○			○	
6			○	CGクリエイ ター検定 (短期集中)	CG-ARTS協会が実施する「CGクリエイター検 定 ベーシック」の取得をめざすための対策 講座。	1 短	30	○		○		○		○		
7			○	アニメ作画Ⅰ	様々なものの動きを作画しながら、アニメ ーションの基礎的な考え方を学ぶ	1 前	60	○			○	○			○	
8			○	アニメ作画Ⅱ	動物や自然現象など、作画の対象を広げな がら、ものの動きの考え方をより深く学ん でいく。	1 後	60	○			○	○			○	
9			○	3DCGⅠ	CGソフト「3dsMax」を使用し、アニメ映像 にも欠かせなくなった3DCGの基礎を学ぶ。	1 前	60	○			○	○			○	
10			○	3DCGⅡ	キャラクターの動きやエフェクトなど、CG を映像作品として見せるための実践的な テクニックを習得する。	1 後	60	○			○	○			○	
11			○	基礎造形Ⅰ	デッサンをとおして、物の形のとらえ方 や、空間の表現など、映像作りに活用で きる基本的な力を養う。	1 前	60	○			○	○			○	
12			○	基礎造形Ⅱ	人物や風景など、より実践的な対象を作画 しながら、絵としての完成度も高めていく ことをめざす。	1 後	60	○			○	○			○	
13			○	アニメ演出Ⅱ (絵コンテ制作)	絵コンテは映像の設計図。絵コンテの書き 方や、さまざまな映像演出の手法を学ぶ。	1 後	45	○			○	○			○	
14			○	作品制作Ⅰ	学んだ知識・技術を実践する場として、グル ープによる共同作業でオリジナルアニメ 作品を制作する。	1 通	60	○		○		○			○	
15			○	デジタルワー クⅠ	画像の加工に欠かせない定番ソフト 「Photoshop」や、アニメの彩色に使うソフト 「PaintMan」の基礎を学ぶ。	1 前	30	○			○	○			○	
16			○	デジタルワー クⅡ	「AfterEffects」などのソフトを使用し、 アニメの撮影、エフェクトのテクニックを 習得する。	1 後	30	○			○	○			○	
17			○	シナリオ基礎	ストーリーを「シナリオ」という独特の形 にまとめるための基礎的な技術を、実践 的に学んでいく。	1 後	30	○	○			○			○	
18			○	バントマイ ム基礎 (短期集中)	アニメの基礎となる「人間の動作」「感情 表現」を、実際に身体を動かし、体験する ことで学んでいく。	1 短	15	○			○	○			○	
19			○	イラスト実践 Ⅰ	人物の顔・全身・動きのあるポーズ・ア ングルの変化・パースの基礎などイラスト の基礎実習。	1 前	30	○			○	○			○	
20			○	イラスト実践 Ⅱ	キャラクターの俯瞰・あおりによる見え方 の違いや、レンズによる見え方の違い、さ まざまな構図について学ぶ。	1 後	30	○			○	○			○	
21			○	スキルアップ ドリルⅠ (短期集中)	ジャンルごとに個別の自習課題を用意。各 自がそれぞれ課題に取り組み、提出・チ ェックを繰り返し進めていく。	1 短	30	○		○		○		○		
22			○	CLIP STUDIO PAINT イラスト 講座	カラーイラストを描くための技術を学ぶ。 アナログからデジタルへの移行に伴うアニメ 業界で必要とされるスキルを身につける。	1 短	30	○			○	○			○	
23			○	アニメ演出Ⅲ (演出論)	講師のアニメ監督自らが、課題制作をとお して実践的演出論を指導する。	2 前	60	○	○			○			○	
24			○	アニメ作品研 究	過去の名作を題材にしながら、さまざまな テーマ別にアニメーションを客観的に分析 していく。	2 後	30	○	○			○			○	
25			○	キャラクター 表現ゼミⅡ	さまざまな種類の作品企画に対応できる、 作画、設定を含めたキャラクターデザイン の方法論を学ぶ。	2 通	30	○			○	○			○	
26	○			特別講座Ⅱ	現場で活躍するプロのクリエイターを招 き、より深く現場を理解するためのさまざ まな話を聞く。	2 通	45	○	○			○			○	
27			○	就職講座Ⅱ	就職に向けたスキルアップや就職試験対策 を行うとともに、ポートフォリオの作成も 行う。	2 前	30	○	○			○		○		

