令和5年7月31日※1 (前回公表年月日:令和 4年7月31日)

# 職業実践専門課程の基本情報について

学校名						=r +- 1.1.			
		設置認可年月		〒160−00		所在地			
東放学園映画専	門学校	昭和59年4月2	日 松島 司	東京都新	所宿区西新宿5-2 (電話)03-533				
設置者名	7	設立認可年月	日 代表者名	〒168-00	063	所在地			
学校法人東加	文学園	昭和54年4月1	日 斉藤 晃		5並区和泉2-4-				
分野	=3	B定課程名	認定	学科名	(電話)03−3378	3-7538 専門士		高度	専門士
文化·教養	芸	術専門課程	アニメージ ※令和2年 学科名変更	ション・CG 【(旧:アニメ		平成6年文部科学省告 84号	示第		_
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	次世代を担う現場に	L スタッフを育成することを目	的とする	00	
認定年月日	令和3年	**							
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	昼間	1700時間	525時間		30時間	1,260時間	C	)時間	0時間
生徒総定		生徒実員	留学生数(生徒実員の	内	<b>厚任教員数</b>	兼任教員数		総教	<sup></sup> 教員数
72人		62人	27人		3人	7人		1	0人
学期制度		4月1日~9月30日 10月1日~3月31			成績評価	■成績表: ■成績評価の基準・方 A:100-85 B:84-70 C:69 出席状況と試験、レポ-	-60 D:5		
長期休み	■冬	季:8月1日~8月3 季:12月21日~翌 季:3月16日~3月3	1月6日		卒業·進級 条件	①期日までの学費納入 ②必修科目を含む、年 上の修了認定		間以上、卒割	業時1700時間」
学修支援等	■個別村 相談内容 出席不良	の学生には、クラス担 場合は、保護者に報告	有	認し、連絡が	課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボ 部・クラブ活動、運動会 ア活動			
	(株)ジャッツ クエアード ■ 就職打	/関西、グロービジョン た他(順不同) 指導内容	計和3年度卒業生) (株)、供Reboot、マースジャパン 開議し、新卒者の就職活動から			■サークル活動: ■国家資格・検定/その (令和4年 資格・検定名	度卒業者に	 間検定等	<sup>5月1日時点の情報</sup> 合格者数
				フリーランス					
	も取り入れる。1,2年 年には年 いる。	けるノウハウを指導し 1、就社希望者には就 それぞれの学年でイン 3回の進路アンケート	つつ、ビジネスマナー、就職筆職 セミナー、学内企業説明会 ・ターンシップ制度も実施してした。 を実施し、進路担当者が個別	記試験対策 を実施してい いる。卒業学		CGクリエイター検定	3	42人	17人
	も取り入れ る。1,2年 年には年	けるノウハウを指導し 1、就社希望者には就 それぞれの学年でイン 3回の進路アンケート	つつ、ビジネスマナー、就職筆 職セミナー、学内企業説明会 バターンシップ制度も実施してし	記試験対策 を実施してい いる。卒業学		CGクリエイター検定 情報処理検定(表計算)	3	42人	17人
	も取り入れる。1,2年年 年には年にいる。 ■ 卒業年	けるノウハウを指導し 1、就社希望者には就 それぞれの学年でイン 3回の進路アンケート	つつ、ビジネスマナー、就職筆職セミナー、学内企業説明会 ターンシップ制度も実施してし を実施し、進路担当者が個別	記試験対策を実施していいる。卒業学でも対応して			_		
	も取り入れる。1,2年年 年には年にいる。 ■ 卒業年	けるノウハウを指導しれ、就社希望者には就それぞれの学年でイン3回の進路アンケート 者数	つつ、ビジネスマナー、就職筆 職セミナー、学内企業説明会 タターンシップ制度も実施してい を実施し、進路担当者が個別 19	記試験対策を実施していいる。卒業学でも対応して		情報処理検定(表計算)	3	2人	2人
±bni te	も取り入する。1,2年年には年にいる。 ■ 卒業 記 ■ 就職 記 ままます。	けるノウハウを指導し、 は、就社希望者には就 それぞれの学年でイン 3回の進路アンケート 者数 希望者数 者数	つつ、ビジネスマナー、就職争 職セミナー、学内企業説明会 職セミカー、学内企業説明会 を実施し、進路担当者が個別 19 12	記試験対策を実施している。卒卒にして人人人人人人人人	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	情報処理検定(表計算)	3	2人	2人
就職等の 状況※2	も取り入する。1,2年でには年にいる。 ■ 本 ・ : ■ 就職者 ・ : ■ 就職者	けるノウハウを指導し、 は、就社希望者には就 それぞれの学年でイン 3回の進路アンケート 者数 希望者数 者数	つつ、ビジネスマナー、就職筆 記職セミナー、学内企業説明会 ターンシップ制度も実施してし を実施し、進路担当者が個別 19 12 10 83 の割合	記試験対策を実施していいる。卒業学でも対応して	・ ・ ・ 主な学修成果 (資格・検定等)	情報処理検定(表計算) 日本語ワープロ検定 ※種別の欄には、各資格	③ ③ ③	2人	2人 2人
就職等の 状況※2	も取り入れる。1,2年年にる。 *** *** *** *** *** *** *** *** *** *	けるノウハウを指導し し、就社希望者には就 それぞれの学年でイン 3回の進路アンケート 者数 希望者数 者数 を望者数 を を を を を を を を を を を を を を を を を を を	つつ、ビジネスマナー、就職筆 職社をナー、学内企業説明会 パターンシップ制度も実施してし を実施し、進路担当者が個別 19 12 10 83 の割合 53	記試験対策を実施している。卒卒にして人人人人人人人人		情報処理検定(表計算) 日本語ワープロ検定  ※種別の欄には、各資格がに該当するか記載する ①国家資格・検定のうち、 ①国家資格・検定のうち、	③ ③ ③ ・検定につ。 修了と同	2人 2人 2人 ついて、以下の 1時に取得可能	2人 2人 ①~③のいずれ なもの
	も取り入れる。1.24年にいる。卒 :	ける/ウハウを指導し し、就社希望者には就社希望者にイン3回の進路アンケート 番数 番望者数 番数 番数 を望着数 を動きたした。 を動きたいた。 を対していた。 を指導した。 を対していた。 を指導した。 を対していた。 とがした。 とがした。 とがした。 とがした。 とがした。 とがした。 とがした。 とがした。 とがした。 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、 とが、	つつ、ビジネスマナー、就職筆 ・	記試験対策を実施していいる。卒業学でも対応して	(資格・検定等)	情報処理検定(表計算) 日本語ワープロ検定 ※種別の欄には、各資格がに該当するか記載する ①国家資格・検定のうち、	③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※	2人 2人 2人 2人 ついて、以下の の時に受験資格 リキュラムを経・ ア・ハケー、仕上げ、場合のアーを制作にで学生が、カングレ」を学生作。 Sound Design.	2人 2人 2人 ①~③のいずれ なもの を取得するもの て、アニメーション 影、3DCG制作、# パプ企画 事務所からの依 品『帝国少女』(制 の) / 学生 にいる。
	も取り.2年年にる。本 : ■ : ■ : ■ : ■ : ■ : ■ : ■ : ■ : ■ : ■	けるかからを指導し しい、就社名の学年ケート をおれぞれの学年ケート をおれぞれの学とクケート を対した。 をがした。 をがした	つつ、ビジネスマナー、就職筆 に成せますー、学内企業説明会 (ターンシップ制度も選出者が個別 19 12 10 83 の割合 53 2人 条委託が混在する業界であり、 でいる。	記試験 を実施して を実施して でも対応して 人 人 人 人 9% 学生の 志 望 3 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名	■中退: 者を含む)	情報処理検定(表計算) 日本語ワープロ検定 ※種別の欄には、各資格がに該等資格・検定のうち、②国家資格・検定のうち、③その他(民間検定等) ■自由記述欄これまでのみほぼ全替、アルボール・監督、アルボール・大変によるほ、監督、アルボール・大変によると、マルジックによる度、アルジックにアニメージックにアニメージックにアニメージョン・CG科老不死』(曲:龍崎一詞/	③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※	2人 2人 2人 2人 ついて、以下の の時に受験資格 リキュラムを経・ ア・ハケー、仕上げ、場合のアーを制作にで学生が、カングレ」を学生作。 Sound Design.	2人 2人 2人 ①~③のいずれ なもの を取得するもの て、アニメーション 影、3DCG制作、制 プ発所からの依 品『帝国少女』(制 の の の の の の の の の の の の の
	も取り.2は年にる。本	けるかつかいでを指導し けるが中でを指導し れずれの連路アンケート おれぞれの連路アンケート 3回の進路アンケート 数 数 数 数 数 を を を を を を を を を を を を を	つつ、ビジネスマナー、就職筆 にはキナー、学内企業説明らし を実施し、進路担当者が個別 19 12 10 83 の割合 53 2人 新委託が混在する業界であり、 にいる。 おに関する 時点の情報) て、在学者53名(令和3年 いて、在学者50名(令和4年	記試験 を実施して を実施して でも対応して 人 人 人 人 9% 学生の 志 望 3 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名 名	■中退: 者を含む)	情報処理検定(表計算) 日本語ワープロ検定 ※種別の欄には、各資格がに該等資格・検定のうち、②国家資格・検定のうち、③その他(民間検定等) ■自由記述欄これまでのみほぼ全替、アルボール・監督、アルボール・大変によるほ、監督、アルボール・大変によると、マルジックによる度、アルジックにアニメージックにアニメージックにアニメージョン・CG科老不死』(曲:龍崎一詞/	③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※	2人 2人 2人 2人 ついて、以下の の時に受験資格 リキュラムを経・ ア・ハケー、仕上げ、場合のアーを制作にで学生が、カングレ」を学生作。 Sound Design.	2人 2人 2人 ①~③のいずれ なもの を取得するもの て、アニメーション 影、3DCG制作、制 プ発所からの依 品『帝国少女』(制 の の の の の の の の の の の の の

	クラス担当アドバイザー(担任)が学生の欠席および成績状況を把握し、必要に応じて指導ならびに助言を行い、保護者との情報共有を図っている。また個人面談を通じて 学校生活全般に対するケアを行っている。専任カウンセラーによるカウンセリングを実施している。
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 [入学前] 【東放学園特待奨学生制度】 将来性ある優れた能力を有する者に学費を免除 (全額免除~一部免除) 【東放学園卒業生子女奨学金制度】 本学園卒業生の子女が入学する場合に入学金の半額を免除 (出願時に要申請書) 【東放学園卒業生・在校生 兄弟姉妹奨学金制度】 本学園卒業生または在校生の兄弟姉妹が入学する場合に入学金半額免除 (出願時に要申請書) [入学後] 【東放学園奨学金制度】 経済的な修学困難者に対し、2年次後期授業料を免除する制度 【東放学園奨学金制度】 経済的な修学困難者に対し、2年次後期授業料を免除する制度 【東放学園特別育英奨学生制度】 本学園の教育方針を理解し勉学に励んだ者で年間の成績が特に優秀であり、かつ人物的にも優れている者を選抜し後期授業料相当額を給付する制度  ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載
	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は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 (留息事項)	https://www.tohogakuen.ac.jp/movie/animation/

2. 就職等の状況(※2)

3. 主な学修成果(※3)

# 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5年度

令和5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4年4月1日~令和5年3月 31日(1年)	1
福田 光	ツインエンジングループ 株式会社EOTA	令和4年4月1日~令和5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 教務教育部長		
景利 康弘	東放学園映画専門学校 アニメーション・CG科 学科主任		
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		
萩原 美希	東放学園映画専門学校 アニメーション・CG科 学科担当		

- ※委員の種別の欄には、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。
  - 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 (9月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年9月17日 15:30~17:30(オンラインにて開催)

第2回 令和5年2月中旬 ※新型コロナウイルス感染拡大防止を鑑み、文書による回答等で開催

#### (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。

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

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。

る。 2年欠では、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
	生 15 正 木 寸
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。

#### (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: VSW135「異次元TOKYOのワークフロー解剖~人を惹きつけるイラスト×映像はどう生まれるのか?」

(主催:玄光社 VIDEO SALON編集部/サロン・エージェンシー)

期間:令和4年10月4日 /対象:アニメーション・CG科専任教員

内容:

①異次元TOKYOと講師のおふたりの経歴

②今回ウェビナーで解説する作品の紹介

③イラスト、アニメーション作品の制作ワークフロー

4)各作品ごとに異なるディレクションの実例

⑤イラスト×映像コンテンツの表現の可能性etc

### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:「貴社オリジナルのVR教材を手軽に作る方法を教えます。」(主催:クリーク・アンド・リバー)

期間:令和4年6月7日(火)/ 対象:アニメーション・CG科専任教員

内容:

DXやメタバースが隆盛する昨今、「VRを研修に活用したい」と考える企業様は急増しています。

しかし、「コンテンツ制作の費用が高すぎる…」「導入したは良いけど現場の課題とマッチするか不安…」といった事が

ハードルとなって導入を悩まれている現場担当者様がいることも事実。

貴社のお手元でコストを掛けずにVR教材を量産し、手軽に運用する方法として、当社が独自に開発した

VR研修内製化ツール「ファストVR」を紹介す。

VR関連の取引実績4000件を超える当社が、様々な企業様の課題解決をサポートしてきたノウハウを元に開発した

「ファストVR」であれば、最短2時間で、教材づくりからVR研修までをご自身で行う事が可能。

現在のVR研修のトレンドから課題、「ファストVR」の使い方のデモや導入実績についてもお話させていただきます。

### (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:VSW175「【VRChatから登壇!】演者側と制作側から考える VR空間で体験するバーチャルライブの演出術」

(主催:玄光社 VIDEO SALON編集部/サロン・エージェンシー)

講師:キヌ氏

期間:令和5年5月16日 /対象:アニメーション・CG科教員

内容:

#### ①自己紹介

②出演·制作実績紹介

- ③VRで体験するバーチャルライブの魅力
- ④他形式(配信やリアルライブなど)との比較
- ⑤ライブ制作の流れ
- ⑥臨場感を高める工夫
- ⑦アーティスト自身で制作することの強み

### ⑧ライブ実演

19:00-19:05 趣旨説明・登壇者紹介・参加者リアルタイムアンケート

19:05-20:35 講演

20:35-20:40 休憩

20:40-20:55 質疑応答

20:55-21:00 おしらせ・閉会

※実際には大幅に伸び、終了は22:04

### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:「分かりやすい説明の仕方研修」(主催:株式会社インソース)

期間:令和5年2~3月実施予定/ 対象:東放学園全教職員

内容:学生指導、保護者対応、関連企業団体等とのコミュニケーションを図る上で最も重要とされることでもあり、

説明の仕方は、担当授業においても十分活かせるものである。

教職員としてのスキルアップのための研修としている。

- 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
- 1)教育の一層の充実を図り、学校の目的及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、情報公開を念頭に掲げ、より高い基準を設定し関係者評価を実行する。

(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

	XICOMIN.
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

【学科共诵】

本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。

[意見]業界関連団体は多いが、もう少し深く関わることができないか。 「改善策」主体的に地域や社会に学校をPRして行くことが必要である。関連団体との関係性は現時点では向こうから要請されたものに答えるだけである。今後は

より間接部門のキャリアサポートセンターと協働して主体的に働きかけて行きたい。 「意見」チームで作品づくりに携わる中で、他者と協調しつつ自分の意見を出せるような人材育成を目指してほしい。

[意見]ナームで作品ごくりに携わる中で、他有と励調し、フロガの思えて出せるような人物 月風で ロヨし にはしい。 [改善策] クリエイター育成と基本的な協調性等の人材・人間力育成は両輪で行う必要がある為、今後は教職員全体で検討して行く。 [意見] 理想の教員・職員のラインナップを考えて、少しでもそれを揃えられるような人事をして頂きたい。 [改善策] 近年、特に非常勤講師の多くが講師定年を迎えることもあり、過渡期に差しかっている現状である。その為今後は各学科で大幅なカリキュラムの見直 しを検討している。またこれと同時に企業・団体との繋がりを組織的に強化して行こうと考えている。

#### (4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

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 部長 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 1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
芦塚 明子	2004年 デジタル映画科 卒業生 株式会社 スクーターフィルムズ 取締役COO プロデューサー	令和4年4月1日~令和6年3月 31日(2年)	卒業生(企 業等委員)

)

※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<u>)学校関</u>係者評価結果の公表方法・公表時期

URL https://www.tohogakuen.ac.jp

公表時期:令和5年3月2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

(T) 正来等の子校関係省に対する情報徒供の基本力が 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

( <u>-/ ()   )                                 </u>	
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
	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	
1 ( ( , a ) T a ( ) ( , a ) ( , a ) ( , a ) ( , a )	

)

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL https://www.tohogakuen.ac.jp

# 授業科目等の概要

			課程 アニメ	ーション・CG科)											
	分類	į						授	業プ		場	所	教	員	
	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		単位数	講義	演習	実験・実習・実技				兼任	との
1		0	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				0	0			0	
2		0	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				0	0			0	
3		0	3 D C G I	CGソフト「3ds Max」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				0	0		0		
4		0	3 D C G II	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				0	0			0	
5		0	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				0	0			0	
6		0	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				0	0			0	
7		0	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				0	0			0	
8		0	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			0		0		0		
9		0	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				0	0		0		
10		0	デジタルワー ク Ⅱ	「After Effects」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				0	0		0		
11		0	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		0			0			0	
12		0	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				0	0			0	

13		0	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			0	0		0	
14		0	パントマイム基 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			0	0		0	
15		0	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		0		0	0		
16	0		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	0			0	0		
17		0	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			0	0		0	
18		0	イラスト理論	イラストレーターになるために必要な基礎 知識から、よりよいイラストにするための ポイントを解説する。	1 前	30	0			0	0		
19		0	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		0		0		0	
20		0	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		0		0	0		
21	0		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	0			0		0	
22		0	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	0			0	0		
23	0		卒業制作	2年間の集大成として作品を制作する。現場 のシミュレーションとして、企画から完成 までを経験する。	2 通	180		0		0	0	0	0
24		0	アニメ作画Ⅲ	より実践的な作画の技術習得を目標とし、 デジタル作画にも対応できる技術を身につ ける。	2 前	60			0	0		0	
25		0	3DCGⅢ	作品の演出プランに沿った効果的な技法を 選択し、より高いレベルのCG映像をつくる ための知識・技術を学ぶ。	2 前	60			0	0		0	
26		0	イラスト実践Ⅲ	雑誌のカット仕事のシミュレーション。 イラストをカラーで納品するまでの流れを体験する。	2 後	30			0	0		0	
27		0	デジタルワー クⅢ	アニメ撮影のより高度なテクニックを学 び、様々な新しいツールの技術も習得す る。	2 前	30			0	0	0		

28		0	作品制作Ⅱ	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	2	30		0		0		0		
20			1 F DD #11 1 F 11	作品を制作する。	前	30		0				0		
29		0	作品制作皿	1年生の「作品制作」の進行補助をとおして、制作状況を俯瞰して見る力を養い、コミュニケーション能力を磨く。	2 後	30		0		0		0		
30		0	スキルアップト レーニング	各自がめざす職種に合わせて、必要な技術 をしっかり身につけるとともに、知識を深 めていく。	2 後	60			0	0		0		
31		0	映像制作基礎 (短期集中)	カメラなどの撮影機材を使用した実写映像 の撮影、編集を行い、映像制作を実体験す る。	2 短	30			0	0		0		
32		0		アニメ制作においての美術工程の仕事の流れや、作画とCG両方で背景画の描き方の基礎を学ぶ。	2 短	30			0	0			0	
33		0	スキルアップド リルⅡ (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。	2 短	30		0		0		0		
34		0	インターン シップ	長期休暇などを利用したアニメ制作現場で の企業研修や、研修課題の制作などで、プロの現場を体験する。	2 短	30		0			0		0	
35		0	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	0			0				
36		0	アニメ作品研 究 I	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 前	30	0			0			0	
37		0	アニメ作品研 究Ⅱ	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	0			0			0	
38		0	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		0		0			0	
39		0	イラストゼミⅡ	イラストのクオリティを高め、イラスト レーターとしてのデビューをめざす。	2 通	30			0	0			0	
40		0	業界研究	アニメを中心とした業界の現状について理解を深め、企業、仕事内容、制作作品、スタッフの経歴など知識を得ることで自身の将来像をイメージする。	2 前	30	0			0		0		
41			CGクリエイター 検定 Ⅱ (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。		30		0		0		0		
42	0		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	0			0			0	

43		0	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	0			0		0		
44		0	就職講座Ⅲ	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 後	15	0			0		0		
		合	計	44 科目			18	5	単位	時間	믥(		単位	)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	F
【卒業要件】 ①期日までの学費納入 ②必修科目を含む、年間800時間以上、卒業時1700時間以上の修了認定	1 学年の学期区分	2期
【履修方法】 初回の授業(ガイダンス)で内容を確認し、期日までに履修科目の登録を行う	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〇を付すこと。