

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				
東放学園映画専門学校		平成13年4月1日		関谷 信浩		〒160-0023 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 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	高度専門士			
文化・教養	芸術専門課程	アニメーション・CG科 ※令和2年 学科名変更(旧:アニメーション映像科)				平成6年文部科学省告示第84号	-			
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。									
認定年月日	令和3年3月25日									
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	1700時間		525時間	0時間	1,290時間	0時間	0時間		
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
72人		49人		22人	3人	15人	18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 A:100-85 B:84-70 C:69-60 D:59-50 F:49以下不合格 出席状況と試験、レポート提出、平常点等で評価				
長期休み	■夏季:8月1日～8月31日 ■冬季:12月21日～翌1月6日 ■春季:3月16日～3月31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、年間800時間以上、卒業時1700時間以上の修了認定				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 相談内容に応じて、クラス担任、進路担当、専任カウンセラー等が対応。出席不良の学生には、クラス担任が電話やメールで状況を確認し、連絡がつかない場合は、保護者に報告。教職員全員で情報を共有し、組織的に対応している。				課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等部・クラブ活動、運動会、スポーツ大会、学園祭、ボランティア活動 ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等				
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 寿門堂(株)、(株)ぎやろつぷ、Studio Mother(株)、(株)reboot、(株)ギークトイズ 他(順不同)				主な学修成果(資格・検定等)※3	(令和2年度卒業者に関する令和2年5月1日時点の情報)				
	■就職指導内容 学科科目として「就職講座」を開講し、新卒者の就職活動からフリーランス活動におけるノウハウを指導しつつ、ビジネスマナー、就職筆記試験対策も取り入れ、就社希望者には就職セミナー、学内企業説明会を実施している。1,2年それぞれの学年でインターンシップ制度も実施している。卒業学年には年3回の進路アンケートを実施し、進路担当者が個別でも対応している。					資格・検定名				
	■卒業生数 12 人 ■就職希望者数 10 人 ■就職者数 7 人 ■就職率 70 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 58 %					種				
	■その他 ・進学者数: 0人 ・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。					受験者数				
	(令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)					合格者数				
中途退学者		3名		中途退率		7%				
中途退学の現状		令和2年4月1日時点において、在学者45名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者42名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的問題、健康上の理由等 ■中退防止・中退者支援のための取組 学生の欠席・成績状況や学生生活における悩みなどは、クラスアドバイザーを基本的に窓口として聞き取りや対応をしている。同時に保護者とも情報共有をしている。学生の意識調査(「HyperQU」)も実施しモチベーションの確認をしている。また、精神的な悩みなどについては学生、またはその保護者が利用できる24h電話健康相談サービス(委託)や面談形式のカウンセリングの利用が可能。学内に於いてはカウンセリングルームを複数の場所に設置し、専任カウンセラーが対応している。								

<p>経済的支援制度</p>	<p>■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</p> <p>■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</p>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■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)</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p><a href="https://www.tohogakuen.ac.jp/movie/animation/">https://www.tohogakuen.ac.jp/movie/animation/</a></p>

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(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」における「就職率」の定義について

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をいいます。

②「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」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が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)をいいます。

※「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ます。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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賞金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。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ません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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2年度

令和3年6月16日現在

名前	所属	任期	種別
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会【CG-ARTS】 教育事業部 事業推進グループ 課長	令和2年12月1日～令和3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 撮影部	令和2年12月8日～令和3年3月31日(1年)	③
中谷 亜沙美	フリーランス 絵コンテ、演出	令和2年12月12日～令和3年3月31日(1年)	③
関谷 信浩	東放学園映画専門学校 学校長		
松島 司	東放学園映画専門学校 副校長 兼 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		
大塚 美奈	東放学園映画専門学校 アニメーション・CG科 学科担当		
蒲田 直樹	東放学園映画専門学校 学務管理部部長		

※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 (12月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年12月12日 15:30～17:30(オンラインにて開催)

第2回 令和3年3月上旬 ※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:「Blender」や「Unreal Engine」はアニメ業界でも少しずつ使われ始めている。この2つは取り入れるなら今やっておくべきソフトだと思う。

改善点:近年、入学前に勉強してきている学生はほぼBlenderを使っている状況もあり、課題制作にBlenderを使用することも許可している。

意見等:「デジタル作画」は作画だけでなく原画・動画・仕上げまでを1つの部署でやるところも増えてきている。そういった業界の変化を教えて欲しい。

改善点:1年次はアナログ作画中心とし、2年次にデジタル作画を扱うよう分けてきたが、近年は1年次後期からのデジタル作画にも対応し幅広く指導している。

また、これまでは学生用としてノートPCを購入していたが、2020年度よりiPadに切り替えデジタル作画に対応している。

## 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
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: リョーちも&ワコム クリエイティブコラボセミナー(主催: ㈱ワコム)

期間: 令和2年9月17日 / 対象: アニメーション・CG科教員

内容: 【第一部】・講師紹介 / ・キャラクターデザインとは・・・? / ・普通のイラストとどう違うの? / ・ライブドローイング / ・質疑応答

【第二部】・進化するツールをアニメ制作に使うには? / ・具体的に使う機能をみてみましょう / ・Blenderを使うメリットや活用について  
・今後のアニメ制作における可能性とは? / ・質疑応答

研修名: あにつく2020 (連携企業等: 主催: ㈱Too, 協賛: オートデスク㈱, ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社, Dropbox Japan㈱, ㈱日本HP, ㈱ビー・ソフトハウス)

期間: 令和2年9月25日(金)~27日(日) / 対象: アニメーション・CG科教員

内容: 様々なCG、アニメ制作の作品メイキング、ソフトの使い方、制作についての考え方に関するセミナー。

- ・前夜祭「withコロナと日本のアニメ」(㈱アニメ、㈱サンジゲン、㈱ポリゴン・ピクチュアズ)
- ・CGアニメ・テレビシリーズの人員采配について(㈱サンジゲン)
- ・Netflixアニメ映画「オルタード・カーボン: リスリーブド」におけるアニメーション/ショット作業について(㈱アニメ)
- ・Netflixオリジナルアニメシリーズ「ドラゴンズドグマ」メイキングセミナー(㈱サブプリメイション)
- ・「ヒーリングってプリキュア」エンディングCGダンスメイキングセミナー

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: アカデミック・ハラスメント研修(連携企業等: ティーベック株式会社)

期間: 令和2年12月12日(土) / 対象: 東放学園全教職員

内容: オンラインチャットを活用した参加型研修。アカハラの防止と全ての教職員に役立つコミュニケーション法を学ぶ。  
・学校現場でハラスメントが生じる背景にある「自分と違う人」との存在(ワーク①、②、ダイバシティとは、ワーク③)  
・通称パワハラ防止法ができたことによる職場での配慮・注意点(事例紹介、ワーク④、解説、Q&A、まとめ)

#### (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: eスポーツがもたらす映像ビジネス~eスポーツから学ぶビジネスモデルと新しい映像体験~

(主催: JAVCOM NPO法人 日本ビデオコミュニケーション協会)

講師: 平方彰氏、西川典孝氏、影澤潤一氏

期間: 令和3年7月29日 / 対象: アニメーション・CG科教員

内容: ・基調講演「eスポーツとは~現在の取組み~今後のビジネス展望」

- 一般社団法人日本eスポーツ連合 理事 平方彰氏
- ・講演01「eスポーツの映像表現、配信手法について」  
株式会社E5esports Works 代表取締役社長 西川典孝氏
- ・講演02「NTTe-Sportsの考えるeスポーツ配信の重要性」  
株式会社NTTe-Sports 代表取締役副社長 影澤潤一氏

平方氏、西川氏、影澤氏によるパネルディスカッション

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 「こころとからだの相談ダイヤル24」紹介・臨床心理士に学ぶメンタル相談(連携企業等: ティーベック株式会社)

期間: 令和4年2~3月実施予定 / 対象: 東放学園全教職員

内容: オンラインチャットを活用した参加型研修。

連携企業に委託して行っている「こころとからだの相談ダイヤル24」について学び、学生や教職員の利用促進を図る。  
また近年のトレンドや相談事例について、専門の相談員から話を聞くと共に、  
場面に合わせた指導法や注意点、配慮すべきこと等について学ぶ。

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

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】

[意見]募集活動において苦戦している感があるが、学科名も(・CG科)となったこともあるので、デジタル作画により力を注ぐやり方も一つかと思う。それと、業界的にもCG分野ではBlenderというソフトの利用が伸びてきているため、今後学校でも検討していくのは良いかもしれない。

[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む方向で前向きに検討していきたい。

[意見]留学生の割合が比較的多く見られる学科でもあるため、夜理一層強化することも一つの策と思える。

[改善策]かつて、留学生向け体験入学などを実施したこともあり、その成果や反響も含め、再度日本語学校と連携し、募集強化のための企画を学園の留学生センターと検討する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年6月16日現在

名前	所属	任期	種別
村山 公士	学校法人 東放学園 元理事 専門学校東京アナウンス学院 元校長 東放学園高等専修学校 元校長	令和元年9月10日～令和3年3月31日(2年)※継続予定	教育・学校運営に関する有識者
大和 靖典	アオイスタジオ 株式会社	令和元年9月1日～令和3年3月31日(2年)※継続予定	就職先及び関連業界関係者
大津 俊明	私立 立川女子高等学校 教諭	令和元年9月4日～令和3年3月31日(2年)※継続予定	高等学校教諭
芦塚 明子	コヨーテ 株式会社 企画プロデュース室 室長	令和2年4月1日～令和4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2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

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>

授業科目等の概要

(芸術専門課程 アニメーション・CG科)															
必 修	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
	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				○	○			○	
2		○	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				○	○			○	
3		○	3DCGⅠ	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				○	○		○		
4		○	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				○	○			○	
5		○	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				○	○			○	
6		○	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				○	○			○	
7		○	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				○	○			○	
8		○	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			○		○		○		
9		○	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				○	○		○		
10		○	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				○	○		○		
11		○	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			○		○			○	
12		○	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				○	○			○	



13		○	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				○	○					○
14		○	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				○	○					○
15		○	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			○		○		○			
16	○		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		○			○		○			
17		○	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				○	○					○
18		○	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		○			○		○			
19		○	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			○		○					○
20		○	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			○		○		○			
21	○		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			○		○					○
22		○	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			○		○		○			
23	○		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			○		○		○		○	○
24		○	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					○	○				○
25		○	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					○	○				○
26		○	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					○	○				○
27		○	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					○	○				○

28		○	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作品を制作する。	2前	30			○		○		○					
29		○	作品制作Ⅲ	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			○		○		○					
30		○	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					○		○					
31		○	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					○		○					
32		○	美術背景基礎(短期集中)	アニメ制作における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					○		○				○	
33		○	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			○				○					
34		○	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			○					○			○	
35		○	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			○					○				
36		○	アニメ作品研究Ⅰ	過去の名作を題材にしなが、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			○					○				○
37		○	アニメ作品研究Ⅱ	過去の名作を題材にしなが、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			○					○				○
38		○	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			○					○				○
39		○	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					○			○				○
40		○	業界研究	アニメ、CG関連の制作会社について分析、解説を行い、就職活動のための知識を身につける。	2前	30			○					○				○
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。	2短	30			○					○				○
42	○		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			○					○				○

43		○	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		○			○		○		
44		○	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		○			○		○		
合計					44	科目		1815	単位時間(		単位)				

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<b>【卒業要件】</b> 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
<b>【履修方法】</b> 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)

- 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。
- 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。