

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		
東京アニメーター学院専門学校		平成28年11月18日		鈴木 智也		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田1丁目3番1号 (電話) 03-5276-1511		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人大原学園		昭和54年4月1日		中本 毎彦		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田1丁目1番3号 (電話) 03-3292-6266		
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	文化教養専門課程		アニメーション学科		平成30(2018)年度	-	令和 4(2022)年度	
学科の目的	本校は、教育基本法及び学校教育法に基づき、文化・教養の分野に関する教育を施し、人格の陶冶を行い、もって有為な出版映像関連事業者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)	アニメーションの制作技術を中心に、同業界で働く為の専門知識と技術を学んでいます。学生の多くはアニメーション制作会社への就職することを目標に学んでいます。取得可能な資格はありませんが、就職に必要な場合、任意で取得を促します。関連業界など一般就職希望者にも教務及び就職専任スタッフが個別面談を進め、個人の資質、適正及び能力と属性を十分に考慮した指導を実践して、入社後を見据えた指導を行います。							
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	※単位時間、単位いずれかに記入	1,700 単位時間	60 単位時間	1,470 単位時間	270 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
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)	中退率			
80 人	50 人	1 人		5 %	14 %			
就職等の状況	■卒業者数(C) : 15 人							
	■就職希望者数(D) : 0 人							
	■就職者数(E) : 0 人							
	■地元就職者数(F) : 0 人							
	■就職率(E/D) : 0 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 0 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : %							
	■進学者数 : 0 人							
	■その他 : 人							
	フリーランス・自営業・業務委託による就職:15名 職業訓練による研修:0名 (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) ■主な就職先、業界等 (令和7年度卒業生) ㈱ディオメディア、㈱スタジオエル、㈱シルバークリンク スタジオコネクト、㈱スタジオティーン、㈱スタジオブーメラン、㈱スタジオバストラル、㈱手塚プロダクション、㈱中村プロダクション、アニメ業界など							
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: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載							
当該学科のホームページURL	https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/tokyo_anime/							
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				1,700 単位時間			
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)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				290 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			
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)	うち必修授業時数				290 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				290 単位時間			
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)	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			
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)	(B:単位数による算定)							
	総単位数				単位			
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)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数				単位			
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)	うち必修単位数				単位			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				単位			
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)	うち企業等と連携した必修の演習の単位数				単位			
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				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)				0 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)				0 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)				3 人			
	計				3 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				3 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

- ①各業界を代表する企業、これに関連する業界団体と連携して教育課程を編成することで、実践的かつ専門的知識(技術含む)を身に付け、即戦力となる人材育成をする。
- ②教育課程編成委員を通じて、業界の動向や今後の展望、最新情報を収集し、反映させる。
- ③教育課程編成委員に講義を依頼し、学校のテキストでは教えることのできない内容を教授していただく。
- ④上記①～③により編成された授業科目、内容が実践修得されているか否か、教育課程編成委員による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにし、教育の質の確保並びに更なる教育の質の向上に活用する。

(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

①位置づけについて

教務課の上位に教育課程編成委員会を設置し、企業等からの提言を参考にして本校の教育課程編成について協議策定するための機関として位置づける。また、委員会での協議結果は大原学園教育本部に提出し、大原学園全校の教育課程編成にも活用していく。

②意思決定の過程について

(ア)学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にした上で、教育課程編成委員会に提言を求める。

(イ)委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善案を策定する。

(ウ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全校の教育課程編成にも活用していく。

(エ)教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、教務責任者が参加することで、企業等の委員から提示された課題、改善提案を、学科ミーティングで担当教員に報告・共有し、担当者間で調査・検討・準備・打合せを重ね、速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、内容、手法)の編成に反映させていく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
大野 正拓	デジタル出版社連盟コミックビジネス研究部 部長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	①
浅尾 芳宣	株式会社カイナ 代表取締役 ※令和7年8月より株式会社BENTEN Filmに社	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
鈴木 智也	東京アニメーター学院専門学校 校長	-	-

※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 (8月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月29日 16:30～17:30

第2回 令和7年3月27日 15:30～16:30

第1回 令和7年8月28日 16:30～17:30

(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。

●令和7年3月27日の教育課程編成委員会では、(ア)「インターネットを使った情報発信のトラブル防止対策について」、(イ)「アニメーション業界における制作費高騰と人手不足の対応について」、(ウ)「今後、学校で指導する必要がある知識・技術について」について意見をいただいた。

(ア)自分の作品を周知、宣伝をする手段として使われているSNSですが、クリエイターである限り、自分が公人であると思った方がよい。過去には「悪名は無明に勝る」作戦を行なった人も多かったですが、今は、アクセス数が多くと収益にはつながらず、面白いアイディアや極端なことをやっても努力に対して割が合わない時代になっている。クリエイターであれば「情報を伝える」宣伝がSNSの基本であると教えるべき。

著作権侵害、炎上、契約トラブル、個人情報漏洩などのリスクも高まっている。留意することは、①著作権と引用ルールの理解として「二次創作」「音楽・映像の使用」「素材引用」の法的ルールを明確に教える。②YouTubeのContent IDシステムを活用し、適切な素材使用のガイドラインを提供する。「著作権に関するケーススタディ」を用いた授業「個人情報の管理と匿名性の確保」「本名、住所、学校情報を公開しないことの指導」「匿名のペンネームやハンドルネームの活用を推奨」③契約と収益管理の知識「SNSを活用した収益化(企業案件、広告収入等)」に関する契約トラブルの例を紹介「収益の分配や独占契約のリスクについて」④炎上リスクの管理「ネガティブコメントへの対処法を教える」「万が一の炎上時の対応策を学ぶ場を設ける」など。アニメーションの仕事は機密性が多く、著作権や契約条件、匿名性を守る必要がある。公人として責任を持って情報発信することを指導していく。

(イ)アニメ業界における制作費の高騰と人手不足に対応するため、制作工程の最適化と生成AIによる作画支援、動画補間、背景自動生成の活用が検討されている。また、リモートワークと海外協力を推進、クラウドベースの制作管理ツールを導入して在宅アニメーターの活用を進めている。人材育成は、学生向けのインターンシップやスタジオ見学を増やし若手の早期育成を行う。学校と業界の共同プロジェクトを通じて実務に直結した教育を推進。

(ウ)学校で指導すべき必須技術は、「デジタル作画」(Clip Studio、Toon Boom、TVPaint)、「3Dアニメーション」(Blender、Unreal Engine)、「映像編集・コンポジット」(After Effects)、「ストーリーボードと演出」、「アニメ制作管理」(スケジュール管理、チーム運営)など。業界との配信指導の可能性は、「月1回の業界ゲスト講義」(ZoomやYouTube Liveを活用)や、「スタジオと連携したオンライン作品講評会」(学生制作アニメをプロに評価してもらう場)など。教材は「業界ケーススタディ」(制作フロー、現場のリアルな課題)、「最新ソフトのチュートリアル」(Clip Studio、Blender、Unreal Engine)、「チーム制作の実践プロジェクト」など。企業と提携したオンライン指導も検討。「実技指導」を如何に行うかも研究していく。

●令和7年8月28日の教育課程編成委員会では、(ア)「学校で指導する必要がある知識・技術について②(前会議より継続)」、(イ)「選択2コースに分割する場合の授業内容について」、(ウ)「職業実践専門課程の企業提携先と授業形態」について意見をいただいた。

(ア)前回の会議で「学校で指導する必要がある知識・技術について協議したが、まずは必要性の高いものを反映していく。デジタル作画、アニメ制作管理の2分野を特に重視する。デジタル作画は業界全体で主流となっており、紙作画を用いるプロジェクトは一部ありますがデジタルでの制作が中心となりつつあります。もともと、紙作画の基本的な技術や基礎力はデジタル作画においても非常に重要であり、学生時代からの習熟が必要です。また、制作管理は作品全体の進行を支える最も基礎的かつ重要な役割であり、在学中にその役割や流れを理解することで卒業後の成長に大きく寄与します。

受験の際には、基礎画力、作業フロー理解を示すポートフォリオ、もしくは、将来演出・監督を望むようでしたら、演出意図が明確に読み取れるコンテ、加えてチーム制作経験や進行管理経験がわかる資料をご提出いただける事が望ましいです。

(イ)授業内容を選択2コースに分割する場合、どのような内容、組み合わせが考えられるか。1つ目は、「基礎表現コース」で基礎画力・構図・演出意図の理解に加え、制作の全体工程や役割分担の基礎を学びます。これにより、自身の作業が次工程に与える影響を意識しながら制作できる力を育成します。2つ目は、「演出力養成コース」でストーリーボードと演出、アニメ制作管理を配置することで、学生全員が制作の全体像を理解でき、将来的にどの職種に就いても現場での連携力が高まると考えます。「基礎表現」に関しては、現状の必修授業と重複することが多いので、学科担当者とも協議し調整してまいります。

(ウ)新しい授業内容を実施するために、貴社からの講師派遣や提携先のご紹介は可能か。弊社としても、可能な範囲でのご協力は検討可能です。現場経験を持つスタッフによる講師派遣(月1〜2回程度を目安)や、産学共同事業としての制作課題提供についても、時期や社内状況に応じて対応を検討いたします。また、提携先企業のご紹介についても、内容や日程を相談のうえ進めることは可能。また、当校教職員対象の研修や勉強会の実施は可能か。教職員向けの研修・勉強会についても、内容や日程を相談のうえ進めることは可能。授業形式は「対面」「オンライン」のいずれにも対応できますが、具体的な形態や実施頻度は授業内容や目的に合わせて調整します。まずは、新たな授業科目の準備や教職員の研修内容について決めていく。

(まとめ)新しい授業内容の提案と、その準備として関連企業との提携、教職員の研修などの協力をお願いした。アニメーション業界でも日進月歩で新たな技術が取り

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 より実務に即した内容を身に付けるため、企業等との連携の下、実習・演習の組立を行なう。
- ② 企業等との連携による実習・演習を通じて、学生のより実践的な知識・思考・技術の修得と、学生と社会人の違いを理解する場を実現する。
- ③ 企業等から実習・演習の授業内容、手法に関して具体的な助言を仰ぎ、学生の知識・技術の修得状況に対して実践で活かせるレベルか否かを企業等の実務の視点から評価をいただく。

(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

制作実習1、制作実習3、制作実習4の授業運営に関して、企業と業務委託契約書、協定書、覚書を締結、打合せを行い、下記の4点について講義内容の質向上のため連携する。

- ① 実習授業内容のブラッシュアップへのサポート
- ② 当該実習授業における評価ポイントの確認
- ③ 授業方法に関する教員への指導
- ④ 学生の学修習熟度状況の評価

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
制作実習1	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	アニメーションの企画から絵コンテ、カメラワーク、レイアウト等を学び、グループ制作を行う準備をします。演出修正や作監修正など作品のクオリティーを上げるための学習や指導をおこないます。	株式会社ガイナ
制作実習3	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	複数のオリジナル作品の絵コンテを選定し、決まった作品(①)をクラスで制作します。レイアウト・原画・動画・彩色・背景・撮影・編集・録音と、プロの指導で行程や作画を学びます。	株式会社ガイナ
制作実習4	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	複数のオリジナル作品の絵コンテを選定し、決まった作品(②)をクラスで制作します。レイアウト・原画・動画・彩色・背景・撮影・編集・録音と、プロの指導で行程や作画を学びます。	株式会社ガイナ

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

専門的かつ実践的な知識・技能を有し即戦力となる人材を育成するためには、教員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識を持ち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記のとおり教員研修の環境を整える。なお、これらは、「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めており、教職員が専攻分野に関する知識・技能・企画力・判断力を高めるため環境を整備し、所属長の指示または本人の意思により公平に研修などを受講する機会を与えるものとし、計画的、組織的、継続的に取り組んでいくこととする。校内、校外において企画する研修は下記の通り。

- ①教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を派遣した実践的な知識・指導スキル研修
- ②関連業界の実務家講師を招いた研修会の実施及び、外部研修会への参加
- ③関連業界の制作現場視察や技術研究

(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:	「写真撮影と画像加工の知識を学び、絵の描写指導に活用する2」	連携企業等: 株式会社サイプレス
期間:	令和6/12/5	対象: 4名
内容	私たちは日常生活においてテレビやモバイルの映像や画像、印刷物の写真などを見ることが多く、そのイメージを認識しています。絵を描く時のイメージも日常の経験が大切ですが、カメラ撮影と画像加工の知識を知ることによって理に適った描写力が身に付きます。この講座ではカメラを実際に使用し、様々な設定で撮影することで画像の違いを理解します。また、フォトショップを利用した画像加工技術の確認、印刷会社に納品する際の知識など、基礎から応用までを学びます。	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	近年における学生の生活状況を把握し、出席率向上と退学防止につながる指導力を養う	連携企業等: 株式会社東仁
期間:	令和6年10月29日	対象: 6名
内容	家にこもりがちで学校を欠席する学生の対応など、様々な事例と対策を知ることによって日頃の生徒指導や、入学希望者へのアドバイス、入学後の個別対応など、生徒の指導力向上につなげる。	

(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:	AI技術を用いた映像制作の知識と技術を学ぶ	連携企業等: 株式会社サイプレス
期間:	令和7年12月2日(予定)	対象: 5名
内容	AIを用いた映像技術は日進月歩で進歩しており、講義で紹介する場合は最新の知識が必要になります。AIを活用できる部分と人の手で作る部分を確認しながら、授業において生徒指導に役立てます。	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	デジタル技術を用いた作品発表と生徒指導の方法について学ぶ	連携企業等: 株式会社回陽デジタルワークス
期間:	令和7/12/9(予定)	対象: 5名
内容	作品展や演劇公演の発表方法として、来場できない人や遠方の人にも見ていただけるように、作品のデジタル化やインターネット配信を考慮した作品制作の知識や生徒指導のノウハウを学びます。	

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

当学園の教育理念は、学生に対して資格取得教育、実務教育を施し、人格の陶冶を行いもって有為な産業人を育成することである。この教育理念に基づき実践的な教育が実現出来ているか、また、その教育を実現するために必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員会を設置して下記に示す評価項目から評価する。課題の残る評価結果については、課長職以上の管理職より改善計画を策定し、次年度以降の学校運営に反映させ改善を図る。

(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	1. 理念・目的・育成人物像は定められているか。
(2)学校運営	2. 運営方針は定められているか。 3. 事業計画は定められているか。 4. 運営組織や意思決定機能は効率的なものになっているか。 5. 人事・給与に関する制度は整備されているか。 6. 意思決定システムは確立されているか。 7. 情報システム化等による業務の効率化が図られているか。
(3)教育活動	8. 各学科の教育目標は設定をしているか。 9. 教育方法・評価等は適切なものになっているか。 10. 成績評価・単位認定等は明確になっているか。 11. 資格・免許の取得の指導体制はあるか。 12. 教員・教員組織は目標達成のための体制になっているか。
(4)学修成果	13. 就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか。 14. 資格・免許の取得率の向上が図られているか。 15. 卒業生の社会的評価、活躍を把握しているか。
(5)学生支援	16. 就職等進路に対する体制は整備されているか。 17. 中途退学への対応、低減が図られているか。 18. 学生相談に関する体制は整備されているか。 19. 学生生活、経済的側面に対する支援体制は整備されているか。 20. 保護者との連携は適切か。 21. 卒業生・社会人への支援体制はあるか。
(6)教育環境	22. 施設・設備は教育上の必要性に十分対応できるように整備されているか。 23. 学外実習、インターンシップについて十分な教育体制を整備しているか。 24. 防災・安全管理に対する体制は整備されているか。
(7)学生の受入れ募集	25. 学生募集活動は、適正に行なわれているか。 26. 入学選考は適正かつ公平な基準に基づき行なわれているか。 27. 学納金は妥当なものとなっているか。
(8)財務	28. 中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 29. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 30. 財務について会計監査が適正に行なわれているか。 31. 財務情報公開の体制整備はできているか。
(9)法令等の遵守	32. 法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 33. 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。 34. 学校評価、自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。 35. 教育情報の公開はしているか。
(10)社会貢献・地域貢献	36. 社会貢献・地域貢献を行なっているか。
(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

実学教育と人格育成教育を盛り込んだ教育ストーリーのブラッシュアップを図り、多くの学生が関連業界の特性に合った技能を身につけることができた。アニメやマンガの関連業界においても、年々、求人採用条件に変化がみられるため、適切な指導ができる教員や更なる企業と協力推進するように求められた。今後もアニメやマンガ・イラスト、声優の分野で革新的な学校になっていくように、評価結果を活用していく。

(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
大野 正拓	デジタル出版社連盟コミックビジネス研究部部長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	業界団体役員
浅尾 芳宣	株式会社ガイナ 代表取締役 ※令和7年8月より株式会社BENTEN Filmに社	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
園江 泰洋	株式会社バニラシュガースタジオ プロデューサー	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
森田 和義	株式会社サイプレス チーフプロデューサー	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
浅野 健一	株式会社向陽デジタルワークス代表取締役	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	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) 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.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

公表時期: 令和7年10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

①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資すること。そのために、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題など学校全体に関する情報を分かりやすく示すこと。②また、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼に繋げていくこと。③情報の公表を通じて学校の教育の質の確保と向上を図ることを目的とする。

(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	①概要 ②教育方針 ③沿革
(2) 各学科等の教育	①入学定員 ②受入方針 ③進級の認定 ④卒業の認定 ⑤称号の授
(3) 教職員	①教職員数 ②教職員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	①キャリア教育 ②実習・実技等 ③就職支援等
(5) 様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②課外活動
(6) 学生の生活支援	①完全担任制 ②就職教育
(7) 学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、授業減免等
(8) 学校の財務	学園の財務状況公開
(9) 学校評価	学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	留学生の受入
(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.o-hara.ac.jp/about/hyoka/pdf/information/14.pdf>

公表時期: 令和7年10月1日

授業科目等の概要

#REF!

	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	○			基礎描写Ⅰ	トレスの意味を理解しながら質感の出し方や作業スピードの上げ方を学びます。また、タメの動きや伸び、詰めを理解し、クオリティーを上げていきます。	1前	90	3		○		○		○		
2	○			基礎描写Ⅱ	線の密度が少ないキャラクターを使ってタップ割りを理解し、徐々に密度が多い絵を描いていきます。キャラクターの動きの速度、ツメのある動画を学びます。	1前	90	3		○		○		○		
3	○			基礎描写Ⅲ	リピート（繰り返し）の動画や、人間の歩き・走り・振り向きなど、アニメーションの基本となる動きの描写方法を学びます。	1前	60	2		○		○		○		
4	○			背景実技Ⅰ	べた塗り、グラデーション、溝引きの基本を学びながら色の塗り分け、遠近感の出し方、光と影の描写など、背景画の描き方を学びます。	1後	90	3		○		○			○	
5	○			パース基礎Ⅰ	幾何形体を使って方向・アングルを変えて描く練習や、パース（透視図法）の理解、空間の奥行きや立体感・質感・光の陰影を意識した描写法を学びます。	1前	90	3		○		○			○	
6	○			制作実習Ⅰ	アニメーションの絵コンテを学び、決めた題材やオリジナル作品を制作します。レイアウトや原画、動画の作成など、制作工程や作画方法を学びます。	1後	90	3			○	○			○	○
7	○			基礎デッサンⅠ	幾何形体、コップ、手の甲・掌・拳の描写、静物、石膏など、素描の基礎を学びます。また、実際のモチーフと写真の模写との違いを理解します。	1前	60	2		○		○			○	
8		○		就職活動用作品Ⅰ	アニメ会社の就職活動に必要な様々な絵を描きながら、絵のレパートリーや技量を高めます。描いた絵をまとめて、ポートフォリオを作成していきます。	1後	60	2		○		○			○	
9		○		キャラクター描写Ⅰ	キャラクターを描く上で、透視図法を用いて質感を出したり、俯瞰やあおり、アングルを変えた描写や動きのある描写ができるように学びます。	1前	50	2		○		○			○	
10		○		キャラクター描写Ⅱ	背景や対比を考えたキャラクター描写や骨格、筋肉を意識した描写、デフォルメした描写など学びます。また、人間以外のキャラクターも描きます。	1前	50	2		○		○			○	
11		○		キャラクター描写Ⅲ	アニメのレイアウト風にキャラクターと背景を描きます。参考写真を用いて描いたり、背景設定や指定のパースにのせてキャラクターを描くことを学びます。	1後	70	3		○		○			○	

12		○	デジタル彩色 I	アニメの彩色技術を学びます。業界で使用するソフトの使い方やアニメ制作における作画や撮影の指定、合成や特殊効果などの手法を学びます。	1 前	50	2		○		○		○	
13		○	デジタル彩色 II	アニメの彩色技術を学びます。完成した動画を彩色することで、繰り返しソフトを使います。アニメ制作実習と連携して応用技術を学びます。	1 後	50	2		○		○		○	
14	○		一般常識	一般企業を始め、アニメーション業界での常識を身に付けさせます。現場経験豊富な有識者の指導を基に実践的な知識を学びます。	2 後	30	1	○			○		○	
15	○		ビジネス マナー	アニメーション業界でのビジネスマナーを身に付けさせます。現場経験が豊富な有識者の指導を基に実践的な知識を学びます。	2 後	30	1	○			○		○	
16	○		キャラクター描写Ⅳ	歩きや走りの原画ポーズ、影のつけ方、カメラワークや特殊効果、作画指定のあるキャラクター描写を学びます。	2 前	50	2		○		○		○	
17	○		キャラクター描写Ⅴ	動物やメカなど人間以外のキャラクターやアクションシーンの描写を学びます。カメラの広角と望遠の説明など、様々な撮影効果の理解と描き方を学びます。	2 後	50	2		○		○		○	
18	○		パース基礎Ⅱ	建物の室内図、外観図をもとに、パースやアングルを変更して描く技術を学びます。アニメ作品風の背景画を使用して、レイアウト作画を学びます。	2 前	60	2		○		○		○	
19	○		基礎描写Ⅳ	トレスのスピードアップとクオリティーアップを指導します。また、色トレスの使い方の実践など、アニメ制作現場に対応できる動画技術を身につけます。	2 前	60	2		○		○		○	
20	○		基礎描写Ⅴ	タッパ割りのスピードアップとクオリティーアップを指導します。デッサン割りを含んだタッパ割など、制作現場に対応できる動画技術を身につけます。	2 前	60	2		○		○		○	
21	○		レイアウト実技Ⅰ	準備された絵コンテをもとに、その内容確認やムービー確認、タイムシートの打ち込み方など学びながら、実際にレイアウトや原画を描いていきます。	2 前	50	2		○		○		○	
22	○		レイアウト実技Ⅱ	オリジナル作品の絵コンテをもとに、その内容確認やムービー確認、タイムシートの打ち込み方など学びながら、実際にレイアウトや原画を描いていきます。	2 前	50	2		○		○		○	
23		○	基礎デッサンⅡ	車やバイクの細密描写、街並みの風景の淡彩画や、石膏像（胸像）のデッサンなど、細かい絵や大きめの石膏モチーフを描きます。	2 前	50	2		○		○		○	
24		○	制作実習Ⅱ	複数の絵コンテから選定し決まった作品①をクラスで制作します。レイアウト、原画、動画・彩色・背景・撮影・編集・録音とプロの指導で学んでいきます。	2 前後	90	3			○	○		○	○

25	○	制作実習Ⅲ	複数の絵コンテから選定し決まった作品②をクラスで制作します。レイアウト、原画、動画・彩色・背景・撮影・編集・録音とプロの指導で学んでいきます。	2 前後	90	3			○	○			○	○
26	○	就職活動用作品Ⅱ	キャラクターの立ちポーズ、座りポーズをパターンを変えて描いたり、一点透視や二点透視の背景と組み合わせて描くことを学びます。	2 前	50	2		○		○		○		
27	○	就職活動用作品Ⅲ	就活作品（ポートフォリオ）のアタリのチェックとアドバイスをおこない、就職活動の際に提出する作品を仕上げていきます。	2 後	40	2		○		○		○		
28	○	背景実技2	Photoshop技術の確認と、リアル表現の基礎を学び、アニメ制作の美術ボードの作成、背景制作をおこないます。	2 後	50	2		○		○			○	
合計			30 科目			1800 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：	（修了・卒業の認定） 1. 第19条に定める授業時間数を履修し、かつその該当する所定の授業科目について合格に達して、卒業資格を得た者には、卒業証書を授与する。 2. 校長は、本校所定の課程を修了したと認めた者には、卒業証書を授与する。 （1）アニメーション学科 1, 700時間	1 学年の学期区分	2 期
	履修方法： （試験等） 1. 学業成績は、授業科目ごとに行う試験によってこれを定める。ただし、授業科目によっては、その他の方法で査定することができる。 2. 試験には定期試験、追試験又は再試験がある。追試験はやむを得ない事故等により定期試験を受けなかった者に対して行い、再試験は、受験の結果、不合格となった者のためにこれを行う。 3. 追試験及び再試験は、本校において必要と認めた場合これを行う。 （学業成績） 1. 学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、秀は90点以上、優は80点以上、良は70点以上、可は60点以上、不可は60点未満とする。	1 学期の授業期間	19 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。