

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 | | |
|-------------------|---|-----------------------|--------------|---|-------|------|
| 専門学校デジタル アーツ東京 | | 平成2年11月30日 | 菅原 一博 | 〒177-0021 東京都豊島区西池袋2-38-8 (電話) 03-5992-5800 | | |
| 設置者名 | 設立認可年月日 | | 代表者名 | 所在地 | | |
| 学校法人菅原学園 | 昭和35年3月25日 | | 理事長 菅原 一博 | 〒989-0014 宮城県仙台市青葉区本町2-11-10 (電話) 022-221-1111 | | |
| 目的 | アニメ作画に「色を塗る」「動きをつける」「特殊効果をつける」等の技術を、コンピュータ操作を通じて習得することが目的であり、同時にアニメ業界で活躍する人材を育成する。 | | | | | |
| 分野 | 課程名 | 学科名 | | 専門士 | 高度専門士 | |
| 文化・教養 | 文化教養専門課程 | アニメ学科 アニメ彩色コース | | 平成22年文部科学省告示第31号 | — | |
| 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 |
| 2年 | 昼間 | 2040 | 408 | 0 | 1632 | 0 |
| | | | | | | 単位時間 |
| 生徒総定員 | 生徒実員 | 専任教員数 | 兼任教員数 | 総教員数 | | |
| 76人 | 36人 | 1人 | 11人 | 12人 | | 人 |
| 学期制度 | ■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～翌3月31日 | | 成績評価 | ■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 各科目50点以上・出席率75%以上 ABCD評価・C以上合格 | | |
| 長期休み | ■学年始:4月1日～4月9日 ■夏季:7月26日～8月25日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月21日～3月31日 | | 卒業・進級条件 | 進級及び卒業には履修した全ての科目の評価がC評価以上であることが必要 | | |
| 生徒指導 | ■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 ・電話や手紙等での出席促進 ・校内カウンセリングの活用 | | 課外活動 | ■課外活動の種類 ・歌舞伎、ミュージカル鑑賞等 ■サークル活動: 有 | | |
| 就職等の状況 | ■主な就職先、業界等 アニメ制作会社 ■就職率※1 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合※2 : 100 % ■その他 (平成 26 年度卒業者に関する 平成27年5月1日 時点の情報) | | 主な資格・検定等 | ・カラーコーディネーター検定 ・アニメ業界動向に合わせ「作品づくり」を中心とする。 | | |
| 中途退学の現状 | ■中途退学者 3名 平成26年4月1日 在学者 27名 (平成26年4月1日 入学者を含む) 平成27年3月31日 在学者 24名 (平成27年3月31日 卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更・経済的理由・健康面 ■中退防止のための取組 担任制度・カウンセリング室設置・学生支援サポート等で指導する。 | | | | | |
| ホームページ | http://www.dat.ac.jp/ | | | | | |

※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」の定義による。

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とする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③「就職率」における「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」などを希望する者は含まない。

(「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ている。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、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

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

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

本学園では、「専門教育」と「人間教育」の両立を目指し教育をするという「キャリアカレッジ」構想を昭和57年に設定されている。この方針に基づき、外部の企業等の方々から、専門技術において現場で必要とされている基礎技術から最新技術の助言を、また職場におけるビジネスマナーからモラルについてのご意見を頂き、学内で協議した上で本学のかリキュラムや授業方法を中心に適宜反映させ実践する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月14日現在

| 名 前 | 所 属 |
|-------|-------------------------------|
| 鎌田 出 | 至誠館大学 教授 |
| 和田 裕介 | 株式会社サンステラ フィギュアHP統括部長 |
| 大平 隆幸 | 株式会社サンシャインコーポレーション 代表取締役社長 |
| 生田 光幸 | 専門学校デジタルアーツ東京 副校長 |
| 伊藤 哲郎 | 専門学校デジタルアーツ東京 教頭 |
| 亀山 悟 | 専門学校デジタルアーツ東京 教務部長 |
| 都築 敏明 | 専門学校デジタルアーツ東京 学生部長・フィギュア造形学科長 |
| 藤田 正枝 | 専門学校デジタルアーツ東京 アニメ学科長 |

(開催日時)

第1回 平成27年7月21日 15:00～16:30

第2回 平成27年8月24日 15:00～16:30

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

連携する企業から、本校に講師の派遣を通して、アニメ制作に係る授業・実習科目の修得を目指す。アニメの専門家が、学生の創造力を育て、現在の現場における考え方から制作手順をプロの視線から指導してもらう。現場で必要な思考とテクニックを持ったアニメ制作者を育成する。

| 科 目 名 | 科 目 概 要 | 連 携 企 業 等 |
|-------|--|-----------|
| 制作実習 | アニメーション制作の全般を学ぶ。特にデジタルアニメーション制作に必要な彩色技術をフォトショップ等を利用して技術習得する。 | 有限会社大文字 |

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

アニメ学科の教員は、提携するアニメ制作会社に、定期的に、現場に赴き、その企業等のアニメの仕事に関する実際の研修、講義、研究、そして現場の技術説明などを受ける。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年9月14日現在

| 名 前 | 所 属 |
|-------|----------------------------|
| 和田 裕介 | 株式会社サンステラ フィギュアHP統括部長 |
| 大平 隆幸 | 株式会社サンシャインコーポレーション 代表取締役社長 |
| 大貫 良祐 | 株式会社SpiceSeed 原型師 |
| 平山 智邦 | 有限会社ツチキン 取締役 |
| 生田 光幸 | 専門学校デジタルアーツ東京 副校長 |
| 伊藤 哲郎 | 専門学校デジタルアーツ東京 教頭 |
| 都築 敏明 | 専門学校デジタルアーツ東京 企画広報部長 |
| 有我 正則 | 専門学校デジタルアーツ東京 事務管理部主任 |

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL:<http://www.dat.ac.jp/>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

[URL:<http://www.dat.ac.ip/>](http://www.dat.ac.ip/)

授業科目等の概要

| (文化教養専門課程アニメ学科アニメ彩色コース) 平成27年度 | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|------|---------------|---|------------------|-----------------|---------|------|----------|----|----|----|---------|
| 分類 | | 授業科目名 | 授業科目概要 | | | 配当年次・学期 | 授業方法 | | 場所 | | 教員 | 企業等との連携 |
| 必修 | 選択必修 | | 授業時数 | 単位数 | 講義 | | 演習 | 実験・実習・実技 | 校内 | 校外 | 専任 | 兼任 |
| ○ | | 実践学習 | 一般常識やコミュニケーション能力向上のための教養を学ぶ | 1 2 ① ② | 272 | 16 | ○ | | ○ | ○ | | |
| ○ | | デジタルアニメーション概論 | 個人やグループでメタモルフォーゼやショートアニメーションなどを制作する | 1 ① ② | 68 | 4 | | ○ | ○ | | ○ | |
| ○ | | アニメ制作総論 | アニメーションの制作の流れや制作スタッフについて学ぶ | 1 ① ② | 68 | 4 | ○ | | ○ | | ○ | |
| ○ | | 制作実習 | 卒業制作としてアニメーションを制作する | 1 2 ① ② | 408 | 24 | | ○ | ○ | | ○ | ○ |
| ○ | | 編集実習 | 実際にグループでムービーを取りながら、映像制作の基礎を学ぶ | 1 2 ① ② | 272 | 16 | | ○ | ○ | | ○ | |
| ○ | | デジタルペインティング | Paintman等で塗る技術の他に、デジタルペインターに求められる、線修正やスキャン等の技術も学ぶ | 1 2 ① ② | 272 | 16 | | ○ | ○ | | ○ | |
| ○ | | 色彩学 | 色彩について総合的に学び、資格検定の取得を目指す | 1 ① ② | 68 | 4 | ○ | | ○ | | ○ | |
| ○ | | 特殊効果 | Aftereffect等で様々なカットをつなぎ、特殊効果を付けリアリティのある作品にする技術を学ぶ | 1 2 ① ② | 272 | 16 | | ○ | ○ | | ○ | |
| ○ | | 2DCG実習 | デジタルアニメーション制作に必要な彩色技術をフォトショップ等を利用して技術習得する | 1 2 ① ② | 272 | 16 | | ○ | ○ | | ○ | |
| ○ | | 3CCG 実習 | キャラクターや背景に利用されている3D MAXを使用して3DCG技術を学ぶ | 2 ① ② | 68 | 4 | | ○ | ○ | | ○ | |
| 合計 | | 科目 | | | 2040単位時間(120単位) | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | 授業期間等 | |
|------------|--|----------|--|
| | | 1学年の学期区分 | |
| | | 1学期の授業期間 | |

(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。