

**情報 専門課程  
ゲーム 学科**

科目名		時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員
			1年		
共通科目	実践学習	120( 8 )	前期 45( 3 )	後期 75( 5 )	
	ゲーム基礎	180( 12 )	前期 90( 6 )	後期 90( 6 )	○
	企画・プレゼンテーション	60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	○
	共通科目合計	360( 24 )	前期 165( 11 )	後期 195( 13 )	
ゲームCGキャラクターコース	デッサン	60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	○
	キャラクターデザイン	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
	3DCG実習	240( 16 )	前期 120( 8 )	後期 120( 8 )	○
	映像編集	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
合計		540( 36 )	前期 270( 18 )	後期 270( 18 )	
1年合計		900( 60 )	前期 435( 29 )	後期 465( 31 )	

科目名		時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員
			2年		
共通科目	実践学習	120( 8 )	前期 45( 3 )	後期 75( 5 )	
	卒業制作	240( 16 )	前期 120( 8 )	後期 120( 8 )	○
	共通科目合計	360( 24 )	前期 165( 11 )	後期 195( 13 )	
ゲームCGキャラクターコース	デッサン	60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	
	キャラクターデザイン	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
	3DCG実習	180( 12 )	前期 90( 6 )	後期 90( 6 )	○
	映像編集	60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	○
	2DCG実習	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
合計		540( 36 )	前期 270( 18 )	後期 270( 18 )	
2年合計		900( 60 )	前期 435( 29 )	後期 465( 31 )	

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
ゲームCGキャラクターコース	1500( 100 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

**情報 専門課程**  
**ゲーム 学科**

科目名		時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員
			1年		
共通科目	実践学習	120( 8 )	前期 45( 3 )	後期 75( 5 )	
	ゲーム基礎	180( 12 )	前期 90( 6 )	後期 90( 6 )	○
企画・プレゼンテーション		60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	○
共通科目合計		360( 24 )	前期 165( 11 )	後期 195( 13 )	
プログラムコース	ビジュアルC++	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
	ゲームプログラミング	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
	ゲームデザイン実習	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
	アルゴリズム	60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	
	C言語	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	
	合計	540( 36 )	前期 270( 18 )	後期 270( 18 )	
1年合計		900( 60 )	前期 435( 29 )	後期 465( 31 )	

科目名		時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員
			2年		
共通科目	実践学習	120( 8 )	前期 45( 3 )	後期 75( 5 )	
	卒業制作	240( 16 )	前期 120( 8 )	後期 120( 8 )	○
共通科目合計		360( 24 )	前期 165( 11 )	後期 195( 13 )	
プログラムコース	ビジュアルC++	180( 12 )	前期 90( 6 )	後期 90( 6 )	○
	ゲームプログラミング	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	○
	C言語	60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	○
	情報処理演習	120( 8 )	前期 60( 4 )	後期 60( 4 )	
	Webプログラミング実習	60( 4 )	前期 30( 2 )	後期 30( 2 )	○
	合計	540( 36 )	前期 270( 18 )	後期 270( 18 )	
2年合計		900( 60 )	前期 435( 29 )	後期 465( 31 )	

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
ゲームプログラムコース	1260( 84 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

**情報 専門課程  
ITソリューション 学科**

科目名	時間数(単位) 2	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
情報化と経営	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
情報リテラシー	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
情報処理概論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
情報数学	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
アルゴリズム	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
表計算実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ワープロ実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
C言語	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
総合日本語	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○	
	0( 0 )	0( 0 )	0( 0 )		
<b>1年合計</b>	<b>900( 60 )</b>	<b>435( 29 )</b>	<b>465( 31 )</b>		

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
情報化と経営	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
表計算実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
C言語	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
Java	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
インターネットホームページ制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
プレゼンテーション実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ビジネスマナー	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
総合日本語	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○	
情報セキュリティ	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
<b>2年合計</b>	<b>900( 60 )</b>	<b>435( 29 )</b>	<b>465( 31 )</b>		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
ITソリューション学科	1140( 76 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

※2022年 ITソリューション学科からIT学科へ学科名変更により、2年のみ在籍。

## 情報

## 専門課程

## IT

## 学科

科目名	時間数(単位) 2	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
情報リテラシー	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
情報処理概論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
情報数学	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
アルゴリズム	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
表計算実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ワープロ実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
C言語	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
総合日本語	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○	
	0( 0 )	0( 0 )	0( 0 )		
1年合計	900( 60 )	435( 29 )	465( 31 )		

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
情報化と経営	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
表計算実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
C言語	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
Java	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
インターネットホームページ制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
プレゼンテーション実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ビジネスマナー	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
総合日本語	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
日本語ライティング	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
情報セキュリティ	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
2年合計	900( 60 )	435( 27 )	465( 31 )		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
IT学科	1260( 84 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

※2022年 ITソリューション学科からIT学科へ学科名変更により、1年のみ在籍。

**ビジネス 専門課程**  
**国際情報ビジネス 学科**

科目名	時間数 ( 単位 )	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		1年			
		前期 ( 単位 )	後期 ( 単位 )		
実践学習	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
日本語1	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
日本語2	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
日本語3	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
日本語受験対策	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
異文化コミュニケーション	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
総合科目	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
ビジネススマナー	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
計算実務	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
日本語ライティング	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
ビジネス英語	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
ワープロ実習	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
表計算実習	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
<b>1年合計</b>	<b>884( 52 )</b>	<b>442( 26 )</b>	<b>442( 26 )</b>		

科目名	時間数 ( 単位 )	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		2年			
		前期 ( 単位 )	後期 ( 単位 )		
実践学習	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
日本語 I	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
日本語 II	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
日本語受験対策	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
貿易実務	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
ビジネススマナー	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
計算実務	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
日本語ライティング	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
表計算実習	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
プレゼンテーション実習	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
インターネットHP制作	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
マーケティング	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )	○	
時事経済	68( 4 )	34( 2 )	34( 2 )		
<b>2年合計</b>	<b>884( 52 )</b>	<b>442( 26 )</b>	<b>442( 26 )</b>		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数 ( 单位 )
国際情報ビジネス学科	1088( 64 )

※年間34週でカリキュラムを作成している。  
 ※国際情報ビジネス学科は、留学生の入学者を対象とした学科であり、  
 (但し、学科主旨を理解し、入学を希望する日本人を拒むものではない)  
 留学生が我が国のIT、ビジネスの専門技術、等を学ぶ目的のカリキュラムが上

## 文化教養

## 専門課程

## アニメ

## 学科

科目名	時間数 ( 単位 )	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		1年			
		前期 ( 単位 )	後期 ( 単位 )		
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )	
	デジタルアニメーション概論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○
	映像論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )	
アニメコース	演出・絵コンテ	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○
	レイアウト・原画	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○
	動画	240( 16 )	120( 8 )	120( 8 )	○
	デジタル作画	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○
	デッサン	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○
	合計	600( 40 )	300( 20 )	300( 20 )	
1年合計		960( 64 )	465( 31 )	495( 33 )	

科目名	時間数 ( 単位 )	履修学年及び時間数		実務 経験 のある 教員	
		2年			
		前期 ( 单位 )	後期 ( 单位 )		
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )	
	制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	
	制作実習応用	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )	
アニメコース	演出・絵コンテ	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○
	レイアウト・原画	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○
	動画	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○
	デジタル作画	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○
	合計	480( 32 )	240( 16 )	240( 16 )	
2年合計		840( 56 )	405( 27 )	435( 29 )	

実務経験のある教員による授業時間数	時間数 ( 単位 )
アニメーターコース	1440( 96 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

## 文化教養

## 専門課程

## アニメ

## 学科

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )	
	デジタルアニメーション概論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	映像論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )	
アニメ彩色コース	デジタルペインティング	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
	撮影・特殊効果	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	編集実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	3DCG実習	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	デッサン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
合計					
	合計	600( 40 )	300( 20 )	300( 20 )	
1年合計		960( 64 )	465( 31 )	495( 33 )	

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )	
	制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	
	制作実習応用	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )	
アニメ彩色コース	撮影・特殊効果	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	編集実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	3DCG実習	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	合計	480( 32 )	240( 16 )	240( 16 )	
2年合計		840( 56 )	405( 27 )	435( 29 )	

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
アニメ彩色コース	1440( 96 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

**文化教養 専門課程  
ノベルス・シナリオ 学科**

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
文章技法	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
作品制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
企画	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
設計理論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
取材演習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
演出研究	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
創作技術	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
原作研究	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
<b>1年合計</b>	<b>960( 64 )</b>	<b>465( 31 )</b>	<b>495( 33 )</b>		

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
文章技法	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
企画	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
演出研究	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
デジタルノベル	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
編集制作概論	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
・作品制作応用(ノベルス専攻)	240( 16 )	120( 8 )	120( 8 )	○	
・シナリオライティング(シナリオ専攻)	240( 16 )	120( 8 )	120( 8 )	○	
<b>2年合計</b>	<b>840( 56 )</b>	<b>405( 27 )</b>	<b>435( 29 )</b>		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
ノベルス・シナリオ学科	1620( 108 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

文化教養 専門課程  
イラスト 学科

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数			実務経験のある教員	
		1年				
		前期(単位)	後期(単位)			
実践学習	120(8)	45(3)	75(5)			
デッサン	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デジタル作画	60(4)	30(2)	30(2)	○		
制作実習	60(4)	30(2)	30(2)	○		
2DCG実習	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デザイン演習	60(4)	30(2)	30(2)	○		
色彩学	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デジタルデザイン	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デジタル編集	60(4)	30(2)	30(2)			
クリップスタジオ実習	120(8)	60(4)	60(4)	○		
表現技法	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デザイン概論	60(4)	30(2)	30(2)	○		
キャラクターデザイン	60(4)	30(2)	30(2)	○		
1年合計	900(60)	435(29)	465(31)			

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数			実務経験のある教員	
		2年				
		前期(単位)	後期(単位)			
実践学習	120(8)	45(3)	75(5)			
デッサン	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デジタル作画	60(4)	30(2)	30(2)	○		
制作実習	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デジタルペインティング	60(4)	30(2)	30(2)	○		
2DCG実習	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デザイン演習	60(4)	30(2)	30(2)	○		
色彩学	60(4)	30(2)	30(2)	○		
デジタル編集	60(4)	30(2)	30(2)			
クリップスタジオ実習	60(4)	30(2)	30(2)	○		
・デザイン概論(イラスト専攻)	60(4)	30(2)	30(2)	○		
・キャラクターデザイン(イラスト専攻)	60(4)	30(2)	30(2)	○		
・制作実習2(イラスト専攻)	120(8)	60(4)	60(4)	○		
・デフォルメ(キャラクターデザイン専攻)	120(8)	60(4)	60(4)	○		
・キャラクターデザイン(キャラクターデザイン専攻)	120(8)	60(4)	60(4)	○		
2年合計	900(60)	435(29)	465(31)			

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
イラスト学科	1440(96)

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

文化教養 専門課程  
コミックイラスト 学科

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
デッサン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
キャラクターデザイン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
デジタル制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
イラスト制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
コミックイラスト概論	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
制作実習1	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
制作実習2	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
デジタル作画技術	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
コマ割り・演出	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ストーリー・発想法	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
<b>1年合計</b>	<b>900( 60 )</b>	<b>435( 29 )</b>	<b>465( 31 )</b>		

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
一般教養・実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
デッサン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
キャラクターデザイン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
デジタル制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
イラスト制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
卒業制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
<b>制作実習1(コミックイラスト専攻)</b>	<b>120( 8 )</b>	<b>60( 4 )</b>	<b>60( 4 )</b>		
デジタル作画技術2(コミックイラスト専攻)	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
デジタルイラスト(コミックイラスト専攻)	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
デザイン演習(コミックイラスト専攻)	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
制作実習2(マンガ専攻)	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
デジタル作画技術(マンガ専攻)	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
コマ割り・演出(マンガ専攻)	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ストーリー・発想法(マンガ専攻)	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
プロット・ネーム(マンガ専攻)	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
<b>2年合計</b>	<b>900( 60 )</b>	<b>435( 29 )</b>	<b>465( 31 )</b>		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
コミックイラスト学科	900( 60 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

※2022年 コミックイラスト学科からマンガ・イラスト学科へ学科名変更により、2年のみ在籍。

※2年次より専攻制により、コミックイラスト専攻希望者は無く、マンガ専攻のみ開講。

文化教養 専門課程  
マンガ・イラスト 学科

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
デッサン	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
キャラクターデザイン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
デジタル制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
イラスト制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
コミックイラスト概論	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
コマ割り・演出	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ストーリー・発想法	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
デジタル作画技術	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
1年合計	900( 60 )	435( 29 )	465( 31 )		

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
デッサン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
キャラクターデザイン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
デジタル制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
イラスト制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
コミックイラスト概論	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
コマ割り・演出	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ストーリー・発想法	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
デジタル作画技術	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
卒業制作	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
2年合計	900( 60 )	435( 29 )	465( 31 )		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
マンガ・イラスト学科	960( 64 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

※2022年 コミックイラスト学科からマンガ・イラスト学科へ学科名変更により、1年のみ在籍。

**文化教養 専門課程**  
**フィギュア原型 学科**

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
デザイン基礎	30( 2 )	30( 2 )	0( 0 )	○	
キャラクター・デザイン	30( 2 )	0( 0 )	30( 2 )	○	
制作実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
制作実習2	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
原型制作	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○	
複製・塗装実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
デジタル原型制作基礎	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )		
<b>1年合計</b>	<b>900( 60 )</b>	<b>435( 29 )</b>	<b>465( 31 )</b>		

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
制作実習応用	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
制作実習2	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
原型制作	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○	
複製・塗装実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
デジタル原型制作応用	240( 16 )	120( 8 )	120( 8 )		
<b>2年合計</b>	<b>900( 60 )</b>	<b>435( 29 )</b>	<b>465( 31 )</b>		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
フィギュア原型学科	1020( 68 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

**文化教養 専門課程**  
**声優 学科**

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		1年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
業界研究	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
フィジカルエクササイズ	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
パントマイム	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
滑舌(アフレコ)	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
演技演習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
ダンス＆ステージング	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
殺陣	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
エチュード	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
朗読	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ヴォイストレーニング1	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
1年合計	900( 60 )	435( 29 )	465( 31 )		

科目名	時間数(単位)	履修学年及び時間数		実務経験のある教員	
		2年			
		前期(単位)	後期(単位)		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
業界研究	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
オーディション対策	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ダンス＆ステージング	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
卒業公演	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
エチュード	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
ヴォイストレーニング2	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
映像表現	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
アフレコ演習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
ウォーカルレッスン	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
2年合計	900( 60 )	435( 29 )	465( 31 )		

実務経験のある教員による授業時間数	時間数(単位)
声優学科	1320( 88 )

※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も含む。

※アニメ声優学科／アニソン・タレントコースは、令和1年度(平成31年度)にアニソン声優コースから名称変更をしている。