

## 情報

## 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 ( 单位 )	後期 ( 单位 )		
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 )	
アニメーター	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 ) ○	
コース	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 )	
アニメーター	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 ) ○	
コース	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。

## 情報

## 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・撮影コース	デジタルペインティング	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	撮影・特殊効果	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	編集実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
	3DCG実習	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	デッサン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
コース	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・撮影コース	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・撮影コース	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。

**情報 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 )	○		
ビジュアルコミュニケーション	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
制作実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
SNS活用	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
InDesign実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
色彩学	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
発想法	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )			
Photoshop実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
クリップスタジオ実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○		
デザイン実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
Illustrator実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
キャラクターデザイン	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)			
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・グラフィック専攻)	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○		
・キャラクターデザイン(イラスト専攻・グラフィック専攻)	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 )	○		
・デジタルデザイン(グラフィック専攻)	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○		
<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)
イラスト学科	1800( 120 )

※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  
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。

## 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			
		前期(単位)	後期(単位)		
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )	
	ゲーム基礎	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	企画・プレゼンテーション	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )	
コース	デッサン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
	キャラクターデザイン	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	3DCG実習	240( 16 )	120( 8 )	120( 8 ) ○	
	映像編集	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	合計	540( 36 )	270( 18 )	270( 18 )	
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)		
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )	
	卒業制作	240( 16 )	120( 8 )	120( 8 )	
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )	
コース	デッサン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
	3DCG実習	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 ) ○	
	ゲームグラフィック	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
	映像編集	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 ) ○	
	2DCG実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 ) ○	
合計		540( 36 )	270( 18 )	270( 18 )	
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)
ゲームCGキャラクターコース	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。

## 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				
		前期(単位)	後期(単位)			
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
	ゲーム基礎	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○	
	企画・プレゼンテーション	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )		
ゲームプログラマコース	ビジュアルC++	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
	ゲームプログラミング	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
	ゲームデザイン実習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
	アルゴリズム	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
	C言語	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
	合計	540( 36 )	270( 18 )	270( 18 )		
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)			
共通科目	実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
	卒業制作	240( 16 )	120( 8 )	120( 8 )		
	共通科目合計	360( 24 )	165( 11 )	195( 13 )		
ゲームプログラマコース	ビジュアルC++	180( 12 )	90( 6 )	90( 6 )	○	
	ゲームプログラミング	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )	○	
	Java	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
	情報処理演習	120( 8 )	60( 4 )	60( 4 )		
	Webプログラミング実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
	合計	540( 36 )	270( 18 )	270( 18 )		
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)
ゲームプログラムコース	1200( 80 )

※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  
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 )			
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 )			
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 )			
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)
フィギュア原型学科	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。

## 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 )	○	
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 )	○	
受験対策	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
課題実習	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	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。

**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	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
日本語1	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
日本語2	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
日本語3	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
日本語受験対策	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
業界研究	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
異文化コミュニケーション	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
時事経済	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
計算実務	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ビジネスマナー	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ビジネス英語	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
販売士論	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
ワープロ実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
表計算実習	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 ( 单位 )	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 )		
実践学習	120( 8 )	45( 3 )	75( 5 )		
日本語1	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
日本語2	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
日本語受験対策	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
キャリアデザイン	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
経営学	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
貿易実務	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
接遇サービス論	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
簿記・会計	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
マーケティング	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )		
ビジネス実務	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
表計算実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
プレゼンテーション実習	60( 4 )	30( 2 )	30( 2 )	○	
インターネットホームページ制作	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 )
国際情報ビジネス学科	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。

**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	1800( 120 )

※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	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)		
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 )	○	
<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)
声優学科	1380( 92 )

※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。