

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	後期			
			( 単位 )		( 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	( 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 )	
アニメーターコース	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。

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・ 撮影・ 彩色・ 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 ）	○
	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・撮影・色・メ	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 )	○
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・撮影・色・メ	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 )	○
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・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 )	○
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	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。

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CGキャラクターコース	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 ）	
ゲームCGキャラクターコース	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。

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 ）	
ゲームプログラミングコース	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 ）	
ゲームプログラミングコース	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 ）	○
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 ）	
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 ）	
接客サービス論	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 ）	○
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)
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 ）	○
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）	
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 ）	○
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)
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）	○
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 ）	○
ヴォーカルレッスン	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	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。