

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)	○
	キャリアデザイン	60(4)	30(2)	30(2)	
	共通科目合計	420(28)	195(13)	225(15)	
アニメ ーター コース	演出・絵コンテ	60(2)	30(1)	30(1)	○
	レイアウト・原画	120(4)	60(2)	60(2)	○
	動画	240(8)	120(4)	120(4)	○
	デジタル作画	60(2)	30(1)	30(1)	○
	デッサン	120(8)	60(4)	60(4)	○
	合計	600(24)	300(12)	300(12)	
1年合計		1020(52)	495(25)	525(27)	

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(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。

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)	○
	キャリアデザイン	60(4)	30(2)	30(2)	
	共通科目合計	420(28)	195(13)	225(15)	
アニメ 撮影 ・ 色 コース	デジタルペインティング	120(4)	60(2)	60(2)	○
	撮影・特殊効果	180(6)	90(3)	90(3)	○
	編集実習	60(2)	30(1)	30(1)	○
	3DCG実習	180(6)	90(3)	90(3)	○
	デッサン	60(4)	30(2)	30(2)	○
	合計	600(22)	300(11)	300(11)	
1年合計		1020(50)	495(24)	525(26)	

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)	
色ア ニ 撮 メ 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(78)

※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)	
キャリアデザイン	60 (4)	30 (2)	30 (2)	
デッサン	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
キャラクターデザイン	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
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 (2)	30 (1)	30 (1)	○
InDesign実習	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
色彩学	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
発想法	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
Photoshop実習	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
Illustrator実習	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
クリップスタジオ実習	120 (4)	60 (2)	60 (2)	○
Live2D実習	60 (2)	30 (1)	30 (1)	
デザイン実習	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
1年合計	960 (46)	465 (22)	495 (24)	

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)	○
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)	○
デジタルワークフロー	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)	○
アプリケーション実習	60 (4)	30 (2)	30 (2)	
クリップスタジオ実習	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
・デザイン実習(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)	○
・イラスト制作(イラスト専攻)	120 (8)	60 (4)	60 (4)	○
・キャラクター表現(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)	○
・Illustrator実習(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	1440 (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。

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)	
キャリアデザイン	60 (4)	30 (2)	30 (2)	
デッサン	120 (8)	60 (4)	60 (4)	○
キャラクターデザイン	60 (2)	30 (1)	30 (1)	
デジタル制作実習	120 (4)	60 (2)	60 (2)	○
イラスト制作	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
制作実習	120 (4)	60 (2)	60 (2)	
コミックイラスト概論	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
コマ割り・演出	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
ストーリー・発想法	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
デジタル作画技術	120 (4)	60 (2)	60 (2)	○
1年合計	960 (46)	465 (22)	495 (24)	

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	1140 (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)	
	キャリアデザイン	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
	ゲーム基礎	180 (6)	90 (3)	90 (3)	○
	企画・プレゼンテーション	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
	共通科目合計	420 (20)	195 (9)	225 (11)	
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 (4)	60 (2)	60 (2)	○
	3DCG実習	240 (8)	120 (4)	120 (4)	○
	映像編集	120 (4)	60 (2)	60 (2)	○
	合計	540 (20)	270 (10)	270 (10)	
1年合計		960 (40)	465 (19)	495 (21)	

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	1620 (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。

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)	
	キャリアデザイン	60(4)	30(2)	30(2)	
	ゲーム基礎	180(6)	90(3)	90(3)	○
	企画・プレゼンテーション	60(2)	30(1)	30(1)	○
	共通科目合計	420(20)	195(9)	225(11)	
ゲームプログラムコース	ビジュアルC++	120(4)	60(2)	60(2)	○
	ゲームプログラミング	120(4)	60(2)	60(2)	○
	ゲームデザイン実習	120(4)	60(2)	60(2)	○
	アルゴリズム	60(4)	30(2)	30(2)	○
	C言語	120(4)	60(2)	60(2)	○
	合計	540(20)	270(10)	270(10)	
1年合計		960(40)	465(19)	495(21)	

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)	
ゲームプログラムコース	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	1320(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
 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)	
キャリアデザイン	60(2)	30(1)	30(1)	
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(4)	60(2)	60(2)	○
制作実習2	120(4)	60(2)	60(2)	
原型制作	180(6)	90(3)	90(3)	○
複製・塗装実習	120(4)	60(2)	60(2)	○
デジタル原型制作基礎	180(6)	90(3)	90(3)	
1年合計	960(38)	465(18)	495(20)	

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(46)

※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)	
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(2)	30(1)	30(1)	○
ワープロ実習	60(2)	30(1)	30(1)	○
C言語	120(4)	60(2)	60(2)	○
C#	60(2)	30(1)	30(1)	○
総合日本語	180(12)	90(6)	90(6)	○
1年合計	960(54)	465(26)	495(28)	

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)	○
情報処理演習	120(8)	60(4)	60(4)	○
表計算実習	60(4)	30(2)	30(2)	○
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(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)
IT学科	1620(98)

※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)	○
ホテルマネジメント	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
ワープロ実習	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
表計算実習	60 (2)	30 (1)	30 (1)	○
1年合計	960 (60)	465 (29)	495 (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)	○
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	1320 (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
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)	
キャリアデザイン	60(4)	30(2)	30(2)	
業界研究	60(4)	30(2)	30(2)	
フィジカルエクササイズ	60(4)	30(1)	30(1)	○
パントマイム	60(2)	30(1)	30(1)	○
滑舌(アフレコ)	120(4)	60(2)	60(2)	○
演技演習	120(4)	60(2)	60(2)	○
ダンス&ステージング	60(2)	30(1)	30(1)	○
殺陣	60(2)	30(1)	30(1)	○
エチュード	120(4)	60(2)	60(2)	○
朗読	60(2)	30(1)	30(1)	
ヴォイストレーニング	60(2)	30(1)	30(1)	○
1年合計	960(40)	465(19)	495(21)	

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)	○
MC・フリートーク	60(4)	30(2)	30(2)	
表現技法	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	1320(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
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)	
キャリアデザイン	60(4)	30(2)	30(2)	○
文章技法	120(8)	60(4)	60(4)	○
作品制作実習	120(4)	60(2)	60(2)	○
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	1020(64)	495(31)	525(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	1620(104)

※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。