

職業実践専門課程等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		
東京アニメーションカレッジ専門学校		昭和59年3月30日		田中道信		〒161-0033 (住所) 東京都新宿区下落合1-1-8 (電話) 03-5332-3056		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人創都学園		昭和59年3月30日		鈴木雅文		〒161-0033 (住所) 東京都新宿区下落合1-1-8 (電話) 03-5332-3056		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
文化・教養	文化・教養専門課程		マンガ・イラスト学科 (キャラクターイラストコース)		平成20(2008)年度	-	令和 1(2019)年度	
学科の目的	教育基本法、及び学校教育法に基づきマンガ製作やイラスト表現に関し必要とされる技能を養成し、又は教育の向上を図ることを目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	様々な分野で活用されるイラストやキャラクターを生み出し幅広い分野で活躍できる技術を修得する。担任制・固定教室制。							
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	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,792 単位時間	32 単位時間	96 単位時間	1,664 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
140 人の内数	80 人		13 人		16%	400%		
就職等の状況	■卒業生数(C)		55 人					
	■就職希望者数(D)		22 人					
	■就職者数(E)		11 人					
	■地元就職者数(F)		0 人					
	■就職率(E/D)		50 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		0 %					
	■卒業生に占める就職者の割合(E/C)		20 %					
	■進学者数		2 人					
	■その他							
	就職／フリーランス活動継続28名、帰国2名、アルバイト12名 (令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) デザイン会社、ゲーム会社、アニメ制作会社、漫画出版関連など							
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL							
当該学科のホームページURL	https://www.tokyo-anime.jp/subject/comic.html							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)							
	総授業時数		1,792 単位時間					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		64 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間					
	うち必修授業時数		1,792 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		64 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間					
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間					
	(B: 単位数による算定)							
	総単位数		0 単位					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位					
	うち企業等と連携した演習の単位数		単位					
	うち必修単位数		単位					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位					
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位					
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを遡算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)				3 人	
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)				3 人	
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人	
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)				1 人	
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)				0 人	
	計						7 人	
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数						7 人	

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程(カリキュラム)編成において、イラスト業界の時代に即した人材育成の要望に応えられるよう、様々な出版社・編集プロダクション・ゲーム会社などにプロとして必要な技術技能などヒアリングしながら実践的な教育カリキュラムの開発や施設設備及び実践研修環境の充実等、教育課程の内容充実を図れるよう取り組んでいく。また、業界の方に学校を見学してもらい意見交換する機会を設けるなど積極的に業界の意見を取り入れていく。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会は、企業等の要請を教育課程へ反映し、実践的な職業教育実施のための委員会として組織する。その委員会にて決議した内容については学校長へ答申し、その他会議等において内容等について審議したうえで教育課程編成に可能な範囲で反映していくものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名 前	所 属	任 期	種 別
南 雅彦	株式会社ボンズ代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
大平 幸輝	合同会社 アカランタン 社長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
香取 正樹	公益社団法人 日本漫画家協会 参与	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
志田 隆一郎	株式会社サイドランチ 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
百田 英生	一般社団法人 国際声優育成協会 理事	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
西名 武	株式会社HALF H・P STUDIO (ハーフエイチ・ピーススタジオ)取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
木村 崇信	有限会社F9 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
田中 道信	東京アニメーションカレッジ専門学校 学校長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
伊藤 恒幸	東京アニメーションカレッジ専門学校 総合学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
稲見 千春	東京アニメーションカレッジ専門学校 アニメ学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
笠貫 正伸	東京アニメーションカレッジ専門学校 アニメーション担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
西澤 愛	東京アニメーションカレッジ専門学校 マンガ・イラスト学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
伊藤 拓真	東京アニメーションカレッジ専門学校 マンガ・イラスト担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
原崎 真由子	東京アニメーションカレッジ専門学校 声優学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
小野 はるか	東京アニメーションカレッジ専門学校 声優学科担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年11月8日 17:00～19:00

第2回 令和6年3月21日 17:00～19:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

業界のAIに対する動向を伺い、学校としてどのように取り組んでいくべきかの意見をいただいた。AIについては様々な問題点も指摘されているので、完成物としてではなく、まずは知識を深めるという形で取り組んでいく段階との認識。

アニメ作品だけでなく演劇など様々なジャンルの物を見せるべきとの委員の意見に基づき演劇や歌舞伎など様々な舞台鑑賞を実施し、クリエイティビティの向上につなげている。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

イラスト業界の最前線の知識・技術・技能を実習に取り入れていく為、出版社・編集プロダクション・ゲーム会社など関係企業との連携を密にし、実践に対応した教育内容を提供していく。また、時代の流れに対応する為に静止画にこだわらず2Dキャラクターでの動画も視野に入れ様々な関連企業の意見を取り入れられるよう努力する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

企業との連携により、静止画キャラクターからアニメーション映像を作成することが出来るアプリケーション「Live2D Cubism」を修得し、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げる。また、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。

課題として様々な動きのあるキャラクター作品を作成し、その完成度をもって課題評価を行う。

評価に関しても合同会社アカランタンにおいて、どの程度実際の現場で通用するかの基準をもって評価している。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
モーションデザイン	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	静止画キャラクターからアニメーション映像を作成することが出来るアプリケーション「Live2D Cubism」の修得	合同会社アカランタン

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員が学校の基本方針を理解し業務を遂行する上において、自身の自己研鑽に努めることの必要性を理解するとともに、学生・生徒の人材育成において必要な知識や技術の習得を目的とする。また、全体での実施はもちろん、自己研鑽における自発的な研修参加や各種表現活動等についても業務に支障のない範囲でバックアップする。教員は、創都学園 講師・教職員研修規定に基づいて、学園又は各種団体等の研修を受け、資質の向上に努めていく。その内容については、教務部が定める年間行事予定において計画される。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	「アニメ人材パートナーズフォーラム 産学交流会」	連携企業等:	日本動画協会
期間:	令和5年6月2日(金)	対象:	教員2名
内容	「アニメーションのデジタル制作に対応した効果的な人材育成に関する調査」結果の会員社・加盟校向け報告・作成したセミナー映像の一部ご紹介		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「人権教育研修」学校におけるハラスメントの防止と対応方法」	連携企業等:	公益財団法人東京都私学財団
期間:	令和5年10月19日(木)	対象:	教員1名
内容	学校における様々なハラスメントの正しい知識・理解と、それぞれに合わせた具体的な防止策と対応方法について		

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	「アニメ人材パートナーズフォーラム 産学交流会」	連携企業等:	日本動画協会
期間:	令和6年複数回実施	対象:	教員2名
内容	学生向け講座動画・オンライン・対面の案内や、業界の動向、学校教育と就業を結ぶ実習等について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	人権教育研修	連携企業等:	公益財団法人東京都私学財団
期間:	令和6年11月頃	対象:	教員1名
内容	毎年実施のメンタルヘルスケアなどに関する具体的な配慮と支援のあり方について		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

学校関係者評価においては、本校にて実施している自己評価を基に、業界企業・教育団体・地域との連携による教育活動など、本校教育活動についてを説明。そして、さらなる教育活動へつなげていくために多角的にその運営が適正に行われているのかを審議・助言いただき、今後の発展・改善に寄与していく。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

モチベーションの底上げや教員による評価の差をどのように均一化していくかなどの意見が出た。地域貢献も兼ねて小学生対象に紙芝居を実施するなど外部に発信することでモチベーションの底上げにつながった他、成績評価を数値化することでクラスごとの状況が可視化され、評価する際の参考となっている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
上野 昭子	新宿区戸塚地区民生委員・児童委員協議会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	地域関係者
櫛戸 雅也	有限会社ナラト	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
児玉 恒士	フリーランス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <https://www.tokyo-anime.jp/data/>

公表時期: 令和6年6月30日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校の理念でもある、“業界にとって信頼できる人材育成機関であること”を実践していくためには、本校教育内容等の情報提供について積極的に行っていくべきである。本校は、学生の日常・教育内容などについてWEBサイト・冊子の発行等を通じて行っていくこととする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	本校について、理念について
(2)各学科等の教育	教育について(教育課程及び学科別公開情報)
(3)教職員	教育について(教育課程及び学科別公開情報)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育について(教育活動)、進路について
(5)様々な教育活動・教育環境	教育について(教育活動)
(6)学生の生活支援	進路について(キャリアサポート)
(7)学生納付金・修学支援	入学について(納入金)
(8)学校の財務	本校について(学校の財務)
(9)学校評価	教育について(自己評価、学校関係者評価)
(10)国際連携の状況	留学生の方はこちら
(11)その他	※該当なし

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <https://www.tokyo-anime.jp/data/>

公表時期: 令和6年6月30日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 マンガ・イラスト学科 (キャラクターイラストコース))															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○		デッサン	見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。集中度を深めながら材質表現・形態への認識の幅を広げる。	1年通年	256	8			○	○		○		
2	○		デザイン資料考証	漫画・イラストを描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。	1年後期	32	1	○			○		○		
3	○		キャラクターデザインA	キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。	1年前期	32	1			○	○		○		
4	○		キャラクターデザインB	実際の仕事内容、依頼を想定し、作品制作のプロセス、作成スキルを身につける。	1年後期	64	2			○	○		○		
5	○		デジタルワーク演習	キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。	1年前期	32	1		△	○	○		○		
6	○		イラストテクニック	画材の基本的な使い方と、水彩・アクリルそれぞれの特性を生かした技法の修得。	1年前期	64	2			○	○		○		
7	○		コミック表現技法基礎	漫画に描く際に使用される、ペンの使い方など基本のテクニックを学ぶ。	1年通年	128	4			○	○	○	○		
8	○		漫画制作実習基礎	短編漫画の制作。	1年前期	64	2			○	○		○		
9	○		パースペクティブ	遠近法についての基礎的な知識・技術を学び、実際の作画で運用する。	1年前期	32	1			○	○		○		
10	○		デジタルワーク演習応用	キャラクターデザインの膨らませ方、構図などを学んで基礎力を伸ばして行く。	1年後期	64	2			○	○		○		
11	○		イラスト制作実習	画材の基本的な使い方と、水彩・アクリルそれぞれの特性を生かした技法の修得。 イラストを描く際に必要な知識、約束事などの修得。	1年後期	64	2			○	○		○		
12	○		作品制作	各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導	1・2年通年	128	4	△		○	○		○		
13	○		デッサン応用	人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得を目指す	2年通年	128	4			○	○	○	○		
14	○		デザイン演習	アドビイラストレーターを使用した基本知識とデザイン演習	2年通年	128	4	△		○	○		○		
15	○		デジタルコミック	Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする	2年通年	128	4			○	○		○		
16	○		卒業制作	卒業に向け、2年間で学んだことを集約した作品制作。	2年後期	96	3		○		○		○		
17	○		イラスト制作実習2	画力の底上げのための鉛筆スケッチ。 資料を見て描く練習。可能なものはキャラクター込みで描く。	2年前期	32	1			○	○		○		
18	○		デジタルイラスト	実践に近い課題を重ねながら、ポートフォリオに入れる作品を増やして行く	2年通年	256	8			○	○		○		
19	○		モーションデザイン	静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得する。	2年通年	64	2	△		○	○		○	○	
20															
合計				19 科目		1792 単位 (単位時間)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	各学科が定める所定の全授業科目を所定の年次にすべて合格することを定めている。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法:	授業内で随時行う課題に対する技術評価・レポート・プレゼンテーション等と、取り組み方に対する平常点、出席状況を加味して評価を決定していく。	1 学期の授業期間	16 週

(留意事項)

- 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。
- 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。

職業実践専門課程等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		
東京アニメーションカレッジ専門学校		昭和59年3月30日		田中道信		〒161-0033 (住所) 東京都新宿区下落合1-1-8 (電話) 03-5332-3056		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人創都学園		昭和59年3月30日		鈴木雅文		〒161-0033 (住所) 東京都新宿区下落合1-1-8 (電話) 03-5332-3056		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
文化・教養	文化・教養専門課程		マンガ・イラスト学科（ストーリーコミックコース）		平成20(2008)年度	-	令和 1(2019)年度	
学科の目的	教育基本法、及び学校教育法に基づきマンガ製作やイラスト表現に関し必要とされる技能を養成し、又は教育の向上を図ることを目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	様々な分野で活用されるイラストやキャラクターを生み出し幅広い分野で活躍できる技術を修得する。担任制・固定教室制。							
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	実技
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,792 単位時間	32 単位時間	128 単位時間	1,632 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
		単位	単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
140 人の内数	18 人		5 人		28%	0%		
就職等の状況	■卒業生数(C)		6 人					
	■就職希望者数(D)		2 人					
	■就職者数(E)		2 人					
	■地元就職者数(F)		0 人					
	■就職率(E/D)		100 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		0 %					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		33 %					
	■進学者数		0 人					
	■その他							
	就職／フリーランス活動継続3名、アルバイト1名							
(令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
(令和5年度卒業生)								
デザイン会社、ゲーム会社、アニメ制作会社、漫画出版関連など								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載				無			
	評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL			
当該学科のホームページURL	https://www.tokyo-anime.jp/subject/comic.html							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)							
	総授業時数		1,792 単位時間					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		128 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間					
	うち必修授業時数		1,792 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		128 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間					
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間					
	(B:単位数による算定)							
	総単位数		0 単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位						
うち企業等と連携した演習の単位数		単位						
うち必修単位数		単位						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位						
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを遡算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		3 人			
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		3 人			
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		1 人			
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人			
	計				7 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				7 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程(カリキュラム)編成において、イラスト業界の時代に即した人材育成の要望に応えられるよう、様々な出版社・編集プロダクション・ゲーム会社などにプロとして必要な技術技能などヒアリングしながら実践的な教育カリキュラムの開発や施設設備及び実践研修環境の充実等、教育課程の内容充実を図れるよう取り組んでいく。また、業界の方に学校を見学してもらい意見交換する機会を設けるなど積極的に業界の意見を取り入れていく。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会は、企業等の要請を教育課程へ反映し、実践的な職業教育実施のための委員会として組織する。その委員会にて決議した内容については学校長へ答申し、その他会議等において内容等について審議したうえで教育課程編成に可能な範囲で反映していくものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名 前	所 属	任 期	種 別
南 雅彦	株式会社ボンズ代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
大平 幸輝	合同会社 アカランタン 社長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
香取 正樹	公益社団法人 日本漫画家協会 参与	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
志田 隆一郎	株式会社サイドランチ 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
百田 英生	一般社団法人 国際声優育成協会 理事	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
西名 武	株式会社HALF H・P STUDIO (ハーフエイチ・ピーススタジオ)取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
木村 崇信	有限会社F9 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
田中 道信	東京アニメーションカレッジ専門学校 学校長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
伊藤 恒幸	東京アニメーションカレッジ専門学校 総合学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
稲見 千春	東京アニメーションカレッジ専門学校 アニメ学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
笠貫 正伸	東京アニメーションカレッジ専門学校 アニメーション担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
西澤 愛	東京アニメーションカレッジ専門学校 マンガ・イラスト学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
伊藤 拓真	東京アニメーションカレッジ専門学校 マンガ・イラスト担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
原崎 真由子	東京アニメーションカレッジ専門学校 声優学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
小野 はるか	東京アニメーションカレッジ専門学校 声優学科担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年11月8日 17:00～19:00

第2回 令和6年3月21日 17:00～19:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

業界のAIに対する動向を伺い、学校としてどのように取り組んでいくべきかの意見をいただいた。AIについては様々な問題点も指摘されているので、完成物としてではなく、まずは知識を深めるという形で取り組んでいく段階との認識。

アニメ作品だけでなく演劇など様々なジャンルの物を見せるべきとの委員の意見に基づき演劇や歌舞伎など様々な舞台鑑賞を実施し、クリエイティビティの向上につなげている。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

漫画業界の最前線の知識・技術・技能を実習に取り入れていく為、出版社・編集プロダクションなど関係企業との連携を密にし、実践に対応した教育内容を提供していく。また、制作した作品を対外的に発表する機会を企業に設けてもらい外部の評価をフィードバックできるようにしていく。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

漫画創作活動を通して諸外国とも漫画文化の交流を図っている公益社団法人 日本漫画家協会の参与である講師より漫画やイラストを描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。解説した資料を基に簡単な作画をしてもらい理解度の度合いによって評価を行う。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
デジタルコミック	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする。作成した作品を『あつまれ！マンガ道場』にて発表する。	株式会社タスト(あつまれ！マンガ)

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員が学校の基本方針を理解し業務を遂行する上において、自身の自己研鑽に努めることの必要性を理解するとともに、学生・生徒の人材育成において必要な知識や技術の習得を目的とする。また、全体での実施はもちろん、自己研鑽における自発的な研修参加や各種表現活動等についても業務に支障のない範囲でバックアップする。教員は、創都学園 講師・教職員研修規定に基づいて、学園又は各種団体等の研修を受け、資質の向上に努めていく。その内容については、教務部が定める年間行事予定において計画される。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	「アニメ人材パートナーズフォーラム 産学交流会」	連携企業等:	日本動画協会
期間:	令和5年6月2日(金)	対象:	教員2名
内容	「アニメーションのデジタル制作に対応した効果的な人材育成に関する調査」結果の会員社・加盟校向け報告・作成したセミナー映像の一部ご紹介		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「人権教育研修」学校におけるハラスメントの防止と対応方法」	連携企業等:	公益財団法人東京都私学財団
期間:	令和5年10月19日(木)	対象:	教員1名
内容	学校における様々なハラスメントの正しい知識・理解と、それぞれに合わせた具体的な防止策と対応方法について		

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	「アニメ人材パートナーズフォーラム 産学交流会」	連携企業等:	日本動画協会
期間:	令和6年複数回実施	対象:	教員2名
内容	学生向け講座動画・オンライン・対面の案内や、業界の動向、学校教育と就業を結ぶ実習等について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	人権教育研修	連携企業等:	公益財団法人東京都私学財団
期間:	令和6年11月頃	対象:	教員1名
内容	毎年実施のメンタルヘルスケアなどに関する具体的な配慮と支援のあり方について		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

学校関係者評価においては、本校にて実施している自己評価を基に、業界企業・教育団体・地域との連携による教育活動など、本校教育活動についてを説明。そして、さらなる教育活動へつなげていくために多角的にその運営が適正に行われているのかを審議・助言いただき、今後の発展・改善に寄与していく。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

モチベーションの底上げや教員による評価の差をどのように均一化していくかなどの意見が出た。地域貢献も兼ねて小学生対象に紙芝居を実施するなど外部に発信することでモチベーションの底上げにつながった他、成績評価を数値化することでクラスごとの状況が可視化され、評価する際の参考となっている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
上野 昭子	新宿区戸塚地区民生委員・児童委員協議会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	地域関係者
櫛戸 雅也	有限会社ナラト	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
児玉 恒士	フリーランス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <https://www.tokyo-anime.jp/data/>

公表時期: 令和6年6月30日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校の理念でもある、“業界にとって信頼できる人材育成機関であること”を実践していくためには、本校教育内容等の情報提供について積極的に行っていくべきである。本校は、学生の日常・教育内容などについてWEBサイト・冊子の発行等を通じて行っていくこととする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	本校について、理念について
(2)各学科等の教育	教育について(教育課程及び学科別公開情報)
(3)教職員	教育について(教育課程及び学科別公開情報)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育について(教育活動)、進路について
(5)様々な教育活動・教育環境	教育について(教育活動)
(6)学生の生活支援	進路について(キャリアサポート)
(7)学生納付金・修学支援	入学について(納入金)
(8)学校の財務	本校について(学校の財務)
(9)学校評価	教育について(自己評価、学校関係者評価)
(10)国際連携の状況	留学生の方はこちら
(11)その他	※該当なし

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <https://www.tokyo-anime.jp/data/>

公表時期: 令和6年6月30日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 マンガ・イラスト学科 (ストーリーコミックコース))															
分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○		デッサン	見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。集中度を深めながら材質表現・形態への認識の幅を広げる。	1年通年	256	8			○	○			○	
2	○		デザイン資料考証	漫画・イラストを描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。	1年後期	32	1	○			○				○
3	○		キャラクターデザインA	キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。	1年前期	32	1				○	○			○
4	○		キャラクターデザインB	実際の仕事内容、依頼を想定し、作品制作のプロセス、作成スキルを身につける。	1年後期	64	2				○	○			○
5	○		デジタルワーク演習	キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。	1年前期	32	1		△		○	○			○
6	○		イラストテクニック	画材の基本的な使い方と、水彩・アクリルそれぞれの特性を生かした技法の修得。	1年前期	64	2				○	○			○
7	○		コミック表現技法基礎	漫画に描く際に使用される、ペンの使い方など基本のテクニックを学ぶ。	1年通年	128	4				○	○			○
8	○		漫画制作実習基礎	短編漫画の制作。	1年前期	64	2				○	○			○
9	○		作品制作	各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導	1・2年通年	128	4	△			○	○		○	
10	○		デッサン応用	人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得を目指す	2年通年	128	4				○	○	○		○
11	○		デザイン演習	アドビイラストレーターを使用した基本知識とデザイン演習	2年通年	128	4	△			○	○			○
12	○		デジタルコミック	Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする	2年通年	128	4				○	○			○
13	○		卒業制作	卒業に向け、2年間で学んだことを集約した作品制作。	2年後期	96	3		○			○			○
14	○		シナリオ	読み切りマンガのストーリー作りを学ぶ。	1年前期	32	1		○			○			○
15	○		漫画制作実習	16P以上の漫画を一本仕上げる。(又はイラスト8枚)	1年後期	128	4				○	○			○
16	○		漫画制作A	16p以上の漫画を1本以上仕上げる	2年前期	96	3				○	○			○
17	○		漫画制作B	24 p 以上の漫画を仕上げる	2年後期	64	2				○	○			○
18	○		カラー漫画	色々な画材と水彩紙などを使って、自分に合った表現方法を探す	2年前期	64	2				○	○			○
19	○		コミック表現技法応用	漫画を構成する一般的な表現の練習と習得	2年通年	128	4				○	○			○
20															
合計				19 科目			1792 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	各学科が定める所定の全授業科目を所定の年次にすべて合格することを定めている。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法:	授業内で随時行う課題に対する技術評価・レポート・プレゼンテーション等と、取り組み方に対する平常点、出席状況を加味して評価を決定していく。	1 学期の授業期間	16 週

(留意事項)

- 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。
- 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。

職業実践専門課程等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								
東京アニメーションカレッジ専門学校		昭和59年3月30日		田中道信		〒161-0033 (住所) 東京都新宿区下落合1-1-8 (電話) 03-5332-3056								
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地								
学校法人創都学園		昭和59年3月30日		鈴木雅文		〒161-0033 (住所) 東京都新宿区下落合1-1-8 (電話) 03-5332-3056								
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度					
文化・教養	文化・教養専門課程		マンガ・イラスト学科 (ゲームイラストコース)		平成20(2008)年度		-		令和 1(2019)年度					
学科の目的	教育基本法、及び学校教育法に基づきマンガ製作やイラスト表現に関し必要とされる技能を養成し、又は教育の向上を図ることを目的とする。													
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	様々な分野で活用されるイラストやキャラクターを生み出し特にゲーム業界で活躍できる技術を修得する。担任制・固定教室制。													
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		実技		
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,792 単位時間		32 単位時間		224 単位時間		1,536 単位時間		0 単位時間		0 単位時間	
			単位		単位		単位		単位		単位		単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率							
140 人の内数	8 人		0 人		0%		2400%							
就職等の状況	■卒業者数(C) : 14 人													
	■就職希望者数(D) : 11 人													
	■就職者数(E) : 5 人													
	■地元就職者数(F) 0 人													
	■就職率(E/D) 45 %													
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 0 %													
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 36 %													
	■進学者数 0 人													
	■その他													
	就職／フリーランス活動継続7名、アルバイト2名													
(令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)														
■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) デザイン会社、ゲーム会社、アニメ制作会社、漫画出版関連など														
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL													
当該学科のホームページURL	https://www.tokyo-anime.jp/subject/comic.html													
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)													
	総授業時数 1,792 単位時間													
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 64 単位時間													
	うち企業等と連携した演習の授業時数 0 単位時間													
	うち必修授業時数 1,792 単位時間													
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 64 単位時間													
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 0 単位時間													
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) 0 単位時間													
	(B: 単位数による算定)													
	総単位数 0 単位													
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数 単位														
うち企業等と連携した演習の単位数 単位														
うち必修単位数 単位														
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数 単位														
うち企業等と連携した必修の演習の単位数 単位														
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数) 単位														
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号) 3 人													
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号) 3 人													
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号) 0 人													
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号) 1 人													
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号) 0 人													
	計 7 人													
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数 7 人													

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程(カリキュラム)編成において、ゲーム業界の時代に即した人材育成の要望に応えられるよう、様々なゲーム会社などにプロとして必要な技術技能などヒアリングしながら実践的な教育カリキュラムの開発や施設設備及び実践研修環境の充実等、教育課程の内容充実を図れるよう取り組んでいく。また、業界の方に学校を見学してもらい意見交換する機会を設けるなど積極的に業界の意見を取り入れていく。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会は、企業等の要請を教育課程へ反映し、実践的な職業教育実施のための委員会として組織する。その委員会にて決議した内容については学校長へ答申し、その他会議等において内容等について審議したうえで教育課程編成に可能な範囲で反映していくものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
南 雅彦	株式会社ボンズ代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
大平 幸輝	合同会社 アカランタン 社長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
香取 正樹	公益社団法人 日本漫画家協会 参与	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
志田 隆一郎	株式会社サイドランチ 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
百田 英生	一般社団法人 国際声優育成協会 理事	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
西名 武	株式会社HALF H・P STUDIO (ハーフエイチ・ピーススタジオ)取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
木村 崇信	有限会社F9 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
田中 道信	東京アニメーションカレッジ専門学校 学校長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
伊藤 恒幸	東京アニメーションカレッジ専門学校 総合学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
稲見 千春	東京アニメーションカレッジ専門学校 アニメ学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
笠貫 正伸	東京アニメーションカレッジ専門学校 アニメーション担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
西澤 愛	東京アニメーションカレッジ専門学校 マンガ・イラスト学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
伊藤 拓真	東京アニメーションカレッジ専門学校 マンガ・イラスト担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
原崎 真由子	東京アニメーションカレッジ専門学校 声優学科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
小野 はるか	東京アニメーションカレッジ専門学校 声優学科担当	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年11月8日 17:00～19:00

第2回 令和6年3月21日 17:00～19:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

業界のAIに対する動向を伺い、学校としてどのように取り組んでいくべきかの意見をいただいた。AIについては様々な問題点も指摘されているので、完成物としてではなく、まずは知識を深めるという形で取り組んでいく段階との認識。

アニメ作品だけでなく演劇など様々なジャンルの物を見せるべきとの委員の意見に基づき演劇や歌舞伎など様々な舞台鑑賞を実施し、クリエイティビティの向上につなげている。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

イラスト業界の最前線の知識・技術・技能を実習に取り入れていく為、出版社・編集プロダクション・ゲーム会社など関係企業との連携を密にし、実践に対応した教育内容を提供していく。また、時代の流れに対応する為に静止画にこだわらず2Dキャラクターでの動画も視野に入れ様々な関連企業の意見を取り入れられるよう努力する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

企業との連携により、静止画キャラクターからアニメーション映像を作成することが出来るアプリケーション「Live2D Cubism」を修得し、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げる。また、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。

課題として様々な動きのあるキャラクター作品を作成し、その完成度をもって課題評価を行う。

評価に関しても合同会社アカランタンにおいて、どの程度実際の現場で通用するかの基準をもって評価している。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
モーションデザイン	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	静止画キャラクターからアニメーション映像を作成することが出来るアプリケーション「Live2D Cubism」の修得	合同会社アカランタン

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

教職員が学校の基本方針を理解し業務を遂行する上において、自身の自己研鑽に努めることの必要性を理解するとともに、学生・生徒の人材育成において必要な知識や技術の習得を目的とする。また、全体での実施はもちろん、自己研鑽における自発的な研修参加や各種表現活動等についても業務に支障のない範囲でバックアップする。教員は、創都学園 講師・教職員研修規定に基づいて、学園又は各種団体等の研修を受け、資質の向上に努めていく。その内容については、教務部が定める年間行事予定において計画される。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	「アニメ人材パートナーズフォーラム 産学交流会」	連携企業等:	日本動画協会
期間:	令和5年6月2日(金)	対象:	教員2名
内容	「アニメーションのデジタル制作に対応した効果的な人材育成に関する調査」結果の会員社・加盟校向け報告・作成したセミナー映像の一部ご紹介		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「人権教育研修」学校におけるハラスメントの防止と対応方法」	連携企業等:	公益財団法人東京都私学財団
期間:	令和5年10月19日(木)	対象:	教員1名
内容	学校における様々なハラスメントの正しい知識・理解と、それぞれに合わせた具体的な防止策と対応方法について		

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	「アニメ人材パートナーズフォーラム 産学交流会」	連携企業等:	日本動画協会
期間:	令和6年複数回実施	対象:	教員2名
内容	学生向け講座動画・オンライン・対面の案内や、業界の動向、学校教育と就業を結ぶ実習等について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	人権教育研修	連携企業等:	公益財団法人東京都私学財団
期間:	令和6年11月頃	対象:	教員1名
内容	毎年実施のメンタルヘルスケアなどに関する具体的な配慮と支援のあり方について		

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

学校関係者評価においては、本校にて実施している自己評価を基に、業界企業・教育団体・地域との連携による教育活動など、本校教育活動についてを説明。そして、さらなる教育活動へつなげていくために多角的にその運営が適正に行われているのかを審議・助言いただき、今後の発展・改善に寄与していく。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	教育理念・目標
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	国際交流

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

モチベーションの底上げや教員による評価の差をどのように均一化していくかなどの意見が出た。地域貢献も兼ねて小学生対象に紙芝居を実施するなど外部に発信することでモチベーションの底上げにつながった他、成績評価を数値化することでクラスごとの状況が可視化され、評価する際の参考となっている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
上野 昭子	新宿区戸塚地区民生委員・児童委員協議会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	地域関係者
櫛戸 雅也	有限会社ナラト	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
児玉 恒士	フリーランス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.tokyo-anime.jp/data/>

公表時期: 令和6年6月30日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校の理念でもある、“業界にとって信頼できる人材育成機関であること”を実践していくためには、本校教育内容等の情報提供について積極的に行っていくべきである。本校は、学生の日常・教育内容などについてWEBサイト・冊子の発行等を通じて行っていくこととする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	本校について、理念について
(2)各学科等の教育	教育について(教育課程及び学科別公開情報)
(3)教職員	教育について(教育課程及び学科別公開情報)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育について(教育活動)、進路について
(5)様々な教育活動・教育環境	教育について(教育活動)
(6)学生の生活支援	進路について(キャリアサポート)
(7)学生納付金・修学支援	入学について(納入金)
(8)学校の財務	本校について(学校の財務)
(9)学校評価	教育について(自己評価、学校関係者評価)
(10)国際連携の状況	留学生の方はこちら
(11)その他	※該当なし

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.tokyo-anime.jp/data/>

公表時期: 令和6年6月30日

授業科目等の概要

文化・教養専門課程 マンガ・イラスト学科 (ゲームイラストコース)														
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○		デッサン基礎	見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。集中度を深めながら材質表現・形態への認識の幅を広げる。	1年通年	256	6			○	○			○
2	○		デザイン資料考証	漫画・イラストを描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。	1年後期	32	1	○			○			○
3	○		キャラクターデザインA	キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。	1年前期	32	1			○	○			○
4	○		キャラクターデザインB	実際の仕事内容、依頼を想定し、作品制作のプロセス、作成スキルを身につける。	1年後期	64	2			○	○			○
5	○		デジタルワーク演習	キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。	1年前期	32	1		△	○	○			○
6	○		デジタル背景1	デザインの発想や基礎設計、仕上げ表現の取り組み。	1年前期	128	4			○	○			○
7	○		アイテム表現技法1A	デザインの発想や基礎設計、仕上げ表現への取り組み。	1年前期	64	2			○	○	○		○
8	○		ゲーム制作実習1	ゲームでのキャラクターメイキングの初歩を知る。	1年前期	128	4		△	○	○			○
9	○		パースベクティブ	遠近法についての基礎的な知識・技術を学び、実際の作画で運用する。	1年前期	32	1			○	○			○
10	○		ゲームデザイン演習基礎	ゲームの画面デザインなどの作成を行います。	1年後期	64	2			○	○			○
11	○		作品制作	各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導	1・2年通年	128	4		△	○	○		○	
12	○		デッサン応用	人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得を目指す	2年通年	128	4			○	○			○
13	○		ゲームデザイン演習	オリジナルゲーム企画作品を制作します	2年通年	128	4		○		○	○		○
14	○		モーションデザイン	静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得する。	2年通年	128	4		△	○	○			○
15	○		卒業制作	卒業に向け、2年間で学んだことを集約した作品制作。	2年後期	96	3		○		○			○
16	○		3DCG基礎	3Dソフトウェア「3dsMAX」を使って、3DCGの基礎を学び、CG制作の技法を習得する。	2年前期	64	2			○	○			○
17	○		ゲーム制作実習2	ゲームの世界観構築からキャラクターデザインまでゲーム企画を制作していく。	2年前期	32	1			○	○			○
18	○		デジタルイラスト	実践に近い課題を重ねながら、ポートフォリオに入れる作品を増やして行く	2年通年	128	4			○	○			○
19	○		デジタル背景	デジタルでの背景描写の表現方法を学びます。	2年通年	128	4			○	○			○
20														
合計					19	科目		1792 単位 (単位時間)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	各学科が定める所定の全授業科目を所定の年次にすべて合格することを定めている。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法:	授業内で随時行う課題に対する技術評価・レポート・プレゼンテーション等と、取り組み方に対する平常点、出席状況を加味して評価を決定していく。	1 学期の授業期間	16 週

(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。