

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第 1 学年 年間授業 時 数	第 2 学年 年間授業 時 数	第 3 学年 年間授業 時 数	授業時間 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目	シラバス 提出	
	総合 アニメーション コース	作品制作1	32			32	実習			
		作品制作2 A・B		32		32	実習			
		作品制作3 A・B			64	64	実習			
		デッサン1 基礎・応用	256			256	実習	○		
		デッサン2 基礎・応用		128		128	実習	○		
		デッサン3			64	64	実習	○		
		キャラクターデザイン 基礎・応用	128			128	実習	○		
		企画演出論	64			64	講義	○		
		ショートアニメーション制作	64			64	実習	○		
		卒業制作 A・B			128	128	実習	○		
		撮影技術 基礎・応用		128		128	演習	○		
		アニメーション実習A 基礎・応用	64			64	実習	○		
		アニメーション実習B	32			32	実習	○		
		アニメーション実習C	32			32	実習	○		
		パースペクティブ	32			32	演習	○		
		背景美術1	64			64	実習	○		
		背景美術2		64		64	実習	○		
		動画実習1 基礎・応用	128			128	実習	○	△	
		動画実習2		64		64	実習	○		
		原画実習 基礎・応用		128		128	実習	○	△	
		アニメーション制作 A・B		64		64	実習	○		
		総合アニメーション制作 A・B			128	128	実習	○		
		シナリオ		32		32	講義	○		
		モーションデザイン 基礎・応用		128		128	演習	○		
		3DCG実習2 基礎・応用		128		128	実習	○		
		3DCG実習3 基礎・応用			96	96	実習	○		
		デザイン概論			64	64	講義	○		
		ビジネスマナー 基礎・応用			64	64	講義	○		
		映像編集			64	64	演習	○		
		演出監督術 基礎・応用			128	128	講義	○		
		サウンド実習 基礎・応用			64	64	実習	○		
		3Dレイアウト			32	32	演習	○		
									2, 560	256
	総合 アニメーション コース（CG専攻）	作品制作1	64			64	実習			
		作品制作2 A・B		64		64	実習			
		作品制作3 A・B			64	64	実習			
		デッサン1 基礎・応用	256			256	実習	○		
		デッサン2 基礎・応用		128		128	実習	○		
		デッサン3			64	64	講義	○		
		キャラクターデザイン	64			64	実習	○		
		企画演出論	64			64	講義	○		
		ショートアニメーション制作	64			64	演習	○	△	
		卒業制作 A・B			128	128	実習	○		
		3DCG実習1 基礎・応用	192			192	実習	○	△	
		3DCG実習2（アニメーション） 基礎・応用		128		128	実習	○		
		3DCG実習2（モデリング） 基礎・応用		96		96	演習	○		
		3DCG実習3 基礎・応用			128	128	実習	○		
		3Dレイアウト		32		32	演習	○		
		撮影技術1	64			64	演習	○		
		撮影技術2		64		64	演習	○		
		撮影・編集テクニック		64		64	演習	○		
		背景美術1	64			64	実習	○		
		背景美術2		64		64	実習	○		
		デジタルアニメーション	64			64	実習	○		
		CGアニメーターワーク2		32		32	実習	○		
		CGアニメーターワーク3 基礎・応用			128	128	実習	○		
		ドローイングCG演習 基礎・応用		128		128	実習	○		
		モーションデザイン 基礎・応用			128	128	実習	○		
		総合アニメーション制作2		64		64	実習	○		
		総合アニメーション制作3			64	64	実習	○		
		演出監督術 基礎・応用			128	128	講義	○		
		サウンド実習 基礎・応用			64	64	実習	○		
		ビジネスマナー		32		32	講義	○		
									2, 496	256
教科授業時数			896	896	896	2, 688		↑実務教員 授業時間数	↑シラバス提 出授業時間 数	
卒業に必要な総授業時数			896	896	896	2, 688				

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第 1 学年 年間授業 時 数	第 2 学年 年間授業 時 数	第 3 学年 年間授業 時 数	授業時間 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目	シラバス 提出
	総合 コミックイラスト コース	作品制作1. 2. 3	64	64	64	192	実習		
		デッサン実習1. 2基礎・応用	256	128		384	実習	○	
		デッサン実習3			64	64	実習	○	
		漫画制作実習基礎・応用	192			192	実習	○	
		漫画制作1/ペイントCG基礎・応用(選択授業)		128		128	実習	○	
		総合制作A. B		128		128	実習	○	
		卒業制作A. B			256	256	実習	○	
		デジタルコミック表現基礎・応用	128			128	演習	○	△
		漫画表現実習		64		64	実習	○	
		デザイン資料考証	32			32	講義	○	
		キャラクターデザイン	64			64	実習	○	
		デジタルイラスト制作	64			64	実習	○	
		イラストテクニック	64			64	実習	○	
		シナリオ	32			32	講義	○	
		ストーリー作成演習基礎・応用		128		128	演習	○	
		デザイン演習基礎・応用		128		128	演習	○	
		モーションコミック制作基礎・応用		128		128	演習	○	
		コンセプトワーク基礎・応用			128	128	実習	○	△
		漫画制作2/デジタルイラストA. B(選択授業)			128	128	実習	○	
		ウェブトゥーン制作/モーションデザイン基礎・応用(選択授業)			128	128	演習	○	
		漫画・イラスト制作基礎・応用			128	128	実習	○	
									2, 496
	総合 コミックイラスト コース ゲーム専攻	作品制作1. 2. 3	64	64	64	192	実習		
		デッサン実習1. 2基礎・応用	256	128		384	実習	○	
		デッサン実習3			64	64	実習	○	
		ゲーム制作実習基礎・応用	128			128	実習	○	△
		ペイントCG基礎・応用	128			128	実習	○	△
		ドローイングCG演習基礎・応用	128			128	演習	○	
		キャラクターデザイン基礎・応用	128			128	実習	○	
		パースペクティブ	32			32	演習	○	
		デザイン資料考証	32			32	講義	○	
		3Dモーション演習1		64		64	演習	○	
		ゲームビジュアル制作実習		32		32	実習	○	
		ゲームデザイン演習1基礎・応用		128		128	演習	○	
		ゲームグラフィック演習基礎・応用		128		128	演習	○	
		デジタルイラスト1基礎・応用		128		128	実習	○	
		モーションデザイン1基礎・応用		128		128	演習	○	
		総合制作		96		96	実習	○	
		卒業制作A. B			256	256	実習	○	
		モーションデザイン2基礎・応用			128	128	演習	○	
		デジタルイラスト2基礎・応用			128	128	実習	○	
		ゲームデザイン演習2基礎・応用			128	128	演習	○	
		3Dモーション演習2基礎・応用			128	128	演習	○	
									2, 496
教科授業時数			896	896	896	2, 688		↑実務教員 授業時間数	↑シラバス提 出授業時間 数
卒業に必要な総授業時数			896	896	896	2, 688			

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第 1 学年 年間授業 時 数	第 2 学年 年間授業 時 数	第 3 学年 年間授業 時 数	授業時間 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目	シラバス 提出	
	総合声優 コース	アナウンス実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		演技実習1 基礎・応用	128			128	実習	○	△	
		ボーカルアンサンブル1 基礎・応用	64			64	実技	○		
		声優基礎1 基礎・応用	128			128	実習	○		
		声優実習1 基礎・応用	128			128	実習	○		
		タレント実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		ダンス実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		文章実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		ボーカル実技1 基礎・応用	64			64	実技	○		
		ボーカルセオリー1 基礎・応用	64			64	実技	○		
		アクション実習2 基礎・応用		64		64	実習	○		
		アフレコ実習A 基礎・応用		128		128	実習	○		
		アフレコ実習B 基礎・応用		128		128	実習	○		
		演技実習2 基礎・応用		128		128	実習	○		
		アクトテクニック基礎		32		32	実習	○		
		総合演技実習2		64		64	実習	○		
		ダンス実習2 基礎・応用		64		64	実習	○		
		舞台制作2 A		64		64	実習	○		
		舞台制作2 B		32		32	実習	○		
		ボーカル実技2 基礎・応用		64		64	実技	○		
		ボーカルセオリー2 基礎・応用		64		64	実技	○		
		アナウンス実習3 基礎・応用				64	64	実習	○	
		アクトテクニック3 基礎・応用				64	64	実習	○	
		演技実習3 基礎・応用				128	128	実習	○	
		総合アフレコ実習3 基礎・応用				128	128	実習	○	△
		総合声優実習3 基礎・応用				128	128	実習	○	
		ダンス実習3 基礎・応用				64	64	実習	○	
		ナレーション実習3 基礎・応用				64	64	実習	○	
		舞台制作3 基礎・応用				128	128	実習	○	
		放送実習3 基礎				32	32	実習	○	
	ボーカル実技3 基礎				32	32	実技	○		
	業界概論1. 2. 3		64	64	64	192	講義			
									2, 496	256
	総合声優スタッフ コース	演技実習1 基礎・応用	128			128	実習	○	△	
		ナレーション実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		声優基礎1 基礎・応用	128			128	実習	○		
		声優実習1 基礎・応用	128			128	実習	○		
		タレント実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		ダンス実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		文章実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		放送実習1 基礎・応用	64			64	実習	○		
		ボーカル実技1 基礎・応用	64			64	実技	○		
		声優実習2 基礎・応用		64		64	実習	○		
		アフレコ実習 アニメ・外画		128		128	実習	○		
		演技実習2 基礎・応用		128		128	実習	○		
		舞台制作2 B		32		32	実習	○		
		番組制作2 基礎・応用		64		64	実習	○	△	
		DTP PCワーク1 基礎・応用		64		64	演習	○		
		ステージ音響・照明 基礎・応用		64		64	実習	○		
		アナウンス実習2 基礎		32		32	実習	○		
ナレーション実習 基礎・応用			64		64	実習	○			
ダンス実習2 基礎・応用			64		64	実習	○			
エンタテインメントビジネス1 基礎・応用			64		64	講義	○			
ビジネスマナー1 基礎・応用			64		64	講義	○			
総合アフレコ実習 基礎・応用					128	128	実習	○		
アクトテクニック3 基礎・応用					64	64	実習	○		
アナウンス実習2 基礎・応用					64	64	実習	○		
番組制作2 基礎・応用					64	64	実習	○		
舞台制作3					64	64	実習	○		
DTP PCワーク3 基礎・応用					96	96	演習	○		
アニメ制作進行管理 基礎・応用					64	64	講義	○	△	
アフレコ音響3 基礎・応用					64	64	実習	○		
イベント舞台企画制作 基礎・応用					96	96	実習	○		
コンテンツ制作2 基礎・応用				64	64	実習	○			
ビジネスマナー2 基礎・応用				64	64	講義	○			
業界概論1. 2. 3		64	64	64	192	講義				
								2, 496	256	
教科授業時数			896	896	896	2, 688		↑実務教員 授業時間数	↑シラバス提 出授業時間 数	
卒業に必要な総授業時数			896	896	896	2, 688				

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第 1 学 年		第 2 学 年		授業時数 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目	シラバス 提出
			週間授業 時 数	年間授業 時 数	週間授業 時 数	年間授業 時 数				
	アニメーター コース	作品制作1	2	32			32	実習		
		作品制作2 A・B			2	64	64	実習		
		デッサン1 基礎・応用	8	256			256	実習	○	
		デッサン2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		キャラクターデザイン 基礎・応用	4	128			128	実習	○	
		企画演出論	4	64			64	講義	○	
		ショートアニメーション制作	4	64			64	実習	○	
		卒業制作 A・B			4	128	128	実習	○	
		撮影技術 基礎・応用			4	128	128	演習	○	
		アニメーション実習A 基礎・応用	4	64			64	実習	○	
		アニメーション実習B	4	32			32	実習	○	
		アニメーション実習C	4	32			32	実習	○	
		パースペクティブ	2	32			32	演習	○	
		背景美術1	4	64			64	実習	○	
		背景美術2			4	64	64	実習	○	
		動画実習1 基礎・応用	4	128			128	実習	○	△
		動画実習2			4	64	64	実習	○	
		原画実習 基礎・応用			4	128	128	実習	○	△
		アニメーション制作 基礎・応用			6	192	192	実習	○	
	CG アニメーション コース	作品制作1 A・B	2	64			64	実習		
		作品制作2 A・B			2	64	64	実習		
		デッサン1 基礎・応用	8	256			256	実習	○	
		デッサン2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		キャラクターデザイン	4	64			64	実習	○	
		企画演出論	4	64			64	講義	○	
		ショートアニメーション制作	4	64			64	実習	○	
		卒業制作 A・B			4	128	128	実習	○	
		撮影技術1	4	64			64	演習	○	
		撮影技術2			4	64	64	演習	○	
		3DCG実習1 基礎・応用	6	192			192	実習	○	
		3DCG実習2 基礎・応用			6	192	192	実習	○	△
		撮影・編集テクニック			4	64	64	演習	○	
		背景美術1	4	64			64	実習	○	
		背景美術2			4	64	64	実習	○	
		デザイン概論			2	32	32	講義	○	
		デジタルアニメーション1	4	64			64	実習	○	
		デジタルアニメーション2			4	64	64	実習	○	
		CGアニメーターワーク			4	64	64	実習	○	
		3Dレイアウト			2	32	32	演習	○	
									1, 664	192
教科授業時数			28	896	28	896	1, 792		↑実務教員 授業時間数	↑シラバス提 出授業時間 数
卒業に必要な総授業時数			28	896	28	896	1, 792			

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第1 学年		第2 学年		授業時数 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目	シラバス 提出		
			週間授業 時 数	年間授業 時 数	週間授業 時 数	年間授業 時 数						
	キャラクター イラストコース	デッサン実習1 基礎・応用	8	256			256	実習	○			
		デッサン実習2基礎・応用			4	128	128	実習	○			
		デザイン資料考証	2	32			32	講義	○			
		キャラクターデザイン基礎・応用	4	128			128	実習	○	△		
		イラストテクニック	4	64			64	実習	○			
		デジタルコミック表現	4	64			64	実習	○			
		漫画制作実習	4	64			64	実習	○			
		パースペクティブ	2	32			32	演習	○			
		デジタルワーク演習	4	64			64	演習	○			
		イラスト制作実習	4	64			64	実習	○			
		デジタルイラスト表現技法	4	64			64	実習	○			
		作品制作	2	64	2	64	128	実習				
		デザイン演習基礎・応用			4	128	128	演習	○			
		コンセプトワーク基礎・応用			4	128	128	演習	○			
		卒業制作			6	96	96	実習	○			
		ビジュアルデザイン制作			2	32	32	実習	○			
		デジタルイラストA			4	64	64	実習	○			
		デジタルイラストB			4	128	128	実習	○	△		
		モーションデザイン基礎・応用			4	128	128	演習	○			
										1,664	256	
	ストーリー コミックコース	デッサン実習1基礎・応用	8	256			256	実習	○			
		デッサン実習2基礎・応用			4	128	128	実習	○			
		デザイン資料考証	2	32			32	講義	○			
		キャラクターデザイン	4	64			64	実習	○			
		デジタルイラスト制作	4	64			64	実習	○			
		イラストテクニック	4	64			64	実習	○			
		デジタルコミック表現基礎・応用	4	128			128	演習	○	△		
		漫画制作実習基礎	4	64			64	実習	○			
		漫画制作実習応用	8	128			128	実習	○			
		シナリオ	2	32			32	講義	○			
		作品制作	2	64	2	64	128	実習				
		モーションコミック制作基礎・応用			4	128	128	演習	○			
		コンセプトワーク基礎・応用			4	128	128	演習	○	△		
		卒業制作			6	96	96	実習	○			
		漫画制作基礎			6	96	96	実習	○			
		漫画制作応用			4	64	64	実習	○			
		ストーリー作成演習			4	64	64	演習	○			
		漫画表現実習基礎・応用			4	128	128	実習	○			
										1,696	256	
			ゲームイラスト コース	デッサン実習1基礎・応用	8	256			256	実習	○	
デッサン実習2基礎・応用					4	128	128	実習	○			
デザイン資料考証	2			32			32	講義	○			
キャラクターデザイン基礎・応用	4			128			128	実習	○			
ペイントCG演習基礎・応用	4			128			128	演習	○			
ドローイングCG演習基礎・応用	4			128			128	演習	○			
ゲーム制作実習基礎・応用	4			128			128	実習	○	△		
パースペクティブ	2			32			32	演習	○			
作品制作	2			64	2	64	128	実習				
ゲームデザイン演習基礎・応用					4	128	128	演習	○	△		
モーションデザイン基礎・応用					4	128	128	演習	○			
卒業制作					6	96	96	実習	○			
3Dモーション演習					4	64	64	演習	○			
ゲームビジュアル制作実習					2	32	32	実習	○			
デジタルイラスト基礎・応用					4	128	128	実習	○			
ゲームグラフィック演習基礎・応用					4	128	128	演習	○			
										1,696	256	
教科授業時数				28	896	28	896	1,792		↑実務教員 授業時間数	↑シラバス提 出授業時間 数	
卒業に必要な総授業時数				28	896	28	896	1,792				

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第 1 学 年		第 2 学 年		授業時数 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目	シラバス 提出
			週間授業 時 数	年間授業 時 数	週間授業 時 数	年間授業 時 数				
共通教科	共通	声優実習1 基礎・応用	4	128			128	実習	○	△全コース共通
		声優基礎・応用	4	128			128	実習	○	
		文章実習 基礎・応用	2	64			64	講義	○	
		ダンス実習 基礎・応用	2	64			64	実習	○	
		業界概論1・2	2	64	2	64	128	実習		
選択教科	アニメ声優 コース	アナウンス実習1 基礎・応用	2	64			64	実習	○	
		演技実習1 基礎・応用	4	128			128	実習	○	
		ナレーション実習1 基礎・応用	2	64			64	実習	○	
		放送実習 1 基礎・応用	4	128			128	実習	○	
		ボーカル実技1 基礎・応用	2	64			64	実技	○	
		声優実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		アクトテクニック 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		演技実習2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		舞台制作2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		アフレコ実習A 基礎・応用			4	128	128	実習	○	△
		アフレコ実習B 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		アナウンス実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		ナレーション実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		ボーカル実技2 基礎・応用			2	64	64	実技	○	
									1,664	256
	声優俳優 コース	アナウンス実習1 基礎・応用	2	64			64	実習	○	
		演技実習1 基礎・応用	4	128			128	実習	○	
		ナレーション実習1 基礎・応用	2	64			64	実習	○	
		放送実習 1 基礎・応用	4	128			128	実習	○	
		ボーカル実技1 基礎・応用	2	64			64	実技	○	
		声優実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		アクトテクニック 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		演技実習2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		舞台制作2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		アクション実習 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		舞台俳優実習 基礎・応用			4	128	128	実習	○	△
		アフレコ実習2 アニメ・外画			4	128	128	実習	○	
		ナレーション実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		ボーカル実技2 基礎・応用			2	64	64	講義	○	
									1,664	256
	声優 アーティスト コース	演技実習1 基礎・応用	4	128			128	実習	○	
		タレント実習1 基礎・応用	2	64			64	実習	○	
		放送実習1 基礎・応用	2	64			64	実習	○	
		ボーカルテクニック1 基礎・応用	2	64			64	実技	○	△
		ボーカルアンサンブル1 基礎・応用	2	64			64	実技	○	
		ボーカルセオリー1 基礎	2	64			64	実技	○	
		アフレコ実習2 アニメ・外画			4	128	128	実習	○	
		声優実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		演技実習2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		舞台制作2 B			2	32	32	実習	○	
		放送実習2 基礎・応用			4	128	128	実習	○	
		タレント実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		ダンス実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○	
		ボーカルアンサンブル2 基礎・応用			2	64	64	実技	○	
		ボーカルセオリー2 基礎・応用			2	32	32	実技	○	
ボーカルテクニック2 基礎・応用				2	64	64	実技	○	△	
パフォーマンス実技 基礎・応用				2	64	64	実技	○		
								1,664	256	
声優スタッフ コース	演技実習1 基礎・応用	4	128			128	実習	○		
	エンタテインメントビジネス1 基礎・応用	2	64			64	実習	○	△	
	ステージ音響・照明 A・B	2	64			64	実習	○	△	
	DTP PCワーク 基礎・応用	2	64			64	演習	○		
	ビジネスマナー1 基礎・応用	2	64			64	講義	○		
	番組制作1 基礎・応用	2	64			64	実習	○		
	声優実習2 基礎・応用			2	64	64	実習	○		
	アフレコ実習2 アニメ・外画			4	128	128	実習	○		
	舞台実習2			2	64	64	実習	○		
	番組制作2			2	64	64	実習	○		
	DTP PCワーク2 基礎			2	64	64	演習	○		
	アニメ制作進行管理2 基礎・応用			2	64	64	講義	○		
	アフレコ音響2 基礎・応用			4	128	128	実習	○		
	イベント舞台企画制作2 基礎・応用			4	128	128	実習	○		
	コンテンツ制作2 基礎・応用			2	64	64	実習	○		
	ビジネスマナー2 基礎・応用			2	64	64	講義	○		
								1,664	256	
共通教科授業時数			14	448	2	64	512	↑実務教員 授業時間数	↑シラバス提 出授業時間 数	
選択教科授業時数			14	448	26	832	1,280			
卒業に必要な総授業時数			28	896	28	896	1,792			