

職業実践専門課程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・声優専門学校		平成22年11月25日	小達一雄	〒134-0081 東京都江戸川区北葛西4-10-1 (電話) 03-3688-2205																		
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地																		
学校法人滋慶学園		昭和58年12月23日	浮舟 邦彦	〒134-0084 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																		
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																	
文化・教養	文化・教養専門課程	アニメ総合制作科 (昼間部二)		平成26年文部科学省 告示第7号																		
学科の目的	アニメ業界に従事しようとする者に、必要な知識や技能及び人間力を身に付け、社会に貢献できる人材を育成する。																					
認定年月日	平成28年2月19日																					
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																
2	昼間	114		120																		
単位																						
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																
80人		95人	46人	5人	25人	30人																
学期制度	■1学期(前期):4月1日～9月30日 ■2学期(後期):10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学業成績は、授業科目ごとに行う試験(定期試験、実技試験等)によって評価される。本校では各授業の評価を100点満点を基準として、60点以上を合格としている。合格者の中でも評価点数により、100～90をA、89～80をB、79～70をC、69～60をD、59～0をF(不合格)として成績が通知される。																		
長期休み	■春 季:3月14日～4月7日 ■夏 季:7月21日～8月31日 ■冬 季:12月23日～1月5日		卒業・進級条件	学期ごとに試験を行い、また最終学年の終わりには、卒業試験を行う。科目の成績評価及び進級・卒業判定会議の審議に基づき、進級、課程修了の認定を行う。ただし、演習、実習については演習、実習の成績によって修了を認定することができる。																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任制を導入し、学期ごとの個人面談や進路相談等を行っている。また授業外で基礎スキル習得のサポートを行う補習授業を展開している。また意欲のある学生向けの特別課題も設定し、より上位を目指せる環境も構築している。		課外活動	■課外活動の種類 学園祭等の実行委員会 ■サークル活動: 無																		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) 株式会社ピエロ、株式会社壽屋 ■就職指導内容 希望者へはキャリアセンターによる進路相談の他、履歴書添削、ポートフォリオ指導、面接対策等を実施している。 ■卒業者数 : 36 人 ■就職希望者数 : 20 人 ■就職者数 : 20 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 56 % ■その他 ・進学者数:1人 ・その他 :15人 (平成 30 年度卒業者に関する平成31年5月1日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>なし</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	なし											
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																			
なし																						
中途退学の現状	■中途退学者 11名 平成30年4月1日時点において、在学者95名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者84名(平成31年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、病気・治療、学生生活不適合、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による個人面談の他、保護者を含めた三者面談や学生相談センターによるカウンセリング等も実施している。																					
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無 ※有の場合、制度内容を記入 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																					
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、評価結果又は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.anime.ac.jp/public_info/public_info.php																					

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

アニメーション・エンタテインメント業界において、人に感動や喜びを与えられる人材としての即戦力が身に付けられるよう、職業人教育を実施していくために、業界が必要とする人材を業界と共に育成する、産学協同教育システムのもと、すべての教育課程を編成している。

具体的には主に次の3つを基本方針としている。

- 1.専任教員と業界で現役として活動している兼任教員による講師会議にて、現在の在学生の状況を踏まえ、業界に求められる即戦力を育成するための方策を検討、授業内容の改善を図る。
- 2.普段は授業等で学生と関わらない、第三者として助言を受けることで、学生の現状を切り離れた業界からの要望を把握するため、教育課程編成委員会を設置。業界動向や、業界の方の意見、要望などを取り入れ、授業内容の見直しや授業方法の改善・工夫等を行う。
- 3.学校主催の合同企業説明会への参加企業、業界研修の受け入れ先企業、授業への企業課題の提供をいただいている企業から情報提供を得て、今後求められる即戦力を把握。授業内容の改善に活かす。

(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、理事会のもとで各校ごとの委員会が設置され、(添付教育課程編成委員会規程参照)、委員会の適切な運営は理事長が担保する。また、学校運営においては、教員組織規則において、「委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に活かし、実績的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従い、委員会を運営する。

具体的には次の流れで教育課程を作成する。

教務部が学生の学習状況や学生の目指す業界の状況から原案を作成する。原案は第1回教育課程編成委員会にて吟味し、業界事情を鑑みた指摘事項を教務部に提示する。指摘事項を元に再度教務部にて調整を行い、第2回教育課程編成委員会にて確認を受ける。その後、学校長の承認をもって最終決定となる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和1年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
森澤 克彦	特定非営利活動法人 日本ビデオコミュニケーション協会 理事 業界代表	平成29年4月1日～令和1年9月30日	①
松島 洋之	アオイスタジオ株式会社 取締役 スタジオ技術部長 業界代表	平成29年4月1日～令和1年9月30日	③
小達 一雄	学校長	平成29年4月1日～令和1年9月30日	
上田 拓哉	入学事務局長	平成29年4月1日～令和1年9月30日	
伊藤 大祐	教務部長	平成29年4月1日～令和1年9月30日	

※委員の種別の欄には、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。

- 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 10月および3月に実施

(開催日時(実績))

第1回 平成30年7月20日 13:00～14:00

第2回 平成31年2月8日 15:00～16:00

(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。

第1回の委員会で頂いた意見に基づきカリキュラムを作成。第2回の委員会にて報告し、承認を経て以下のように改定し、実施している。

【制作の進行スピードについて】

就職後の制作現場のスピードについていけるよう、中間制作/進級卒業制作の締め切りをタイトに厳守させた。

【卒業後の離職率軽減を目指して】

卒業後の離職率軽減の為に、キャリアプログラム授業を取り入れた。

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

業界が求める人材を業界とともに育成する「産学連携教育」を基本方針とし、専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた人材の育成を行うため、企業から仕事を課題としていただく「企業プロジェクト」を通して実践的な授業を展開する他、現場の第一線で活躍するプロに兼任教員を依頼するなど、授業内容を業界関係者と共に企画立案し、その実施・達成度評価を行う。

(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

<プロジェクト概要>

【目的】

イベント運営実務を身につける。

【プロジェクト内容】

声優イベント「こえよせ ～温泉宴会型声優寄席～」学内実施に伴い、イベントの準備と当日の運営を、学生が担当。

<連携内容>

【学校】

イベント運営の基礎知識を指導。

【企業】

イベント運営実務指導

<評価方法>

【学校】

プロジェクト参加(授業態度)を重視。仲間を思いやり、チームとして結果を残す・あるいはそうあろうと努力する、ホスピタリティを評価する。他、担当部署の課題制作物(運営計画表、抽選ボックスなどの小道具等)の提出によって技術評価する。

【企業】

プロジェクトの現場運営に対する態度及び実際の現場運営での評価(観客への気配り、スケジュール通りの運営、各学科ごとの役割)

イベントで使用する制作物(運営計画表、抽選ボックスなどの小道具等)の作成と完成度による技術評価

実施期間:平成30年10月1日 - 11月18日

企業評価日:平成30年11月26日

学校評価日:平成30年11月24日

(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	科目概要	連携企業等
制作1	イベントを通じた企画立案、演技、制作、運営について実務的に学ぶ。	(株)ヴィジョンナリーズ

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

学園の定める教職員規程において、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営の向上、マネジメント能力を含む指導力の向上を研修の目的と定めている。

昨年度においては、業界の現状と動向についての把握と具体的な必要とされるスキルを学ぶ研修、および中途退学者防止に向けた「学生一人ひとり」に対する対応策の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを展開することを年間の教育活動の中心とし、以下の要素が年間の授業内容に反映されるよう研修を行った。

- ① キャリア教育の視点
- ② カリキュラム改善、教育技法の改善

(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「デジタルアニメーション講習会_1」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ)

期間: 18年4月14日 対象: 全教員

内容: 「デジタルアニメーション」をテーマに研修を実施。業界で求められるスキルを学ぶとともに、それらの最先端コンテンツを授業の中でどのように取り込んでいくべきかを学んだ。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「業界に選ばれる人材育成指導講座_1」(連携企業等: 株式会社アーティストコーディネーター)

期間: 18年10月27日 対象: 全教員

内容: 「就職活動」「デビュー活動」を念頭に置いた、業界で必要とされる人材について、客観的な視点で、どういった指導を学生にして行くべきか?を学んだ。

(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「デジタルアニメーション講習会_2」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ)

期間: 19年11月30日 対象: 全教員

内容: 今後のデジタルアニメ分野に求められる知識スキル(デジタル作画/自動中割り機能等)の学習を予定。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「業界に選ばれる人材育成指導講座_2」(連携企業等: 株式会社アーティストコーディネーター)

期間: 19年12月1日 対象: 全教員

内容: 「就職/デビュー後も、選ばれ続ける人材」をテーマに講義を実施予定。

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

卒業生、保護者代表、近隣関係者並びに、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会
が、学校教職員が行った自己点検・自己評価の内容を審議・評価することを通じ、学校運営の改善に生かす事を方針と
する。

(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	理念・目的・育成人材像
(2)学校運営	運営方針 事業計画 運営組織 人事・給与制度 意思決定システム 情報システム
(3)教育活動	目標の設定 教育方法・評価等 成績評価・単位認定等 資格・免許取得の指導体制 教員・教員組織
(4)学修成果	就職率 資格・免許の取得率 卒業生の社会的評価
(5)学生支援	就職等進路 中途退学への対応 学生相談 学生生活 保護者との連携 卒業生・社会人
(6)教育環境	施設・設備等 学外実習、インターンシップ等 防災・安全管理
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動 入学選考 学納金
(8)財務	財務基盤 予算・収支計画 監査 財務情報の公開
(9)法令等の遵守	関係法令、設置基準等の遵守 個人情報保護 学校評価 教育情報の公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献 ボランティア活動
(11)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

職業人教育を通じて社会に貢献できるよう、健全な経営基盤を持つ学校運営を目指す。そのために、学校評価委員会の委員からの意見を踏まえて、教育活動・環境の充実や学生支援の強化などの改善をしている。

具体的には「就職率100%にこだわる必要はない」という意見について、業界への就職やデビューだけでなく、一般的な職種への就職支援も強化することで対応した。

また「卒後の追跡調査」は今後の検討課題として引き続き方法を検討する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和1年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
小池 万瑠美	株式会社 AIR AGENCY 所属 卒業生代表	平成29年4月1日～令和1年9月30日	卒業生
針替 恵	保護者 保護者代表	平成29年4月1日～令和1年9月30日	保護者
鈴木 道子	十四軒会 こども会 会長 近隣関係者	平成29年4月1日～令和1年9月30日	近隣関係者
森澤 克彦	特定非営利活動法人 日本ビデオコミュニケーション協会 理事 業界代表	平成29年4月1日～令和1年9月30日	企業等委員
望月 龍平	株式会社望月龍平シアターカンパニー	平成29年4月1日～令和1年9月30日	企業等委員
大久保 皓生	株式会社アーティストコーディネーター	平成29年4月1日～令和1年9月30日	企業等委員
小高 みちる	有限会社デジタルノイズ 取締役 取締役 業界代表	平成29年4月1日～令和1年9月30日	企業等委員
松島 洋之	アオイスタジオ株式会社 取締役 スタジオ技術部長 業界代表	平成29年4月1日～令和1年9月30日	企業等委員

※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.anime.ac.jp/public_info/public_info.php

公表時期: 令和1年9月1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

ホームページによる情報公開の他、学校主催の合同企業説明会や卒業・進級制作展などのイベント時での説明会、卒業生の就職先やインターンシップ等受け入れ先への直接訪問によって情報提供を行う。

(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	学校の概要 沿革 建学の理念 学校安全関連
(2) 各学科等の教育	受入方針 定員 カリキュラム 卒業判定基準 卒業と同時に取得する称号
(3) 教職員	教職員数 教員の業績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み 産学連携教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介 海外実学研修
(6) 学生の生活支援	中途退学防止への取り組み 健康管理
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧 奨学金・教育ローン案内
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	留学生支援 留学生の受入状況 外国の学校等との交流状況
(11) その他	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.anime.ac.jp/public_info/public_info.php

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 アニメ総合制作科(昼間部二))															
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	
	○		キャリアプログラム1(前期)	社会に貢献できる…責任をもつて任された仕事を実行する社会人として指導する。 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく。 就職活動に向けての具体的なレクチャと必要ツールの準備	1	30	2		○			○			
	○		キャリアプログラム1(後期)	社会に貢献できる…責任をもつて任された仕事を実行する社会人として指導する。 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく。 就職活動に向けての具体的なレクチャと必要ツールの準備	1	30	2		○			○			
	○		キャリアプログラム2(前期)	社会に貢献できる…責任をもつて任された仕事を実行する社会人として指導する。 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく。 就職活動に向けての具体的なレクチャと必要ツールの準備	2	30	2		○			○			○
	○		キャリアプログラム2(後期)	社会に貢献できる…責任をもつて任された仕事を実行する社会人として指導する。 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく。 就職活動に向けての具体的なレクチャと必要ツールの準備	2	30	2		○			○			
	○		デッサン1(前期)	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。	1	60	4		○					○	
	○		デッサン1(後期)	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。	1	60	4		○					○	
	○		アニメ制作1(前期)	アニメ制作工程の理解と、実践を通したアニメ制作。	1	60	4		○					○	
	○		アニメ制作1(後期)	アニメ制作工程の理解と、実践を通したアニメ制作。	1	60	4		○					○	
	○		動画/タイムシート1(前期)	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなどの習得。 なめらかに動画を動かす中割りスキルを習得する。	1	30	2		○					○	
	○		動画/タイムシート1(後期)	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなどの習得。 なめらかに動画を動かす中割りスキルを習得する。	1	30	2		○					○	
	○		3DCG 1(前期)	昨今のアニメにCGがどのように使われているかの理解。 その後、Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使うスキルやノウハウを習得。 Mayatoonや、pencil+の習得も視野に入れる。	1	30	2		○					○	
	○		3DCG 1(後期)	昨今のアニメにCGがどのように使われているかの理解。 その後、Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使うスキルやノウハウを習得。 Mayatoonや、pencil+の習得も視野に入れる。	1	30	2		○					○	
	○		制作進行管理1(前期)	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。	1	30	2		○					○	
	○		制作進行管理1(後期)	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。	1	30	2		○					○	
	○		原画1(前期)	アニメ業界の話を交えつつ、原画作成方法の指導、実作業を通し原画スキルの習得を行う。	1	30	2		○					○	

	○	3DCG 2 (後期)	昨今のアニメにCGがどのように使われているかの理解。 その後、Mayaの基本操作を学びながら、 アニメ制作で使うスキルやノウハウを習得。 Mayatoonや、pencil+の習得も視野に入れる。	2	30	2	○	○	○										
	○	制作進行管理2 (前期)	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、 制作工程を俯瞰して学ぶ。	2	30	2	○	○	○										
	○	制作進行管理2 (後期)	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、 制作工程を俯瞰して学ぶ。	2	30	2	○	○	○										
	○	原画2 (前期)	アニメ業界の話を交えつつ、原画作成方法の指導、実作業を通し 原画スキルの習得を行う。	2	30	2	○	○	○										
	○	原画2 (後期)	アニメ業界の話を交えつつ、原画作成方法の指導、実作業を通し 原画スキルの習得を行う。	2	30	2	○	○	○										
	○	e-sports研究2(前期)	e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sports メディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選 手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企 画・運営 など業界の動向や授業の 進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後 する場合があります	2	60	4	○	○	○										
	○	e-sports研究2(後期)	e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sports メディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選 手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企 画・運営 など業界の動向や授業の 進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後 する場合があります	2	60	4	○	○	○										
	○	チームマネジメント基礎2(前期)	eスポーツチームの運営方法を学び、日本におけるeスポーツチ ーム設立や成長を助ける人材の育成 今後の日本においてeスポーツ市場の発展を、選手をまとめる立場 として大きくしていく人材の育成	2	30	2	○	○	○										
	○	チームマネジメント基礎2(後期)	eスポーツチームの運営方法を学び、日本におけるeスポーツチ ーム設立や成長を助ける人材の育成 今後の日本においてeスポーツ市場の発展を、選手をまとめる立場 として大きくしていく人材の育成	2	30	2	○	○	○										
	○	対抗戦基礎2(前期)	講師の実際にプロゲーマーとして数々の大会に出場してきた経験 をもとに、 スキル/テクニックの実技指導。	2	30	2	○	○	○										
	○	対抗戦基礎2(後期)	講師の実際にプロゲーマーとして数々の大会に出場してきた経験 をもとに、 スキル/テクニックの実技指導。	2	30	2	○	○	○										
	○	ストリーマー実践2(前期)	近年注目を浴びている、ストリーマーやYoutubeという職業につい て、配信や動画投稿だけに限らず、企業とのメール、打ち合わせ、 普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等、必要なス キルの習得を行う。	2	30	2	○	○	○										
	○	ストリーマー実践2(後期)	近年注目を浴びている、ストリーマーやYoutubeという職業につい て、配信や動画投稿だけに限らず、企業とのメール、打ち合わせ、 普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等、必要なス キルの習得を行う。	2	30	2	○	○	○										
	○	プロゲーム演習2(前期)	大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでい きます。 細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。	2	30	2	○	○	○										
	○	プロゲーム演習2(後期)	大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでい きます。 細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。	2	30	2	○	○	○										
合計				48科目		1800 単位時間				120 単位									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
学期ごとに試験を行い、また最終学年の終わりには、卒業試験を行う。その授業科目の成績評価及び卒業判定会議の審議に基づき、課程修了の認定を行う。ただし、演習、実習については演習、実習の成績によって修了を認定することができる。	1 学年の学期区分	2期	
	1 学期の授業期間	15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。