

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)	○
	キャラクターデザイン	120(8)	60(4)	60(4)	○
	3DCG実習	180(12)	90(6)	90(6)	○
	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	1560(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。

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)	
プログラム 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)	
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	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
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	60 (4)	30 (2)	30 (2)	
情報処理演習	60 (4)	30 (2)	30 (2)	
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)	○
	0 (0)	0 (0)	0 (0)	
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)	○
	900 (60)	435 (27)	465 (31)	
2年合計				

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。

※2022年 ITソリューション学科からIT学科へ学科名変更により、1年のみ在校生。

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	960 (64)

※年間34週でカリキュラムを作成している。

※国際情報ビジネス学科は、留学生の入学者を対象とした学科であり、
(但し、学科主旨を理解し、入学を希望する日本人を拒むものではない)
留学生が我が国のIT、ビジネスの専門技術、等を学ぶ目的のカリキュラムが上

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 メー カー コース	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)	○
	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 メー カー 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)	
色ア・ニ撮メ影彩 コース	デジタルペインティング	60(4)	30(2)	30(2)	○
	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)	○
	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)	
色ア・ニ撮メ影彩 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(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。

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
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)	○
デジタル作画	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
制作実習	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)	○
表現技法	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	120 (8)	60 (4)	60 (4)	○
デザイン概論	60 (4)	30 (2)	30 (2)	○
デジタルデザイン	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。

文化教養 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。

※2022年 コミックイラスト学科からマンガ・イラスト学科へ学科名変更により、1年のみ在籍。

文化教養 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	1020(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
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1	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	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。

※アニメ声優学科/アニソン・タレントコースは、令和1年度(平成31年度)にアニソン声優コースから名称変更をしている。