（別紙様式４）

平成28年9月1日

# 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 |
|---|---|---|---|
| 大阪アニメーションスクール専門学校 | 平成23年12月28日 | 澤田　隆治 | 〒530－0042<br>大阪市北区天満橋１－５－９<br>（電話）06－6242－5220 |
| **設置者名** | **設立認可年月日** | **代表者名** | **所在地** |
| 学校法人コミュニケーションアート | 昭和63年4月1日 | 理事長 近藤　雅臣 | 〒550-0013<br>大阪市西区新町1－８－22<br>（電話）06－6536－7161 |

| | |
|---|---|
| 目的 | 本校は、教育基本法及び学校教育法に基づき、まんが、アニメに関する専門的知識及び技能を修得させ、もってその分野で貢献できる専門家の養成を図ることを目的とする。 |

| 分野 | 課程名 | 学科名 | 専門士 | 高度専門士 |
|---|---|---|---|---|
| 文化・教養 | 専門課程 | クリエーティブデザイン科（昼間Ⅱ部） | 平成26年文部科学省告示第6号 | ― |

| 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 | 1800 | 0 | 3240 | 0 | 0 | 0 |
| | | 単位時間 | | | | | |

| 生徒総定員 | 生徒実員 | 専任教員数 | 兼任教員数 | 総教員数 |
|---|---|---|---|---|
| 80 人 | 61 人 | 2 人 | 3 人 | 5 人 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 学期制度 | ■1学期：4月1日～9月30日<br>■2学期：10月1日～3月31日<br>■3学期： | 成績評価 | ■成績表：　有<br>■成績評価の基準・方法<br>定期試験、出席状況にて評価を実施 |
| 長期休み | ■学年始め：4月1日<br>■夏　季：7月21日～8月31日<br>■冬　季：12月24日～1月7日<br>■学 年 末：3月14日～3月31日 | 卒業・進級条件 | 出席率と試験点数により、進級、卒業に必要な単位を取得している。 |
| 生徒指導 | ■クラス担任制：　有<br>■長期欠席者への指導等の対応<br>個人面談、保護者面談、三者面談 | 課外活動 | ■課外活動の種類<br>同好会・サークル活動<br>■サークル活動：　有 |
| 就職等の状況 | ■主な就職先、業界等<br>業界等　芸能プロダクション、アニメ、デザイン業界など<br>■就職率※1　：　63 %<br>■卒業者に占める就職者の割合※2　：　33.3 %<br>■その他<br>（平成　27 年度卒業者に関する平成28年8月31日 時点の情報） | 主な資格・検定等 | 色彩検定・秘書検定 |

| | |
|---|---|
| 中途退学の現状 | ■中途退学者　11 名　■中退率　19.6 %<br>平成27年4月1日 在学者　56 名（平成27年4月1日　入学者を含む）<br>平成28年3月31日 在学者　45 名（平成28年3月31日　卒業者を含む）<br>■中途退学の主な理由<br>学業不振、学校生活不適応、病気、経済的理由、進路変更<br>■中退防止のための取組<br>個人面談、学費相談（分割納入や延期納入）、保護者面談、三者面談、補修、課題提出 |
| ホームページ | URL:http://www.oas.ac.jp |

※1「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。
②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
③「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。
（「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。）

※2「学校基本調査」の定義による。
全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。
「就職」とは給料，賃金，報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが，家事手伝い，臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

## 1. 教育課程の編成

（教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針）

エンターテイメント業界において、人に感動や喜びを与えられることの出来るクリエイターとして即戦力を身に着けるよう、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という考えのもと、企業と連携した授業を実践している。
また、講師会などにおいて、業界、団体の方の意見や動向、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、工夫等を行っていく。

（教育課程編成委員会等の全委員の名簿）

平成28年9月1日現在

| 名　前 | 所　　属 |
|---|---|
| 谷　弘 | 協同組合　日本映像事業協会 |
| 田代　利之 | 東京俳優生活協同組合/一般社団法人日本声優事業社協議会 |
| 大野　拓家 | 株式会社　ラグタイム |
| 宮下　耕治 | 株式会社　　セイ |
| 宮前　建夫 | 株式会社　　ジオナ |
| 澤田　隆治 | 大阪アニメーションスクール専門学校 |
| 中川　喜広 | 大阪アニメーションスクール専門学校 |
| 山本　哲史 | 大阪アニメーションスクール専門学校 |
| 堀　亮平 | 大阪アニメーションスクール専門学校 |
| 笠原　由紀江 | 大阪アニメーションスクール専門学校 |
| 坂口　時次 | 大阪アニメーションスクール専門学校 |

（開催日時）
第1回　平成28年9月16日　11:00～12:30
第2回　平成29年2月4日　（予定）

## 2. 主な実習・演習等

（実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針）

3つの教育理念（実学教育・人間教育・国際教育）を掲げ、業界が求める人材を業界と共に育成する（産学協同教育）という考えのもと、業界の方から直接、学生が目指す職種に必要な知識・技術を指導

| 科　目　名 | 科　目　概　要 | 連　携　企　業　等 |
|---|---|---|
| 進級制作 | PCペイントツールを駆使した現場レベルの背景レタッチ・描画をマスターする。空間把握や陰影デッサンを基礎とし現場で即必要とされる技法の演習 | 株式会社GoHands |
| 業界研修 | 初歩から始め、基本的なことを中心とし、先々は就職を視野に入れた　基礎的な実力をつけます。 | 株式会社神戸デジタルクリエイティブ |
| デッサン | 業界が求める技術・人間性を身に付け、業界への就職を確実に目指すために本授業以外の授業ともコラボレーションを図り、スキルはもちろんの | 株式会社京都アニメーション |

## 3. 教員の研修等

（教員の研修等の基本方針）

学園の定める教員研修規程において、教員の授業内容・授業技法の改善並びにクラス運営方法の向上、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ます。平成25年度においては、中途退学者防止に向けた「学生ひとり一人」に対する対応の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを実施することを年間の教育活動の中心に据え、ファカルティ・ディベロップメント活動を推進する専任教員に対し、以下の2つの要素が年間を通じた授業内容に反映されるよう研修を行う。
① キャリア教育の視点②ひとり一人を見ていく視点
さらに専任教員と兼任教員で組織する講師会議においてこの方針を共有し、授業内容のチェック、教育技法改善に向けた研修を実施している。

## 4. 学校関係者評価

（学校関係者評価委員会の全委員の名簿）

平成28年9月1日現在

| 名　前 | 所　　属 |
|---|---|
| 別府　雅子 | フリーイラストレーター |
| 釜谷　万里子 | 保護者様 |
| 久徳　健三 | 大阪市北区堀川連合振興町会 |
| 易　寿也 | 大阪府立富田林高校　前学校長 |
| 岩元　トータ | 株式会社　キャラ |
| 大野　拓家 | 株式会社　ラグタイム |
| 宮下　耕治 | 株式会社　　セイ |
| 宮前　建夫 | 株式会社　　ジオナ |

（学校関係者評価結果の公表方法）

URL:http://www.oas.ac.jp

## 5. 情報提供

（情報提供の方法）

URL:http://www.oas.ac.jp

# 授業科目等の概要

（文化・教養専門課程クリエーティブデザイン科昼間Ⅰ部・Ⅱ部）平成２６年度

| 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 | |
| ○ | | | 英会話 | 洋画や海外のアニメーションを通して英語力を学びます。 | 1通 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | コンピュータ | 業界に通用するパソコンのスキルを習得します。 | 1通 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | ビジネスマナー | 社会人としての対応や就職に際しての心構えなどを学びます。 | 1通 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | コミュニケーション技法 | 現場の作品創りに沿った授業。 | 1通 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | デッサン | 人物デッサンやクロッキーなど作画の基礎力を養います。 | 1通2通 | 240 | 16 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| ○ | | | ビジュアルコミュニケーション | デジタルソフトを使用してペイント・撮影・編集の制作工程を学びます。 | 1通2通 | 240 | 16 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | DTP | デザインソフトフォトショップ・イラストレーターを使用してＭａｃオペレーションを習得、実践的なテクニックを習得します。 | 1通 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | ベーシックデザイン | 映画やアニメなど様々な映像作品の分析と研究を行い、幅広い表現方法や考え方を身に付けます。 | 1通2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | コンセプト＆プランニング | キャラクターの表情や動きなどの基礎的なことから、ゲーム・マンガ・イラスト・グッズなどジャンルによって描き分ける方法などを相対的に学びます。 | 1通2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | グラフィックデザインⅠ | 商品に対し販促媒体などを自ら企画立案し、コンセプトに沿ったデザインのノウハウを学びます。 | 1通2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | イラストレーションⅠ | 作品を描くうえで必要な基礎的な技術全般を学びます。 | 1通2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ○ | | アニメ制作Ⅰ | PCペイントツールを駆使した現場レベルの背景レタッチ・描画をマスターする。空間把握や陰影デッサンを基礎とし現場で即必要とされる技法の演習 | 1通2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | マンガ制作Ⅰ | コピックやＰＣを使用して自分の描いたキャラクターに着色し、１枚のイラストで表現する手法を学びます。 | 1通2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | シナリオライティングⅠ | 小説において読者の興味を惹きつけるキャラクターの創り方を物語を構築していく中で実践的に学びます。 | 1通2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | グラフィックデザインⅡ | 絵具の適正な扱い方を理解し、創造的・効果的な色彩テクニックを身に付けます。 | 2通 | 240 | 16 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | イラストレーションⅡ | 就職を意識したポートフォリオ制作、商業レベルでのイラスト作品制作を行う。<br>アナログでの基礎画力、デジタルでの彩色など、総合的な作画技術の向上を目指す。 | 2通 | 240 | 16 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | アニメ制作Ⅱ | デジタルソフトを使用してＰＣ上での動画技術を習得します。 | 2通 | 240 | 16 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | マンガ制作Ⅱ | 作品を向上させるための技術を総合的に習得し、デビューに向けて投稿・持込みを行います。 | 2通 | 240 | 16 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | シナリオライティングⅡ | 与えられたテーマに対して記事をするためのインタビュー、情報収集のノウハウを学びます。 | 2通 | 240 | 16 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 就職・<br>デビュー対策講座 | 企業課題や公募課題に向けての作品制作を中心に、実践的な授業を行います。 | 1通 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 業界研修 | 初歩から始め、基本的なことを中心とし、先々は就職を視野に入れた　基礎的な実力をつけます。<br>毎回ペイント作業をする中で新しい項目を交えながら繰り返し作業を行い、技術を習得してもらいます | 2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| ○ | | | 進級制作 | PCペイントツールを駆使した現場レベルの背景レタッチ・描画をマスターする。空間把握や陰影デッサンを基礎とし現場で即必要とされる技法の演習で１年間の集大成として学んだ力を発揮し、作品を作り上げます。 | 1通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| ○ | | | 卒業制作 | ２年間の集大成として学んだ力を発揮し、作品を作り上げます。 | 2通 | 120 | 8 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 合計 | | | | 23科目 | 3,240単位時間（ 216 単位） | | | | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | 授業期間等 | |
|---|---|---|
| 2年間で114単位（1,800時間）以上を修得した者で、卒業認定された者 | １学年の学期区分 | 前期・後期 |
| | 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。