# 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表 （様式2号の１関係）

設置者名　学校法人コミュニケーションアート

学校名　大阪アニメ・声優＆eスポーツ専門学校

| 学科名 | 実務経験のある教員等による授業科目名 | 実務経験のある教員等による授業科目の単位数<br>（）内は経過措置に基づく授業時数 | 省令で定める基準単位数<br>（）内は経過措置に基づく授業時数 | 実務経験のある教員等による授業科目の授業計画（シラバス）をホームページにて公表している場合のホームページアドレス<br>***※1クリックで授業計画（シラバス）が確認できるアドレスを記載してください。*** |
|---|---|---|---|---|
| デジタルデザインテクノロジー科（昼間Ⅱ部） | PCスキル基礎 | 4単位（120時間） | 13単位<br>（320時間） | https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_digital1_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_digital2_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_digital3_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_digital4_2026.pdf |
| | プログラミング概論 | 4単位（120時間） | | |
| | 進級制作 | 6単位（120時間） | | |
| | デジタルデザインテクノロジー科 （昼間Ⅱ部） 計 | 14単位（360時間） | | |
| e-sports＆ゲームCG科（昼間Ⅰ部） | ゲーム＆アニメ企画 | 2単位（60時間） | 10単位<br>（240時間） | https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_e-sports1_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_e-sports2_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_e-sports3_2026.pdf |
| | プロゲーム演習 | 4単位（120時間） | | |
| | 進級制作 | 6単位（120時間） | | |
| | e-sports＆ゲームCG科 （昼間Ⅰ部） 計 | 12単位（300時間） | | |
| アニメ総合テクノロジー科<br>（昼間Ⅰ部） | デザイン基礎 | 2単位（60時間） | 10単位<br>（240時間） | https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/1_syllabus_anime1_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/1_syllabus_anime2_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/1_syllabus_anime3_2026.pdf |
| | 企画演習 | 2単位（60時間） | | |
| | 声優演習 | 4単位（120時間） | | |
| | デザイン演習 | 4単位（120時間） | | |
| | アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部）計 | 12単位（360時間） | | |
| アニメ総合テクノロジー科<br>（昼間Ⅱ部） | デザイン基礎 | 2単位（60時間） | 10単位<br>（240時間） | https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_anime1_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_anime2_2026.pdf<br>https://www.oas.ac.jp/pdf/school/public-info/2_syllabus_anime3_2026.pdf |
| | 企画演習 | 2単位（60時間） | | |
| | 声優演習 | 4単位（120時間） | | |
| | デザイン演習 | 4単位（120時間） | | |
| | アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅱ部）計 | 12単位（360時間） | | |