

基本計画書

基本計画								
事項	記入欄						備考	
計画の区分	学部の設置							
フリガナ設置者	ガッコウホジシニイカクワコウガクイン 学校法人 新潟総合学院							
フリガナ大学の名称	カシシモンシヨクダクイ 開志専門職大学 (Kaishi Professional University)							
大学本部の位置	新潟県新潟市中央区紫竹山6丁目3番5号							
大学の目的	<p>本学は、専門分野における高度で実践的な専門性を身に付けると同時に、変化に対応する能力や生涯にわたり学び続ける力を備え、創造力と実践力をもって、新たな価値の創造を先導する人材を育成することにより、地域、日本、世界の発展に寄与することを目的とする。</p>							
新設学部等の目的	<p>アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学部では、組織として教育研究対象とする中心的な学問分野を「アニメ・マンガ分野」として「アニメ・マンガ分野の専門的な知識と技術及び技能の定着と実践力の深化を図り、実社会や職業とのかかわりを通して、高い職業意識や職業観と規範意識、人間関係力に根ざした実践力を高めるとともに、アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付け、日本のアニメ・マンガ分野の作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値の向上に活用できる創造的な能力を育てる」ことを教育上の目的とする。</p> <p>アニメ・マンガ学部では、「職業人としての人間性と教養を身に付け、アニメ・マンガ分野を支える基礎知識と技能、それらに裏付けられたより高度かつ専門的な知識と制作技術にもとづく実践力を有することに加え、他分野の物語芸術を探究することや、作品の企画から制作までを俯瞰できる企画プロデュース能力及び商業的価値を活かすことで、日本のアニメ・マンガ分野の作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値を向上させることに貢献できる人材」を養成する。</p>							
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	開設時期及び開設年次	所在地
		年	人	年次人	人			
	アニメ・マンガ学部 (Faculty of Anime and Manga Arts) アニメ・マンガ学科 (Department of Anime and Manga Arts)	4	80	—	320	アニメ・マンガ学士 (専門職) 【Bachelor of Anime and Manga Arts】	令和3年4月	新潟県新潟市中央区紫竹山6丁目3番5号 新潟県新潟市中央区古町通7番町1010番地 新潟県新潟市中央区古町通5番町596-1
	計		80	—	320			
同一設置者内における変更状況 (定員の移行、名称の変更等)		該当なし						
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数		
		講義	演習	実験・実習	計			
	アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科	45科目	37科目	33科目	115科目	128単位		

教員組	学部等の名称		専任教員等					兼任 教員等	
			教授	准教授	講師	助教	計		助手
新設	アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科		9 (8)	6 (6)	3 (3)	1 (1)	19 (18)	6 (4)	37 (14)
	計		9 (8)	6 (6)	3 (3)	1 (1)	19 (18)	6 (4)	37 (14)
既設	事業創造学部 事業創造学科		10 (10)	6 (6)	2 (2)	1 (1)	19 (19)	1 (1)	22 (6)
	情報学部 情報学科		12 (12)	1 (1)	4 (3)	1 (1)	18 (17)	3 (3)	17 (5)
分	計		22 (22)	7 (7)	6 (5)	2 (2)	37 (36)	4 (4)	39 (11)
要	合計		31 (30)	13 (13)	9 (8)	3 (3)	56 (54)	10 (8)	76 (25)
教員以外の 職員の概要	職種		専任		兼任		計		
	事務職員		27 (23)		0 (0)		27 (23)		
	技術職員		0 (0)		0 (0)		0 (0)		
	図書館専門職員		1 (1)		0 (0)		1 (1)		
	その他の職員		0 (0)		0 (0)		0 (0)		
	計		28 (24)		0 (0)		28 (24)		
校地等	区分	専用	共用		共用する他の 学校等の専用		計		共用3,653.80㎡は 古町ルルキャンパスの 複合ビル敷地面積 借用地 1,051㎡ 2017.8.21～ 2041.10.31
	校舎敷地	9,210.14㎡	3,653.80㎡		0.00㎡		12,863.94㎡		
	運動場用地	0.00㎡	0.00㎡		0.00㎡		0.00㎡		
	小計	9,210.14㎡	3,653.80㎡		0.00㎡		12,863.94㎡		
	その他	0.00㎡	0.00㎡		0.00㎡		0.00㎡		
合計	9,210.14㎡	3,653.80㎡		0.00㎡		12,863.94㎡			
校舎	専用	共用		共用する他の 学校等の専用		計		校舎面積 19,492.94㎡の 内、2,104.48㎡は 申請外の面積 古町ルルキャンパスの 至近の図書館 (借用)は216.9㎡ 2020.4.1～ 2045.3.31	
	17388.46㎡ (17,388.46㎡)	0.00㎡ (0.00㎡)		0.00㎡ (0.00㎡)		17,388.46㎡ (17,388.46㎡)			
教室等	講義室	演習室	実験実習室		情報処理学習施設		語学学習施設		
	21室	13室	14室		3室 (補助職員0人)		0室 (補助職員0人)		
専任教員研究室	新設学部等の名称			室数				一部合同研究室	
	アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科			16室					

図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	視聴覚資料 点	機械・器具 点	標本 点			
	アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科	31,496〔63〕 (31,496〔63〕)	32〔5〕 (32〔5〕)	9〔5〕 (9〔5〕)	241 (241)	3,302 (3,302)	0 (0)			
	計	31,496〔63〕 (31,496〔63〕)	32〔5〕 (32〔5〕)	9〔5〕 (9〔5〕)	241 (241)	3,302 (3,302)	0 (0)			
図書館		面積		閲覧座席数		収納可能冊数		大学全体		
		790.88m ²		209席		55,750冊				
体育館		面積		体育館以外のスポーツ施設の概要						
		0.00 m ²		-						
経費の見積り及び維持方法の概要	経費の見積り	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	図書購入費には、雑誌・電子ジャーナル・データベース等の整備費(運用コスト含む)を含む。
		教員1人当り研究費等		300千円	300千円	300千円	300千円	-千円	-千円	
		共同研究費等		2,000千円	2,000千円	2,000千円	2,000千円	-千円	-千円	
		図書購入費	15,040千円	200千円	1,000千円	1,000千円	1,000千円	-千円	-千円	
	設備購入費	311,370千円	0千円	2,000千円	2,000千円	2,000千円	-千円	-千円		
	学生1人当り納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次			
	1,480千円	1,280千円	1,280千円	1,280千円	-千円	-千円				
学生納付金以外の維持方法の概要			雑収入等							
既設大学等の状況	大学の名称	開志専門職大学								
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度	所在地	定員超過率は令和2年3月18日現在の見込み数値あり、今後さらに2回の入試を予定している。
	事業創造学部	年	人	年次人	人		0.90			
	事業創造学科	4	80	-	80	事業創造学士(専門職)	0.90	令和2年度	新潟県新潟市中央区紫竹山6丁目3番5号	
情報学部						1.00				
情報学科	4	80	-	80	情報学士(専門職)	1.00	令和2年度	新潟県新潟市中央区米山3丁目1番53号	令和2年に新設	

既設大学等の状況	大学の名称	長岡公務員・情報ビジネス専門学校							所在地	
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度		
		年	人	年次人	人		倍			
既設大学等の状況	情報システム科	2	15	—	30	専門士	1.23	昭和57年度	新潟県長岡市弓町1丁目8番37号	
	ITエンジニア科	3	—	—	—	専門士	—	平成8年度		令和2年より学生募集停止(ITエンジニア科)
	高度ITシステム科	3	5	—	5	—	0.20	令和2年度		令和2年に新設
	情報ビジネス科	2	5	—	25	専門士	0.47	平成11年度		令和2年度入学定員減(△15人)
	CG・Webビジネス科	2	—	—	—	—	—	平成31年度		令和2年より学生募集停止(CG・Webビジネス科)
	CGデザイン科	2	5	—	5	—	1.60	令和2年度		令和2年に新設
	公務員科	1	10	—	10	—	1.30	平成3年度		令和2年度入学定員減(△10人)
	経理ビジネス科	2	—	—	—	専門士	—	平成7年度		令和2年より学生募集停止(経理ビジネス科)
	ビジネス公務員科	2	50	—	110	専門士	0.81	平成7年度		令和2年度入学定員減(△10人)
	ビジネスライセンス科	1	20	—	20	—	0.45	平成22年度		令和2年度入学定員減(△20人)
総合ビジネス科	2	10	—	40	専門士	0.96	平成28年度	令和2年度入学定員減(△20人)		
既設大学等の状況	大学の名称	長岡こども・医療・介護専門学校							所在地	
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度		
		年	人	年次人	人		倍			
既設大学等の状況	医療秘書科	2	—	—	—	専門士	—	平成25年度	新潟県長岡市弓町1丁目8番34号	
	医療秘書・ビジネス科	2	25	—	25	専門士	1.16	令和2年度		令和2年に新設
	医療ビジネス科	2	—	—	—	専門士	—	平成25年度		令和2年より学生募集停止(医療ビジネス科)
	医療事務ライセンス科	1	5	—	5	—	0.40	平成27年度		令和2年度入学定員減(△5人)
	薬局・調剤事務科	2	—	—	—	専門士	—	平成28年度		令和2年より学生募集停止(薬局・調剤事務科)
	こども医療保育科	3	—	—	—	専門士	—	平成25年度		令和2年より学生募集停止(こども医療保育科)
	こども保育総合科	3	15	—	15	専門士	0.60	令和2年度		令和2年に新設
	こども保育幼稚園科	2	50	—	80	専門士	0.11	平成25年度		令和2年度入学定員増(20人)
	こども未来教育科	4	—	—	—	高度専門士	—	平成25年度		平成30年より学生募集停止(こども未来教育科)
	介護福祉科	2	40	—	80	専門士	0.26	平成25年度		

大学等の名称	上越公務員・情報ビジネス専門学校								所在地
	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	定員超過率	開設年度		
	年	人	年次人	人		倍			
医療秘書・事務科	2	10	—	25	専門士	1.78	平成26年度	新潟県上越市北城町 3丁目4番1号	令和2年度入学定員減(△5人)
ビジネスライセンス科	1	5	—	5	専門士	1.80	平成26年度		令和2年度入学定員減(△5人)
情報システム科	2	10	—	25	専門士	1.03	平成28年度		令和2年度入学定員減(△5人)
情報・ゲーム・デザイン科	3	10	—	25	専門士	0.73	平成28年度		平成31年度入学定員減(△5人)
国際・ITエンジニア科	3	5	—	35	専門士	1.05	平成29年度		令和2年度入学定員増(5人)
国際・ITエンジニア科	2	5	—	15	—	0.00	平成30年度		平成31年度入学定員減(△10人)
国際・ITエンジニア科	2.5	5	—	20	—	0.03	平成30年度		令和2年度入学定員減(△5人)
国際・ITエンジニア科	1	10	—	10	—	0.00	令和2年度		平成31年度入学定員減(△10人)
ブライダル・観光・サービス科	2	—	—	—	専門士	—	平成28年度		令和2年に新設 令和2年より学生募集停止(ブライダル・観光・サービス科)
ホテル・ブライダル・旅行科	2	10	—	10	専門士	0.30	令和2年度		令和2年に新設
公務員・法律行政科	2	10	—	25	専門士	0.85	平成28年度		令和2年度入学定員減(△5人)
公務員専攻科	1	10	—	10	—	1.90	平成28年度		
こども保育幼稚園科	3	5	—	25	—	1.42	平成31年度		平成31年に新設 令和2年度入学定員減(△15人)
附属施設の概要	該当なし								

既設校の状況

区分	項目	令和2年度	31年度	30年度	29年度	平均入学 定員超過率
開志専門職大学 事業創造学部 (合計)	入学定員超過率	(0.90)				(0.90)
	入 学 者 数	72				
	入 学 定 員	80				
事業創造学科 ※R2 開設	入学定員超過率	(0.90)				(0.90)
	入 学 者 数	72				
	入 学 定 員	80				
開志専門職大学 情報学部 (合計)	入学定員超過率	(1.00)				(1.00)
	入 学 者 数	80				
	入 学 定 員	80				
情報学科 ※R2 開設	入学定員超過率	(1.00)				(1.00)
	入 学 者 数	80				
	入 学 定 員	80				

区分	項目	令和2年度	31年度	30年度	29年度	平均入学 定員超過率
長岡公務員・情報ビジネス専門学校 工業専門課程 (合計)	入学定員超過率	(1.03)	(0.62)			(0.82)
	入学者数	31	22			
	入学定員	30	35			
情報システム科(2年制)	入学定員超過率	(1.20)	(1.26)			(1.23)
	入学者数	18	19			
	入学定員	15	15			
高度ITシステム科(3年制) ※R2 開設	入学定員超過率	(0.20)				(0.20)
	入学者数	1				
	入学定員	5				
情報ビジネス科(2年制)	入学定員超過率	(0.80)	(0.15)			(0.47)
	入学者数	4	3			
	入学定員	5	20			
CGデザイン科(2年制) ※R2 開設	入学定員超過率	(1.60)				(1.60)
	入学者数	8				
	入学定員	5				
長岡公務員・情報ビジネス専門学校 商業実務専門課程 (合計)	入学定員超過率	(0.87)	(0.65)			(0.76)
	入学者数	79	59			
	入学定員	90	90			
公務員科(1年制)	入学定員超過率	(1.30)				(1.30)
	入学者数	13				
	入学定員	10				
ビジネス公務員科(2年制)	入学定員超過率	(0.82)	(0.81)			(0.81)
	入学者数	41	49			
	入学定員	50	60			
ビジネスライセンス科(1年制)	入学定員超過率	(0.45)				(0.45)
	入学者数	9				
	入学定員	20				
総合ビジネス科(2年制)	入学定員超過率	(1.60)	(0.33)			(0.96)
	入学者数	16	10			
	入学定員	10	30			

区分	項目	令和2年度	31年度	30年度	29年度	平均入学 定員超過率
長岡こども・医療・介護専門学校 商業実務専門課程 (合計)	入学定員超過率	(1.03)				(1.03)
	入学者数	31				
	入学定員	30				
医療秘書・ビジネス科(2年制) ※R2 開設	入学定員超過率	(1.16)				(1.16)
	入学者数	29				
	入学定員	25				
医療事務ライセンス科(1年制)	入学定員超過率	(0.40)				(0.40)
	入学者数	2				
	入学定員	5				
長岡こども・医療・介護専門学校 教育・社会福祉専門課程 (合計)	入学定員超過率	(0.28)	(0.14)			(0.21)
	入学者数	30	10			
	入学定員	105	70			
こども保育総合科(3年制) ※R2 開設	入学定員超過率	(0.60)				(0.60)
	入学者数	9				
	入学定員	15				
こども保育幼稚園科(2年制)	入学定員超過率	(0.16)	(0.06)			(0.11)
	入学者数	8	2			
	入学定員	50	30			
介護福祉科(2年制)	入学定員超過率	(0.32)	(0.20)			(0.26)
	入学者数	13	8			
	入学定員	40	40			

区分	項目	令和2年度	31年度	30年度	29年度	平均入学 定員超過率
上越公務員・情報ビジネス専門学校 商業実務専門課程 (合計)	入学定員超過率	(2.13)	(1.26)			(1.69)
	入学者数	32	19			
	入学定員	15	15			
医療秘書・事務科(2年制)	入学定員超過率	(2.30)	(1.26)			(1.78)
	入学者数	23	19			
	入学定員	10	15			
ビジネスライセンス科(1年制)	入学定員超過率	(1.80)				(1.80)
	入学者数	9				
	入学定員	5				
上越公務員・情報ビジネス専門学校 工業専門課程 (合計)	入学定員超過率	(0.70)	(0.60)	(0.20)		(0.50)
	入学者数	28	27	9		
	入学定員	40	45	45		
情報システム科(2年制)	入学定員超過率	(1.20)	(0.86)			(1.03)
	入学者数	12	13			
	入学定員	10	15			
情報・ゲーム・デザイン科(3年制)	入学定員超過率	(0.50)	(1.60)	(0.10)		(0.73)
	入学者数	5	8	1		
	入学定員	10	5	10		
国際・ITエンジニア科(3年制)	入学定員超過率	(2.20)	(0.60)	(0.35)		(1.05)
	入学者数	11	6	7		
	入学定員	5	10	20		
国際・ITエンジニア科(2年制)	入学定員超過率	(0.00)	(0.00)			(0.00)
	入学者数	0	0			
	入学定員	5	10			
国際・ITエンジニア科(2.5年制) (10月入学)	入学定員超過率	—	(0.00)	(0.06)		(0.03)
	入学者数	—	0	1		
	入学定員	—	5	15		
国際・ITエンジニア科(1年制) ※R2 開設	入学定員超過率	(0.00)				(0.00)
	入学者数	0				
	入学定員	10				
上越公務員・情報ビジネス専門学校 文化・教養専門課程 (合計)	入学定員超過率	(1.25)	(0.48)			(0.86)
	入学者数	44	17			
	入学定員	35	35			
ホテル・ブライダル・旅行科(2年制) ※R2 開設	入学定員超過率	(0.30)				(0.30)
	入学者数	3				
	入学定員	10				
公務員・法律行政科(2年制)	入学定員超過率	(0.90)	(0.80)			(0.85)
	入学者数	9	12			
	入学定員	10	15			
公務員専攻科(1年制)	入学定員超過率	(1.90)				(1.90)
	入学者数	19				
	入学定員	10				
こども保育幼稚園科(3年制) ※H31 新設	入学定員超過率	(2.60)	(0.25)			(1.42)
	入学者数	13	5			
	入学定員	5	20			

別記様式第2号（その2の1）

教育課程等の概要																		
(アニメ・マンガ学部アニメ・マンガ学科)																		
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考				
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手					
基礎科目	英語コミュニケーションⅠ	1①②	1					○							兼1	共同		
	英語コミュニケーションⅡ	1③④	1					○							兼1			
	英語プレゼンテーション演習Ⅰ	2①②	1					○							兼1			
	英語プレゼンテーション演習Ⅱ	2③④	1					○							兼1			
	日本語コミュニケーション	1①②	2					○							兼1			
	スタディスキル	1④	1					○			1	1			兼1			
	中国語コミュニケーション	4③④			1			○							兼1			
	韓国語コミュニケーション	4③④			1			○							兼1			
	ロシア語コミュニケーション	4③④			1			○							兼1			
	情報リテラシー	1①②	2					○							兼1			
	表象芸術論	2①②	2					○			1				兼1			
	心理学概論	2③④		2				○							兼1			
	知的財産概論	2①	1					○							兼1			
	キャリアデザインⅠ	1①	1					○							兼1			
	キャリアデザインⅡ	2①	1					○							兼1			
	キャリアデザインⅢ	3①	1					○							兼1			
	現代経済学	1①②		2				○							兼1			
	現代社会学	4③④		2				○							兼1			
	マーケティング	3③		1				○							兼1			
	デジタルマーケティング	4①		1				○							兼1			
国際動態論	4④		2				○							兼1				
ビジネスモラル	1③	1					○							兼1				
クリエイターの基礎知識	1④	1					○			1				兼1				
小計（23科目）	—	—	17	10	3			—		2	1	1	0	0	兼16			
共通専門分野 職業専門科目	アニメ・マンガ基礎理論と研究	美術史 文学 アニメ概論 マンガ概論 アニメ史 マンガ史 アニメ作家研究 マンガ作家研究 アニメ産業論 マンガ産業論 サブカルチャー論 マンガ・スタディーズ演習 アニメ・スタディーズ演習 アニメ・マンガ研究ゼミ	1⑩ 1⑩ 1⑩ 1⑫ 1⑬ 1⑭ 2①② 2①② 2③④ 2③④ 2③④ 3① 3② 3③	1 1 1 1 1 2 2 2 2 2 1 1 1				○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			○			1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			兼2 兼1	共同
	地域振興	新潟と地域社会 アニメ・マンガによる 地域振興事例研究および演習 文化啓発施設運営実務Ⅰ 文化啓発施設運営実務Ⅱ	1①② 1③ 2①② 2③④	2 1 2 2			○ ○			臨 臨				1 1 1 1		兼1	共同 共同	
	脚本	脚本概論 物語記号学 近代世界観研究 脚本分析実習	1①② 1③④ 2①② 3③	2 2 2 2				○ ○ ○ ○			○			1 1 1 1				
	映像音響	映像音響概論 映像編集理論 ポストプロダクション実習	1①② 1③④ 2④	2 2 1				○ ○ ○			○			1 1 1			集中	
	作画技法	作画表現技法論 透視図法基礎 ライフドローイング理論および演習 ライフドローイング演習	1② 1③ 1①② 1③④	1 1 4 4				○ ○ ○ ○						1 1 1 1		兼1	集中・共同 ※講義	
	アニメ技術	運動表現理論 アニメ表現基礎 アニメ基礎演習Ⅰ 色彩設計講義および着色演習 アニメ基礎演習Ⅱ 作画演習 演出表現論	1①② 1② 1③ 1③ 1④ 2①② 2①②	2 1 2 1 2 6 2				○ ○ ○ ○ ○ ○ ○					1 1 1 1 1 1			共同 兼1 ※講義 集中 共同		

職業専門科目	アニメ技術	アニメ撮影基礎	2③		2		○							1	兼1		
		アニメ制作工程演習	2③④		4			○			1				1		共同
		デジタルアニメ実習	2③④		3					○	1	1			1		
		アニメ制作実習	3①②		2					○	1				1		
		アニメゼミⅠ	3①②		2					○	1				1		
		アニメゼミⅡ	3③		1					○	1				1		
		アニメ制作実務Ⅰ	3④		5					○	2	1			2		共同
		アニメ制作実務Ⅱ	4②		8					○	2	1			2		共同
	マンガ技術	マンガ表現基礎	1②	1				○			1				1	兼2	共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同
		マンガ基礎演習Ⅰ	1③		2					○	1		1		1		
マンガ基礎演習Ⅱ		1④		2					○	1		1		1			
デジタルマンガ表現論		2①		1			○					1		1			
マンガ脚本演習		2①②		6					○	1		2		1			
マンガ表現演習		2①②		4					○	1		2		1			
マンガ脚本実習		2③④		3					○	1		2		2			
マンガ表現実習		2③④		2					○	1		2		2			
マンガフィニッシュワーク実習		3①②		2					○					1			
マンガゼミⅠ		3①②		2					○	1		2		2			
マンガゼミⅡ	3③		1					○	1		2		2				
キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	3④		5					○		2	3	1	2				
キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	4②		8					○		2	3	1	2				
キャラクターデザイン技術	描画ソフト基礎学習	1①			1									1	兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1	共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同	
	キャラクターデザイン表現基礎	1②	1				○							1			
	キャラクターコンテンツ企画演習	1③	1						○					1			
	キャラクターデザイン基礎演習Ⅰ	1③		2					○					1			
	キャラクターデザイン基礎演習Ⅱ	1④		2					○					1			
	キャラクターデザイン演習	2①②		4					○					1			
	キャラクターデザイン実習	2③④		3					○					2			
	立体デザイン	3③		1				○									
	3DCG概論	2④		1					○	1							
	3DCGソフト演習Ⅰ	3①②		4					○					1			
	3DCGソフト演習Ⅱ	3③		2					○					1			
	ゲーム制作実習	3④		1					○					1			
	キャラクターデザインゼミⅠ	3①②		2					○		2			2			
キャラクターデザインゼミⅡ	3③		1					○		2			2				
イラスト実務実習	3①②	5						○		2	1	1	3				
デジタルペイント実務Ⅰ	2③		2					○		2			1				
デジタルペイント実務Ⅱ	3②		2					○		2			1				
小計(74科目)	—	29	136	1	—	—	—	—	8	6	3	1	6	兼20			
展開科目	隣接芸術	物語芸術workshopⅠ(演劇制作)	1④	4					○					1		集中・共同	
		物語芸術workshopⅡ(実写映画制作)	2④		2				○					1		集中・共同	
	企画プロデュース	企画プロデュース概論	1⑩	1				○			1					共同	
		企画開発概論	1⑩	1				○			1						
		コンテンツビジネス概論	2③④	2				○			1						
		企画プロデュース演習	2③		1					○				1			
		企画制作技術演習	2③		2					○				1			
		企画プロデュースゼミ	3①②		2					○		2		1			
	商業活用	コンテンツ英語Ⅰ	3①②		2					○					兼1	※講義・共同 共同 集中・共同 集中・共同	
		コンテンツ英語Ⅱ	3③		2					○					兼1		
DTPソフト理論および基礎演習		2①	2						○				1	兼4			
DTPソフト応用演習		2②	2						○				1	兼4			
パブリッシング実習Ⅰ	2③④	2								1		2					
パブリッシング実習Ⅱ	3③	1								1		2					
印刷・広告実習Ⅰ	3②		2							1		1					
印刷・広告実習Ⅱ	3④		2							1		1					
小計(16科目)	—	15	14	0	—	—	—	—	2	2	0	1	6	兼5			
総合科目	総合制作研究実習Ⅰ	4①	2						○	7	5	3		6	共同		
	総合制作研究実習Ⅱ	4③④	4						○	7	5	3		6	共同		
小計(2科目)	—	6	0	0	—	—	—	—	7	5	3	0	6				
合計(115科目)		—	67	160	4	—	—	—	9	6	3	1	6	兼37			
学位又は称号	アニメ・マンガ学士 (専門職)			学位又は学科の分野				美術関係									
卒業・修了要件及び履修方法							授業期間等										
アニメ・マンガ学部の卒業要件は、基礎科目群から必修科目17単位と選択科目3単位以上、職業専門科目群から必修科目29単位と選択科目31単位以上、展開科目群から必修科目15単位と選択科目5単位以上、総合科目群から6単位、あわせて128単位以上を修得する。 また、連携実務演習等5単位、臨地実務実習15単位を含む実習科目を40単位以上修得すること。(履修科目の登録の上限：48単位(年間))							1学年の学期区分			4期							
							1学期の授業期間			8週							
							1時限の授業時間			90分							

授 業 科 目 の 概 要 (アニメ・マンガ学部アニメ・マンガ学科)			
科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目	英語コミュニケーションⅠ	大学英語の基礎、特に音声英語への移行のための第一歩として、短めのダイアログ等を題材として、リスニングの入門および基礎固めを行うとともに、文単位の理解を確認・徹底することにより、リーディングにつながる基礎力も固める。それらの活動を通して最低限の短い日常会話、表現のスピーキングをマスターし、同時に簡潔な基本的英文の読解・理解力、簡潔な基本的英文のライティング力を身に付ける。なお、授業の一部においては、アクティブラーニングの形式を取り入れた英会話の授業を実施する。	
基礎科目	英語コミュニケーションⅡ	英語コミュニケーションⅠの英語力をさらに向上させるため、自然かつ簡潔な文体の英語の文章を題材にして、リーディング活動を中心に進めながら、発展的なリスニング活動も並行して行なう。その際、ディクテーションを取り入れて、アクティブ・ボキャブラリーを増やすことで、英語作文能力・英語プレゼンテーション力向上のための総合的英語コミュニケーション能力の向上にも取り組む。授業の一部においては、アクティブラーニングの形式を取り入れた英会話の授業を実施する。	
基礎科目	英語プレゼンテーション演習Ⅰ	本科目では、英語によるプレゼンテーションの準備から実施までを学ぶ。複数の人を対象に、特定の目的と内容を持って英語でプレゼンテーションをするための基礎的な力を養成する。基本的には、特定のテーマについてグループ単位で調査を行い、原稿及び資料を作成し、発表するという演習を行う。そしてお互いの発表に対して質疑応答を行う。プレゼンテーション技術の基礎を学び、アイコンタクトの取り方や適切な発声の仕方を練習する。	
基礎科目	英語プレゼンテーション演習Ⅱ	英語によるスピーチの練習を行い、コミュニケーションにおいて自分の意見をはっきり相手に伝えるための技術を学習する。著名人のスピーチや演説を聞き、シャドーイングを行い練習を重ねる。さらに、原稿の書き方を学び、幾つかの話題について自分で原稿を書き、発表を行う。発表内容を考えるために英語で書く、資料や原稿を読む、発音やイントネーションに留意して話す、他人の発表を聴く、といった4技能の演習を繰り返して行う。	
基礎科目	日本語コミュニケーション	知的活動でも職業生活や社会生活でも必要となる日本語の運用能力を身に付けることを目標とする。書記言語によるコミュニケーションでは、簡潔で明快かつ論理的な文章を書くための基本的な知識・技術を学修する。同時に、そのような文章を書く際に不可欠な着想力や発想力、論理的思考力について理解する。音声言語によるコミュニケーションでは、実践的なスピーチ力・プレゼンテーション力を高め、的確な意見の述べ方や議論の進め方を学修する。	
基礎科目	スタディスキル	大学において能動的に授業に取り組み、また主体的に学修を行っていくために、自身で問題を設定して資料を収集、調査分析を行う術を学ぶ。また、それを発表することで、他者へ伝えるためのスキルを身につける。数人単位での班編成による演習形式をとり、チームワークを通して作業を進めることにより、コミュニケーション能力と問題解決能力を養う。最終的にはチームプレゼンテーションおよび個人でのレポート執筆を行うことで、論理的な思考能力と、そのアウトプットの手法を修得する。	共同
基礎科目	中国語コミュニケーション	中国語によるコミュニケーション能力を高めるための学修を行う。修得にあたっては、実際の日常生活やビジネスシーンを想定した「使える」中国語運用能力の向上を目指す。具体的には挨拶ができ、また挨拶に応答することができることを目指すと共に、日常会話やビジネスシーン上の最重要語を修得し、シンプルな文を聞いて理解できることを目指す。更には、コミュニケーションの楽しさを実感し、基本的な事項の確認や自分の意志を相手に伝えることのスキル修得を目指す。	

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目	韓国語コミュニケーション	韓国語によるコミュニケーション能力を高めるための学修を行う。修得にあたっては、実際の日常生活やビジネスシーンを想定した「使える」韓国語運用能力の向上を目指す。具体的には挨拶ができ、また挨拶に应答することができることを目指すと共に、日常会話やビジネスシーン上の最重要語を修得し、シンプルな文を聞いて理解できることを目指す。更には、コミュニケーションの楽しさを実感し、基本的な事項の確認や自分の意志を相手に伝えることのスキル修得を目指す。	
基礎科目	ロシア語コミュニケーション	ロシア語によるコミュニケーション能力を高めるための学修を行う。修得にあたっては、実際の日常生活やビジネスシーンを想定した「使える」ロシア語運用能力の向上を目指す。具体的には挨拶ができ、また挨拶に应答することができることを目指すと共に、日常会話やビジネスシーン上の最重要語を修得し、シンプルな文を聞いて理解できることを目指す。更には、コミュニケーションの楽しさを実感し、基本的な事項の確認や自分の意志を相手に伝えることのスキル修得を目指す。	
基礎科目	情報リテラシー	大学での学習活動、卒業後の職業生活や社会生活において、情報の収集、分析や資料作成等知的活動を効率的、安全に進めるために不可欠な基本的な情報処理能力を身に付けることを目的として、コンピュータやネットワークによって構築される情報環境や、基本的ソフトウェアの仕組みと活用方法、活用にあたって守るべきルール及びマナー、潜在する脅威とそこへの対応法を、演習を交えて体得・学修する。	
基礎科目	表象芸術論	アニメ・マンガ作品は或る世界観に基づき、キャラクターと物語を縦横の糸として編み出されるものだが、具体的には、人物の顔、衣装そして動作、背景・空間そして配置されたモノの要素によって表現される。それまで”風俗”としかみなされなかったそれら表象芸術は、パウハウスによって”応用芸術”と定義されたのを契機に、文化の大衆化も相俟ってアートに昇華されていく。ここではアニメ・マンガの視覚的構成要素としての、服装や化粧の社会学的ドレスコード、所作、そして絵画的背景論・空間論、建築・室内空間・工業製品などの社会性・記号性など、教養と理解を深める。	
基礎科目	心理学概論	心理学 (psychology, psyche+logos) とは、語源的に言えば、こころや精神と呼ばれているものの科学であり、こころのはたらきの論理を明らかにしようとする学問である。本授業では科目前半、人がこの世界をどのように感覚・知覚し、認知していくのか、その時にどのような感情が生じ、どのように思考するのかといった、さまざまなこころの仕組みやはたらきについて心理学の各論を通して学んでいく。科目後半では発達心理学の基礎から乳幼児期、児童期、青年期、成人期、壮年期、高齢期の各時期の精神発達の特徴と心理的問題について必要な知識を身につけていくことで、こころの仕組みの理解を深める。	
基礎科目	知的財産概論	知的財産諸法に関する基礎的な学修を通し、コンテンツを提供する立場、コンテンツを利用する立場の両方から知的財産について考察を行う。また制作に関する部分で、街並みや実在するランドマーク等の景観自体の中にも多数存在する公共性を伴った知的財産権に関する問題等に触れ、情報の保護と利用についてのバランス感覚や、問題解決能力を身につけることを目的とする。	
基礎科目	キャリアデザイン I	キャリアデザインとは、理想とする将来の自分を実現するためにどのような仕事・職業や働き方が相応しいかを考え、目標設定を行い、実現に向けて設計することであり、「キャリア」とは単なる職歴ではなく、今後の生き方や働き方という意味合いがあることについて理解する。そのうえで、人生や仕事において自分自身のなりた姿を描くことについて理解し、個々の夢や目標を実現するための心のあり方や目標設定の仕方、振り返り、生じた問題への対処法など、目標に対して具体的にアプローチするための実践行動に関する知識と技法について学習する。	講義7.5時間 演習7.5時間

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目	キャリアデザインⅡ	他者と協調・協働して行動できる態度や他者に方向性を示し、目標を達成するために動員できる能力を養成する。集団に属しているメンバーが同じ目標を達成するために行う作業、協力、意識、行動について理解するとともに、集団や組織の場あるいは個人的な場における感情的な面も含めた人間と人間の関係について学習し、他者を理解する視点についての考察を通して、自己や自我の認識、自己と他者との関係、他者相互間の関係などの理解と人間関係の多様なあり方についての理解を深め、他者との円滑な信頼関係の構築に取り組むことができる姿勢を養う。	講義7.5時間 演習7.5時間
基礎科目	キャリアデザインⅢ	学生が将来への目的意識を明確に持てるよう、職業観を涵養し、職業に関する知識を身に付け、自己の個性を理解したうえで主体的に進路を選択できる能力及び卒業後も自律・自立して学習できる態度を育成する。外部講師による職業体験談を通じて、勤労観や職業観を養成するとともに、業界・業種・職種などの企業研究や企業が求める人材像、企業の仕組みなど職業理解を図る。また、自分の個性や性格を理解するための自己分析と職業選択の考え方や進め方について理解し、生涯にわたり学習の活動を続けていくことの必要性和学習の手段や方法を理解する。	講義7.5時間 演習7.5時間
基礎科目	現代経済学	社会的に重要な経済に関する主題や現代社会が直面する経済的な諸課題に関する知識と総合的に判断し対処する能力を養うことを目的とする。現代経済の基本的な概念と枠組みについて理解したうえで、経済問題や財政課題の多様性を認識し、経済的な見方や捉え方、考え方を身に付けるとともに、現代社会における経済構造と経済政策との関連性について理解することにより、現実の経済活動や経済現象に対する興味と関心を深める。	
基礎科目	現代社会学	現代日本において顕在化する社会問題についての理解を深めることを目的とする。日本では今後も人口減少・少子高齢化が進み、様々な分野に影響を与えると見込まれており、都市への人口集中と地方の疲弊、都市のスポンジ化（空洞化）、労働力不足、介護・福祉のミスマッチなどの深刻化の問題から、情報化、グローバル化の進展による働き方改革、ITの活用、国際交流と移民問題、地球環境問題などの発生など、現代社会が直面する問題を取りあげ、その背景と取り組むべき課題について学修する。	
基礎科目	マーケティング	マーケティングは「売れる仕組み」、「売れ続ける仕組み」を作ることであると解説したうえで、基本的なマーケティング用語について理解する。そのうえで、マーケティングの基本概念及び環境分析・戦略立案・施策立案の理論的フレームワークについて学修するとともに、マーケティングの代表的な戦略理論について考察する。	
基礎科目	デジタルマーケティング	マーケティングの基本事項である製品、価格設定、販売チャネル、プロモーションについて、インターネット上の消費者行動の特性を踏まえたうえで、理論的に分析・考察し、インターネット上におけるマーケティング理論、実際のオンライン店舗の運営におけるWebマーケティング戦略立案のための各種分析方法、Webプログラミングの仕組み、HP発注交渉に必要な知識と実践力を演習を通じて学修する。さらにインターネット等の情報技術の発展がもたらす企業環境の変化に対して、企業が対応すべき事項や発展的な情報通信技術のしくみを学修する。	
基礎科目	国際動態論	企業現場や経済社会でリーダーとなる人材に欠かせない、高度で幅広い教養の一環として、世界規模で物事をとらえる視野と感性を身に着けさせることを目的とする。具体的には、大規模な国際交渉の展開、主要な国際機関の機能、世界経済フォーラム(ダボス会議)の役割、有力な多国籍企業の戦略、石油資源をめぐるパワーゲームなどを、実際の出来事や最新のニュースを素材とした演習・議論を通じ、自ら考えつつ学修する。	
基礎科目	ビジネスモラル	専門職業人としての行動規範の確立のため、企業が不祥事を起こし、大きなダメージにつながる可能性が高いビジネスモラルに着目し、実際にビジネスモラルが欠けた社員に起因した事例を考察しながら、責任ある社会人として善悪を判断する基準や考え方やモラルハザードを未然に防ぐ道徳観を涵養する。また、このビジネスモラルと共にビジネス活動上、重要な要素となるコンプライアンスの概念を正しく理解し、社会的要請に対する適応力を高めるための学修を行う。	

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
基礎科目	クリエイターの基礎知識	本科目では、輸出産業として年々拡大するクールジャパンのアニメ、マンガ、キャラクターデザイン等のコンテンツ産業分野においてプロフェッショナルを目指す学修を始めるにあたり、身に付けておくべき基礎知識、自己管理とモチベーション維持のしかた等を学修する。またクリエイターとしてなにを目指すのか、そして到達点をどこに定めて進んでゆくのかを考察する。	
職業専門科目	美術史	<p>本科目は、今後、アニメ・マンガ分野の学習を始めるにあたり、今日、世界でも「マンガ」として認知されている独自の表現が、西洋と日本を歩き来しながら、どのような美術史のルーツで繋がりを、今日に至っているか、また、美術史と密接に関係するそれぞれの時代背景や技術・技法の誕生も照らし合わせながら美術史を紐解く。各時代のエポックメイキングなアーティストにも焦点を当てながら、なぜ今も評価され続けているのかについて考察すると共に、文化的側面、技術的側面、そして情報インフラから見た側面など多面的な分析を行う事でアニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけを理解する。</p> <p>(オムニバス方式/全8回)</p> <p>(12 森岡 淳/3回) アニメやマンガの立ち位置から、西洋美術史、日本美術史を概観し、多面的な考察に触れる事でアニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけを理解する。</p> <p>(14 田中咲子/3回) 西洋美術を担当。西洋美術の流れを概観しつつ、造形的、理念(芸術学的)、社会史的視点から考察する事で、科目の目的である、アニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけ理解に必要な、芸術表現に対する多面的な観察眼を育む。</p> <p>(15 大倉 宏/2回) 日本美術史を担当。「日本美術史」は、明治期に西洋に自国文化を体系的に紹介する必要から人為的に構成された物語(フィクション)として生まれ、その世界(美術史の対象)を徐々に広げて現在に至る。アニメ・マンガも後世にはこの物語に間違いなく組み込まれることとなる。その意味で日本美術史はみなさんの学ぶ世界のまぎれもない前身であり、ルーツと言える。現代のマンガ表現の多様さの背景に日本美術の豊かな過去の表現があったことを学修する。</p>	オムニバス方式
職業専門科目	文学	<p>本科目は、今後、アニメ・マンガ分野の学習を始めるにあたり、創作の基礎となる文学の基本的な教養を身につけ、創ることの意味について深く考察する思考の習慣を習得することを目的とする。「人類はなぜ文学を必要としてきたのか?」という大きな問いに答えるべく、まず、神話や幻想文学の背後に潜む欲動の意味を考察。次いで、近世・近代文学の考察を通して、フィクションの本質を解き明かし、「文学」の次なる戦略としてのメタフィクションの可能性を見ていく。一般教養としての文学史上の名作に触れると同時に、人類の不断の営みとしての文学の意味を、学生諸君が自分自身で考えていく契機とした。</p> <p>(オムニバス方式/全8回)</p> <p>(10 村井さだゆき/2回) 文学を、秩序と逸脱の絶え間なき運動の記述と捉え、不可知なものを秩序からめいとうとする理性的な欲求と、秩序からの逸脱を企図する欲動との相克が『幻想』を生み出す原理を、人類の共有財産たる神話や主要な文学作品を例にとり考察する。</p> <p>(16 廣部俊也/6回) 可能世界論を武器に、現実との関係においてフィクションをどのように捉えるかを考察する。特に江戸近世文学の「黄表紙」を取り上げ、そこに見られる反物語性を帯びた作品構成法を詳細に検討し、文学がメタフィクションに至る道筋を考察する。</p>	オムニバス方式

科目		授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	共通専門分野学修	アニメ・マンガ 基礎理論と研究	アニメ概論	
		アニメ・マンガ 基礎理論と研究	マンガ概論	
職業専門科目	共通専門分野学修	アニメ・マンガ 基礎理論と研究	アニメ史	
職業専門科目	共通専門分野学修	アニメ・マンガ 基礎理論と研究	マンガ史	
職業専門科目	共通専門分野学修	アニメ・マンガ 基礎理論と研究	アニメ作家研究	
職業専門科目	共通専門分野学修	アニメ・マンガ 基礎理論と研究	マンガ作家研究	
職業専門科目	共通専門分野学修	アニメ・マンガ 基礎理論と研究	アニメ産業論	

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 共通専門分野学修 アニメ・マンガ 基礎理論と研究	マンガ産業論	本科目では産業的視点から、非常に多様性のあるマンガというコンテンツを取り巻く状況を概観し、国内外のマンガ市場における収益構造モデルを学修する。そこで身に着けた基礎知識をもとに、今後のマンガ産業がどのように発展または変換をとげるのかを考える。すでに出版からWeb配信へと大きく舵を切りつつあるマンガ産業において、それでも出版という形が果たす役割と利点は存在し得るのか、あるいは海外で一般的になりつつあるWeb配信やスマートフォンで読む縦スクロールマンガの台頭が、国内でもマンガ産業においてかつてなかった新たな制作体制を大手出版社及びコンテンツ制作会社が立ち上げ担う産業モデルへと変化するのか、海外のマンガ産業モデルをも参考にしながら学修する。	
職業専門科目 共通専門分野学修 アニメ・マンガ 基礎理論と研究	サブカルチャー論	本科目では、メディア研究・文化研究の視点から〈サブカルチャー〉としてのマンガをめぐる表現的・社会的諸現象を取り扱い、その理解を深めるとともに、理論的視座からの説明を通じて、これをより高度に分析・言語化することのできる能力を身につけることを目指す。	
職業専門科目 共通専門分野学修 アニメ・マンガ 基礎理論と研究	マンガ・スタディーズ演習	本科目では、マンガに関する学修を通じた学位取得の上で要求される水準の、マンガ研究の方法論についての基礎知識やスキルを身につけることを目標とする。そのために具体的な先行研究・批評をテキストとして輪読し、それをもとにマンガ研究の方法論および諸論点への理解を深める。併せて、テキストに関する受講者の報告とディスカッションというかたちでの主体的な参加を通じて、マンガについての自身の問題意識や分析的思考を、適切に言語化し論述できるスキルを習得する。	
職業専門科目 共通専門分野学修 アニメ・マンガ 基礎理論と研究	アニメ・スタディーズ演習	アニメーションについての学修を通して専門職の学位を取得する上では、その分析や批評についての基礎的な知識とスキルを身につけることが必須となる。この方法論を提示したテキストから、毎回2本程度の論考を選んで、受講者による報告と輪読、ディスカッションを行うことで、具体的かつ主体的な実践を通し、個人的な感想ではなく、多彩な学術的理論や視点を踏まえた論述のスキルを修得する。各回で受講者は、順番に文献の内容についての報告やコメンテーターを担当する。	
職業専門科目 共通専門分野学修 アニメ・マンガ 基礎理論と研究	アニメ・マンガ研究ゼミ	アニメ・マンガ研究の蓄積や様々な手法を踏まえ、受講者自身が研究対象を設定して調査と分析、報告を行うことで、論理的・計画的な問題解決能力を養う。また、自身で設定した課題について報告するだけでなく、他の受講者の課題に対しても積極的にコメントを行うことで、集団的に問題解決にあたる力を培う。受講にあたっては、「アニメ・スタディーズ」または「マンガ・スタディーズ」を事前に履修していることが望ましい。なお、各回の主題と順番は、受講者の関心によって調整を行う。	共同
職業専門科目 共通専門分野学修 地域振興	新潟と地域社会	新潟県内各地域の地理や歴史、文化、産業などの基本的な事項についての知識・情報を理解するとともに、地域の現状と課題についてグループワークを行うことで新潟という地域社会に関する理解を深める。基本的には新潟の地を題材に、授業を進めると共に、近県他地域の題材等も取り上げ、新潟の地域社会と比較考察することで、地域社会への理解を深める。	
職業専門科目 共通専門分野学修 地域振興	アニメ・マンガによる地域振興事例研究および演習	新潟市は「マンガ・アニメのまち にいがた」というキャッチフレーズのもと、アニメ・マンガによる地域振興策を打ち出しており、「マンガ・アニメ情報館」や「マンガの家」という文化施設を設置しているが、国内に多数あるアニメ・マンガで地域振興を推進している行政のなかにおいて新潟市の取り組みは認知度が高くない。その原因と理由、将来的に地域振興につながるために必要なことはなにかを、実態調査によって研究・議論し、明らかにする。	

科目		授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	共通専門分野学修 地域振興	文化啓発施設運営実務 I	新潟市「マンガの家」「マンガ・アニメ情報館」には、ギャラリーおよびワークショップが常設されており、「マンガ・アニメのまちにいがた」地域振興の一端を担っている。「マンガの家」では、来館者向けのワークショップを手伝いまたは担当するとともに、「マンガの家」から要望された「マンガおよびイラスト等の制作ライブ」をおこない、来館者への作画技法や使用する機材についての説明をするとともに、描き方についての質問にも対応する。専門分野について言葉で明確に説明することで、より正確な知識を身につけると共に、ビジネスマナーおよびコミュニケーションスキルを向上させる。	共同
職業専門科目	共通専門分野学修 地域振興	文化啓発施設運営実務 II	新潟市「マンガ・アニメ情報館」では展示準備作業に携わることでミュージアムのバックヤード作業やイベントの流れ、展示方法スキルを学び、幅広い実習経験を就職活動に活かす。アニメ・マンガ・キャラクターデザイン系ミュージアム実務の基本を身につけることで、全国のミュージアム運営側としての就職活動につなげる。「マンガ・アニメ情報館」では、常にグッズ販売もおこなわれている。販売体験のなかからキャラクター商品としての基本的なグッズのタイプ、売れ筋を実体験し、来館者の購買行動を考察し、玩具メーカー、グッズ制作販売メーカーへの就職活動にも直結させる。	共同
職業専門科目	共通専門分野学修 本	脚本概論	映像作品における脚本の役割を学習する。現存する世界最古の創作理論書であるアリストテレスの『詩学』から物語の基本原則を紐解き、20世紀の映画誕生に至るまでの創作技法の変遷を概観。野田高梧を嚆矢とする我が国における脚本理論研究から、シド・フィールドの三幕構成理論を基礎として発展したハリウッド流の最新映画作劇作法に至るまで、伝統的なドラマツルギーを学びながら、映像制作の現場で必要となる脚本についての基本的知識を身につける。	
職業専門科目	共通専門分野学修 本	物語記号学	実際に脚本がメッセージを伝える原理を、記号学の考え方に基づいて学ぶ。フェルディナン・ド・ソシュールに端を発する記号学の知見は、20世紀の半ばには構造主義という思想潮流を生み、ウラジミール・プロップにその萌芽を見る物語の構造分析にも大きな影響を与えた。本授業では、記号学の基本的な考え方を学習し、物語を構造として理解し、分析するための基礎的な知識を身につける。	
職業専門科目	共通専門分野学修 本	近代世界観研究	近年のアニメ制作の現場で、創作の最も重要な要素の一つとされる「世界観」について、特に近代史の視点から探究する。19世紀、鉄道網の発達と写真技術の誕生は、人類に視覚の革命とも呼ぶべき大きな変化をもたらした。それによって人々がいかに「見ること」を欲望し、映画を始めとする視覚文化を発展させ、同時に世界認識を新たにしていっただか。またそのことが空想世界を描く作品群にどのような影響を与えたかを分析、研究する。	
職業専門科目	共通専門分野学修 本	脚本分析実習	実際の映画やテレビアニメを題材にして、作品テーマの抽出と構造の分析を行う実習。現場の脚本家が、監督やプロデューサーなど主要スタッフに自作をプレゼンテーションする際に利用する「ログライン」の考え方を、物語構造の成否が作品の出来不出来を左右していることを、さまざまな映像作品を実際に分析することで確認する。また、自分なりにテーマを言語化してみることで、作品を深く理解し、それを他者に分かりやすく伝える素養を身につける。	
職業専門科目	共通専門分野学修 映像音響	映像音響概論	映像とは、画と音の2つの要素から成り立っている。観客が受ける映像作品の心理的印象は音により大きな影響を受ける。映像の音には、セリフ、効果音、音楽があり、音響担当者これらの音をコントロールして作品を完成させる。音響はTV、CM、映画、アニメ、ゲームなど多くのメディアに欠くことのできない重要な映像表現の一部である。映像音響概論では、音響の扱う上での基礎知識や仕組み、ワークフローだけでなく、実際の映像を参照しながら音響表現技術の基礎について学習する。	
職業専門科目	共通専門分野学修 映像音響	映像編集理論	編集とは、映像の物語を作り上げる技術である。映像編集は、物語の時間や空間をコントロールしながら、映像作品が何をどのように観客に伝えるかを決定する極めて重要なパートを担っている。本科目では、映画などを参照しながら、編集の歴史、編集理論、編集の基礎技術、物語構成など映像編集の基礎技術と知識を学習することで、アニメ・マンガの創作にとっても重要な構力や文体力を育成する。	

科目		授業科目の名称	講義等の内容	備考	
職業専門科目	共通専門分野学修	映像音響	ポストプロダクション実習	本実習では、映像制作のポストプロダクションのワークフローにのっとり映像制作プロセスを実体験する。映像編集素材を使用して実際に編集やサウンドデザインの作業をおこなうことで、編集と録音による映像表現のより深い知識と表現技術の獲得を目的とする。特にアニメ制作には欠かせないアフレコの実習も体験する。	備考 集中
	共通専門分野学修	作画技法	作画表現技法論	総合的な描画力の底上げのために、具体的に何を意識して練習すればより成果が得られるかについて理解する。導入として、立体を捉える際の目印の置き方、モチーフの測定手法、紙に描画する際のチェックポイントなど、立体を構造的に把握し、絵に変換する際の表現のバリエーションについて理解することにより、効率的に画力を向上させる方法論を修得する。	
職業専門科目	共通専門分野学修	作画技法	透視図法基礎	前提科目で学修した方法論を実践に活用し、総合的な描画力の底上げを図る。具体的には、建築物等の人工物、物理法則等を中心に、透視図法の基礎から応用、等速カメラで捉えた映像の速度と距離の関係性、パースに沿って歪む楕円の法則性などを学修することにより、複数のクリエイターが一つのプロジェクトで協業する際、写実上の共通言語となる空間把握能力を高める。	集中・共同
職業専門科目	共通専門分野学修	作画技法	ライフドローイング理論および演習	ライフドローイングは人物を描く事を生業とする者にとって欠かせない基礎学習である。しかし、絵はただ描くだけでは上手にならない。考え、理解しながら描くことで、技術は身に着くものである。絵を描くとき、モデルのポーズの中にどういったバランスや筋肉の流れがあるかを見極めることが重要になる。ポーズ全体における、体の部品それぞれの比率と位置のつかみ方、肩や腰の傾きによる重心の見極めかた、筋肉の流れと形状の変化を表現する方法を、人体がどのような幅と厚みを持った筋肉で構成されているか、骨格の湾曲が体表面にあらわれてくることにより形作られる合理的な体のカーブを、前後および側面から観察する方法を学ぶ。その上で、この1枚で人体のなにをつかみ取るかという目的を明確にし、そこに集中して自分の基礎技術として蓄積していく描き方を学ぶ。アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の絵描きに適したドローイング練習の方法を学ぶ。	講義8時間 演習52時間
職業専門科目	共通専門分野学修	作画技法	ライフドローイング演習	絵は二次元表現物であるが、そこに描かれているのは三次元構造を持つ人物または物体である。見る者を納得させるリアリティを絵で表現するためには、実際の間が奥行きを持つ立体物であることを明確に意識した上で線画表現する訓練が欠かせない。またアニメ、マンガ、キャラクターデザイン職種におけるライフドローイングに推奨される描き方として、筋肉や体幹の流れをつかむことに重点を置き、線の勢いを大切にする描き方を採用する。1枚、1回ごとに、とらえる目的を明確にして突き詰め、人体を立体として覚える方法を学ぶ。	
職業専門科目	アニメ技術		運動表現理論	キャラクターや物体の運動を絵に描くとき、説得力のある表現には理論的な裏付けが必要である。また魅力的なキャラクター描写には、生き生きとした動きの表現が必要不可欠である。イメージした世界観にまたかも実際に存在しているかのようなキャラクターを描く力を身に付ける為、動きに関する物理的な法則を描き出す表現方法について学修する。具体的には映像、画像、板書および、時には自身で立ったり歩いたりするといった体を使った確認作業も行いつつ、センスや雰囲気といった感覚に頼らず、論理的に描き出す方法論を学ぶ。	

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	アニメ技術 アニメ表現基礎	本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるマンガ・キャラクターデザインを意識した上で、アニメーションという業界、アニメーターという職種についての概要と基礎知識を学ぶ。専門職としてアニメーターとはどういった部分で、何をやる職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。またアニメーターが仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。	備考 共同
職業専門科目	アニメ技術 アニメ基礎演習Ⅰ	本科目では、日本の商業アニメの制作工程で使用する画材を使用し、動きを楽しむ短いアニメ作品を個人制作する。具体的には音楽を聴いて連続した動きをイメージし、なるべく自分のイメージした動きに近づける方法を順を追って学修する。動きに躍動感を与えるために確立された技法は数々あるが、その中で初心者にもすぐ使える幾つかのタイミング技法を修得する。	
職業専門科目	アニメ技術 色彩設計講義および着彩演習	いくつかのペイントソフトのうち、おもにアニメ塗りに適した国産ソフトと、世界標準のペイントソフトの使い分け、互換性に関するの基本操作を学修する。具体的にはペイント作業用線画の取り込み方法と線修正のしかた、指定された色を塗るための複数ツールに関する知識のほか、より高水準のペイントをおこなうための効果のつけ方などを具体的に学修する。また美しくペイントするためには色についての基礎知識も必要になるため、自身で色彩を計算するための考え方についても学習する。	講義3時間 演習12時間 集中
職業専門科目	アニメ技術 アニメ基礎演習Ⅱ	本科目では、前提科目で学修した「絵を動かす」初歩的な技術を発展させる事を目的に、一段難易度を上げ、短いアニメ作品の個人制作を行う。各々の「動かす才能」を引き出す事を目的に、ある程度の破綻は恐れず、「一枚一枚の絵で動きを表現する試行錯誤」に挑む事が本演習の主題である。ここでは、プロの現場で要求される精密な描写は無視してよい。それよりも、音楽からイメージする動きを表現することと、映像になった際に動いているということがいかに強く観客に訴えかけ、見て楽しいかを経験してもらいたい。	
職業専門科目	アニメ技術 作画演習	本科目は、臨地実務実習を想定し、インターン先の実習水準についていく技術を身につける事を目的とする。現場で多くの制作会社が採用している標準課題に準じて「歩き」「follow」「合成」などは課題として取り扱うが、「動き」については単純にパターンを暗記させることはしない。パターン学習は、アニメーターとして将来大きく育つための阻害要因にしなければならないためである。人間はなぜそう動くのかを観察し、その動きに物理的整合性はあるのか考えるといった習慣をつけ、柔軟な発想で動きと演技を描き、世界に通用するアニメーター教育を目指す。	共同
職業専門科目	アニメ技術 演出表現論	本科目は、今後の発展科目で学修する作品制作に備え、画面作りの基本的な知識・技術を身につける事を目的とする。映像は、演出的な考え方で画面を構成し、カメラや演技、ロケーションや照明などすべての要素を有効に加えることで、伝えたいことをより良く観客の心に届けなければならない。ここでは、より効果的な演出について、アニメの設計図ともいえるべき「絵コンテ」を通して学修する。演出手法に絶対の決まりはないが、個人的な好みを排した部分で、観客が混乱せず理解しやすいカット割りを学修する。	
職業専門科目	アニメ技術 アニメ撮影基礎	本科目は、ここまでの学修を通して育んだ「動かす力」を集約し、アニメ作品の制作に挑むにあたり欠かせない「撮影」行程について学修する。具体的には、業界標準の撮影ソフトウェアを使用し、商業作品の製作工程で使用されるレベルの素材を使用しながら作業工程を具体的に学修する。講師には商業アニメ制作に於ける撮影監督を招聘し、撮影業務の全体像から個々の作業上の留意点などについてわかりやすく理解を深める。	

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	アニメ技術 アニメ制作工程演習	実際の商業アニメの制作現場では、多数の工程を効率よく分業する必要性から、専門性に特化した多数の技術部署が協力し合い、多人数による集団製作体制が敷かれている。 本科目では、そうした標準的な商業アニメ制作工程に沿い、「ストーリー仕立てのアニメ作品」のグループ制作を行う事で、卒業後、自身が商業アニメ業界で担当する職種（アニメーター、演出、仕上げ等）の位置づけや、求められる品質、理想的な人材像について、体験を通して理解を促すと共に、各工程の前後工程や関連性についても理解を深める。作品内容に関しては、課題とは言え、短くても見応えのある「動き」をめざし、観客を楽しませることを目的とした仕上がりを求めるものとする。	
職業専門科目	アニメ技術 デジタルアニメ実習	将来的にアニメーション業界がフルデジタル化することは間違いない。そのためアニメーション制作支援ソフトの基本操作から完成までの実作業を、順を追って学修する。現場のノウハウを習得することが重要であるため、業界でデジタルアニメを担当するスペシャリストを教員として配置する。開講年次に業界標準として使用されているソフトを選択する。	共同
職業専門科目	アニメ技術 アニメ制作実習	本科目は、5分程度のアニメーション作品を、業界標準制作工程で制作する。具体的には、作品の完成度を高めるために有効な「キャラクター制」の製作フローを採用し、自分が担当するキャラクターを自分でデザインし、作画完了まで責任を持つグループ制作とする。グループごとに、キャラクターらしさを活かした演技と動き、および全体の流れでアイデアを競う。キャラクターが生き活きと動くことこそがアニメーションの存在意義である。動かなければアニメーションである必要はなく、そしてそれは世界では通用しない。学生全員がプロを目指す専門職大学で制作されるアニメ作品は、学祭ほかでの上映会で観客を楽しませる動きを目指す。	
職業専門科目	アニメ技術 アニメゼミ I	企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよび討論をおこなう。その中で自分が向かうべき方向を見極め、将来像をデザインするところから、強化すべき技能が見えてくる。クリエイターの世界は他者との競争ではなく、自分との戦いであるからだ。実践演習としては、作品制作と添削が繰り返され、専門職として企業からの内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。アニメーション関連、または隣接他分野の内定取得率100%を目指す。	
職業専門科目	アニメ技術 アニメゼミ II	「アニメゼミ I」の続き。後期には内定取得を目的とした、徹底した個別指導による進路相談、制作会社調査研究などをおこなう。アニメーション関連業界では、就職することでしか専門職としてのスタートラインにつくことができない。3年冬ないし4年の4月から各社の採用募集が開始される。目指す職種に就くための最後の仕上げをこの授業で行う。ゼミでくり返される添削によって、学生の技量が飛躍的に向上する時期でもある。アニメ及び関連業界では、それぞれの職種としてのポートフォリオが必要になる。採用募集が始まる前、3年次内の完成を目指す。	
職業専門科目	アニメ技術 アニメ制作実務 I	就職活動先となる業界の実務に携わることで、アニメが非常に多くのセクションとスタッフを必要とする産業であるという理解を深める。また、実務に求められる技術と品質の高さを理解し、全力で学習に努めプロの水準に達することを目標とする。大学で学び身に着けた論理的アプローチを活かし、与えられた研修課題や実務に柔軟に取り組む。同時に、円滑に実務を進めるために必要なビジネスマナーとコミュニケーションスキルを磨き、社会人としての基礎を作る。 アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。 (1 木村 智哉 13 室井 ふみえ) 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。 (5 深井 利行) 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。	共同

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 アニメ技術	アニメ制作実務Ⅱ	就職活動先となる業界の実務に携わることで更なる技術研鑽を推し進めると共に、就業イメージを明確化する。実務に求められる技術力と品質を理解し、全力で学習に努める事で自身のレベルアップに計画的に取り組む姿勢を身に付ける。就業時間後の姿勢として、教わったことを復習し、疑問点をそのままにせず、納得のゆくまで調べ、考え、確実に技術を向上させる。疑問の解決方法については授業で学んだ正解にたどり着く論理的アプローチを用い、実習に活かす。 自身で考えて理解できない疑問点については、明確に整理したうえで、理解できるまで指導担当者に教えを乞う前向きな姿勢を身に付ける。 アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。 (1 木村 智哉 13 室井 ふみえ) 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。 (5 深井 利行) 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。	共同
職業専門科目 マンガ技術	マンガ表現基礎	本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるアニメ・キャラクターデザインを意識した上で、マンガという業界、マンガ家という職種についての概要と基礎知識を学ぶ。専門職としてマンガ家とはどういった部分で、なにをする職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。 またマンガ家が仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。	
職業専門科目 マンガ技術	マンガ基礎演習Ⅰ	ネーム（マンガの設計図）で物語をデザインする発想法、プロット作り、読み手を惹きつけるキャラクター設定、ネーム構成方法、下書きへの準備を実作で学ぶ。マンガを学ぶことへの明確な目的意識をこの授業の中で醸成していく。マンガではストーリー作りと絵を描くことが一体でなければならないが、それらをネーム構成を主とした実作で学修する。	共同
職業専門科目 マンガ技術	マンガ基礎演習Ⅱ	前期の基礎を踏まえ、教員とのディスカッションをくり返すことで、物語をブラッシュアップしてゆく方法を身につける。実作を通して企画立案、取材、資料調べ、キャラクター生成を学び、進級制作ではネーム、下書き、ペン入れ、フィニッシュワーク、完全版下作りまで一貫して行う。テーマのあるショート作品を発表クオリティで完成させ、冊子に印刷し成果物として積み重ねる。また作品冊子を外部へも発表することで、自身の実力を客観的に評価する視点を獲得することができる。最終的に振り返りとまとめとしての合評を行う。	共同
職業専門科目 マンガ技術	デジタルマンガ表現論	商業作家が実際に使用しているデジタルマンガ制作ソフトの基礎技法を学ぶ。この授業では、マンガ原稿の作成からレイヤー処理、ツールの基本操作、スキャニング原稿からのフィニッシュワーク作業、フルデジタル作業でのペンワーク、投稿用、媒体に合わせた印刷用の書き出しデータ作成までの基本的なスキルを学修する。また、手書きではむずかしいデジタルならではの表現についても造詣を深める。	
職業専門科目 マンガ技術	マンガ脚本演習	「マンガ表現演習」とセットの科目である。2年時の前期後期を通して行われるこの一連の授業が、プロのマンガ家として必須のネーム作り、およびその臨機応変な修正力の土台を築くための非常に重要な時間となる。そのためこれらの授業では、複数名のマンガ教員による徹底した少人数制個別指導が行われる。前期の課題としては、テーマのあるショートマンガ3本、オリジナルマンガ1本で、オリジナル8ページ作品を完成させる。	共同

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	マンガ技術 マンガ表現演習	「マンガ脚本演習」とセットの授業である。8ページのテーマシート課題三本のネームを作成するにあたり、自発的な講師とのディスカッションをくり返すことで、マンガ力が質、量ともに強化されていくことを目指す。完成ネーム3本は、その一部をペン入れ仕上げし、原稿制作の基本的技術を修得することをめざすものである。完成原稿とするオリジナル8ページ作品はWeb上で発表し、読み手の評価を得るものとする。その上で、前期後期のふり返りとまとめとしての合評を行う。	共同
職業専門科目	マンガ技術 マンガ脚本実習	「マンガ表現実習」とセットの科目である。前期の「マンガ脚本演習」「マンガ表現演習」で身につけた技術をさらに高めていくネームディスカッションと原稿作成授業となる。後期には、ストーリーマンガの商業誌応募基本単位である16ページまたは24ページのオリジナル作品と、商業的ニーズの高いエッセイ実用マンガ4ページ1本を制作する。また自身の「売り」になる、作品の方向性を展望する。プロットからネーム完成までは教員とのディスカッションを通して行い、プロクオリティの作品に仕上げることが目指す。	共同
職業専門科目	マンガ技術 マンガ表現実習	「マンガ脚本実習」とセットの授業である。商業発表レベルのスキルを身につけるため、前期で得たスキルをオリジナル作品に活かす。2年後期のこの授業ではプロクオリティにこだわり、外部発信できる水準の作品に仕上げることが目指す。完成作品は進級制作に位置づけられるため、必ず期限内に提出しなければならない。作品は印刷冊子・Webなどで発表する。また現在商業的ニーズの高い実用エッセイマンガを制作する。最終的に振り返りとまとめとしての合評を行う。	共同
職業専門科目	マンガ技術 マンガフィニッシュワーク実習	この科目では、マンガの原稿をプロ水準で仕上げる技法を学修する。現状では下描きやキャラクターの主線までは鉛筆とペンで描くこともまだあるが、マンガのフィニッシュワーク工程、すなわちカケアミ・効果線・黒ベタ塗り・スクリーントーンなどの部分はほぼデジタル環境で行われている。したがって線の引き方などの部分を手描きで実習し、それをデジタル環境で再現、プロの美しい原稿との比較検証をおこなうことがスキルアップに必要となる。開講年次に現場から求められている手描きまたはデジタルどちらのフィニッシュワークにも対応できる実習を目指す。	共同
職業専門科目	マンガ技術 マンガゼミⅠ	前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。これまでに習得したマンガの基礎技法を活用発展させ、商業誌掲載レベルのクオリティで、自由に作品を描き、確実に発表という形をとる。アナログでもデジタル仕上げでも、自分独自の作品制作プロセスを形成していくことも必要。作品のブラッシュアップ、描画技法の発展的応用、新機軸のストーリー演出等をゼミ形式で学ぶ。また創作を通してマンガ表現の可能性を研究し、専門家として通用する知識を得る。ゼミでは、自ら授業に積極的に参加することが最重要である。	共同
職業専門科目	マンガ技術 マンガゼミⅡ	前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。前期の作品制作を経て、読者視点を意識し、より完成度の高い商業誌発表レベルの作品制作を行う。また、前期における作品での課題、問題点を洗い出し、独自の主題、作品性を深めた原稿を、企画から完成まで自ら計画的に行うこととする。職業的専門家として、納期意識、作品制作ペースに留意し、自身でスケジューリング出来るプロ意識を養うためである。学内展示とゼミ展、発表と合評も行う。	共同

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 マンガ技術	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	<p>キャラクターイラストやマンガを活用した実務に携わることで、学んできた創作技術や表現力が、様々な業種・業態・製品に対し、広範囲に活用されていることを理解し、学修してきた創作技術、表現力を生活の糧とするための手法について学修する。</p> <p>円滑に実習を進めるために必要なビジネスマナーとコミュニケーションスキルを磨き、どの企業でも通用する社会人としての基礎を作る。実務に求められる技術と品質の高さを理解し、求められる技術水準、表現力に到達することを目標とする。</p> <p>マンガ・キャラクターデザイン分野に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。</p> <p>(2 雑賀 忠宏 3 青木 健一 7 日高トモキチ 8 高山 瑞穂 12 森岡 淳)</p> <p>実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。</p> <p>(6 KENTOO)</p> <p>実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。</p>	共同
職業専門科目 マンガ技術	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	<p>クライアントからの発注内容は毎回違うが、企業にはそれらに対応するためのノウハウがある。実務で重要になるのはそうした経験値であるため、臨地実務実習先では積極的自主的にひとつひとつの実務を確実に担当することで、就職活動につながる実力を身に着ける。</p> <p>チームとして作業する際に重視される「クオリティを揃えるシステム」と「作業進行管理」に対応し、実務の管理運営を担当するスタッフに対し確実な情報を上げられるよう努める。</p> <p>マンガ・キャラクターデザイン分野に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。</p> <p>(2 雑賀 忠宏 3 青木 健一 7 日高 トモキチ 8 高山 瑞穂 12 森岡 淳)</p> <p>実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。</p> <p>(6 KENTOO)</p> <p>実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。</p>	共同
職業専門科目 デジタル技術	描画ソフト基礎学習	<p>アニメ、マンガ、キャラクターデザイン等の分野では、工程の大半がPC作業で実施されており、専門職を目指して知識または技術を学修する際には、ある程度のデジタル画像処理スキルを必要とすることについて理解させた上で、描画およびペイントに関する業界標準ソフトの使用方法を学修する。具体的には、簡単なキャラクターイラストを制作する中で、ソフトの使い方と表現テクニックを学修する。</p>	
職業専門科目 デジタル技術	キャラクターデザイン表現基礎	<p>本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるアニメ・マンガを意識した上で、キャラクターデザイン業界、キャラクターデザイナーという職種についての概要と基礎知識を学ぶ。</p> <p>専門職としてキャラクターデザイナーとはどういった部分で、何をやる職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。</p> <p>またキャラクターデザイナーが仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。</p>	
職業専門科目 デジタル技術	キャラクターコンテンツ企画演習	<p>自身のキャラクター商品を企画、制作、販売し、クリエイターデビューの第一歩とする。企画書を作成し、キャラクターデザインの習作、デジタルイラストの作成、商品規格に合わせる画像処理作業を経て、Webでの商品販売まで一貫して行う。クリエイターはまず自分の作品を世に出さねばならない。</p> <p>コンテンツ制作現場で頻繁に起こっている専門分野の垣根を越えたスキルの重複、および人材の移動に対応するためにも、自身の販売キャラクター商品を持つことは、有効なポートフォリオとして機能する。</p>	共同

科目		授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目	デ ザ イ ン 技 術	キャラクターデザイン基礎 演習 I	キャラクターデザインの専門職を目指す以上、クライアントからのいかなる要求にも応えなければならない。本科目では、アイデアを幾通りにも展開させブラッシュアップしていく柔軟な対応力を学修する。具体的には、知らないものは調べ、勉強し、そのつど知識技術を身に着け積み上げる事が求められるため、近道は存在しないが、毎回違う課題に挑戦していくなかで、資料の探し方、取材方法、技術的な試行錯誤の定石手法など、ケースに応じた問題解決方法を修得する。	
職業専門科目	デ ザ イ ン 技 術	キャラクターデザイン基礎 演習 II	キャラクターデザインの実務に於いては、基本的にオリジナル作品を描く事が求められるが、技術的追及のしかたとして早くかつ有効なのは、オリジナリティを追求することではなく、画力という基礎に裏打ちされた伝える表現力を磨くことである。実践的な課題への挑戦と、現役クリエイターからの視点による添削を繰り返し、技術と表現力を向上させることを目指す。	
職業専門科目	デ ザ イ ン 技 術	キャラクターデザイン演習	キャラクターは、世界観と物語を背おっていなければならない。クライアントからの具体的な設定、要望、仕様という制約がそれに当たる。本科目では、キャラクター創作におけるプロの方法論と、それを実際に絵として描き出す技術を学ぶ。デザイン画を1枚のビジュアルイラストとして完成させるには、一定の情報量（絵の密度）とともに、情報を詰め込みすぎないテクニックも重要であり、画面構成力や、レイアウトによる視線の誘導、意図する雰囲気表現する彩色技法も学修する。コンテスト応募クオリティのイラスト画制作を目指す。	共同
職業専門科目	デ ザ イ ン 技 術	キャラクターデザイン実習	本科目では、前提科目の学修を踏まえ、各自のキャラクターデザインをもとにビジュアルイラストを描く事と、コンテンツ業界で必要とされる多種多様なタイプのキャラクターデザインを制作する。プレゼンや就活など、すべてのシーンで重要となる、ポータルキャラクターやWebゲーム、ポスター、挿絵などについても基本的な考え方からノウハウまで実践的に学修する。作品を仕上げ発表することで、ひとつひとつスキルを積み上げていく。プロの現場で重要になるのは柔軟性と応用力であるため、企業が必要とするキャラクターデザイナーを目指す。	共同
職業専門科目	デ ザ イ ン 技 術	立体デザイン	キャラクターを立体としてデザインするための考え方と実際の方法論を学ぶ。板書や書画カメラ等による図解をノートに取るという形の講義科目である。アニメーションのキャラクターデザインが、360度どこから描いても構造として破綻しないようにデザインされる必要性和同様に、キャラクターグッズをデザインする際には、平面的な絵としての完成度だけでなく、立体的な商品として成り立つ整合性が重視される。立体デザインをする際の考え方と基礎知識、立体として制作するための方法論を、平面画と立体商品の違いを例にとり学修する。また、描いた絵が立体として成立するデザインなのか確認する複数の見方も身に付ける。こうした方法論を論理的に理解することで、業務の現場においてはデザインの共通認識とされている考え方を身に付ける。	
職業専門科目	デ ザ イ ン 技 術	3DCG概論	本科目は、3DCG科目の導入科目として、先進技術を応用した作品例を概観し、常に進化を遂げ、自動化の留まる事を知らないコンピュータ・グラフィックス・アプリケーションとの創造的なかわり方について考察する。また、そもそものコンピュータ・グラフィックスの種類と描画方式、およびその効果についても概観し、各々の描画方式、ツールによる得意な表現、苦手な表現を理解し、目的に応じたツールの選択が出来る事を目的とする。	
職業専門科目	デ ザ イ ン 技 術	3DCGソフト演習 I	この科目は3DCGソフトを使用し、主にキャラクターモデリングの基礎を学修する。ゲームおよび映像キャラクターデザインの就活で役立ち、将来的に、3DCGが主流となっている海外アニメーション業界を希望する学生にとっても進路選択上、非常に重要なスキルとなる。企業によって標準ソフトは異なるが、基本概念は同様である。ここではゲーム業界およびアニメーション業界でメインツールとなっているソフトを使用し、キャラクターモデリングを学修する。	共同

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 デ ザ イ ン ク タ ー 技 術	3DCGソフト演習Ⅱ	アニメ、マンガ、キャラクターデザイン、イラスト、ゲーム等で業界の境界が曖昧になっている現在、業界から求められるのはマルチな対応力を持った付加価値人材であり、3DCGはその最たる技術と言える。この科目は「3DCG演習Ⅰ」で修得したモデリング技術に応用し、3DCGアニメーションの作成プロセスを学修する。「3DCG演習Ⅰ」で学修したモデリング技術を使い、関節を意識したモデルの作成、アニメーション付け、カメラ設定、照明設定を学修し、レンダリングによる動くポートフォリオを制作するまでの工程を学修する。	備考 共同
職業専門科目 デ ザ イ ン ク タ ー 技 術	ゲーム制作実習	ゲームエンジン（ゲーム開発プラットフォーム）を用い、ゲーム制作の基礎を修得する。具体的には、アニメ・マンガ分野のキャラクターグラフィックや、背景グラフィックが、どのようにゲームの素材として扱われるのかについて学修し、他業種への応用力を修得する。また、キャラクターのアニメーション設定や動きの制御、物理演算によるモーション作成などを通し、画像作成時の留意ポイント等についても学修する。	集中
職業専門科目 デ ザ イ ン ク タ ー 技 術	キャラクターデザインゼミⅠ	企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよびグループディスカッションをおこなう。そこから向かうべき方向を見定め、自身の将来像をイメージする。キャラクターデザインに求められるオリジナリティは、商品に直結するものであるため、多くの人に支持されるものでなければならない。したがってキャラクターデザインの実践的演習と添削により、各自の絵が持つよい部分を徹底的に強化し引き上げることで、問題点を底上げしていく指導方法をとる。そうした教育が有効であることが証明されているためである。	共同
職業専門科目 デ ザ イ ン ク タ ー 技 術	キャラクターデザインゼミⅡ	実践演習としては作品制作と添削を繰り返し、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。キャラクターデザイナーは基本的に企業の中で鍛えられ、スキルを積み重ねていく。そのため専門職として内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、個別指導によりキャラクターデザイン関連、周辺業界での内定取得率100%を目指す。また、キャラクターデザイン職種の就活では幅広いスキルが求められる傾向があり、アニメの制作工程知識、簡単なマンガを描く技術を学ぶことも推奨する。	共同
職業専門科目 デ ザ イ ン ク タ ー 技 術	イラスト実務実習	ここまでの学修で修得した創作に必要な知識、理論、技術を活用し、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、実際に取引されている実務に沿った創作に取り組む事で、以降に続く臨地実務実習の準備を行う。具体的には、新潟まんが事業協同組合に於ける実際に取引されている実務を題材に、顧客の存在を意識させる事により「顧客の要求に沿って創造力を発揮できる力」を身に付ける。また、個人的な動機による創作から一旦距離を置き、顧客満足のために創作に関する知識、理論、技術を総動員する経験を通し、必要な資料収集や検索作業、打合せや納期管理といった制作準備、ワークフローの組立てや、制作の進行に大きく関わるコミュニケーション能力、ビジネススキル等、扱う作品の形態（商品企画、カットイラスト、キャラクターデザイン、マンガ表現等）を問わない制作環境整備能力を身に付ける。	共同
職業専門科目 デ ザ イ ン ク タ ー 技 術	デジタルペイント実務Ⅰ	デジタルペイント業務では、発注先企業や仕上がり形態によって、アニメ塗り、水彩塗り、厚塗り等の表現手法や、画像処理工程等のフィニッシュワークに関して無数の選択肢が存在し、用途としてもデジタルコミック加工、ゲームキャラクターのペイント、アニメペイントなど活用ケースごとにも制作フローが異なる。本科目では、就職活動先となる業界の実務に携わり、アニメやマンガ・ゲームなど各種ペイントの作業経験を積む事で将来像を明確化し、複数ソフトを使いこなすことを含めたデジタルペイントスキルの向上を図る。 アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。 （ 1 木村 智哉） 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。 （ 11 西村 潤子） 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。	集中・共同

科目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
職業専門科目 デジ インク 技術	デジタルペイント実務Ⅱ	<p>アニメ・マンガ系イラストの絵は線を描くことと色を塗ること、そしてデジタルペイント・ソフトを使用するの画像処理によって絵の密度を上げていくことが一体となり、完成作品につながる。この科目ではデジタルペイントの現場で実務に携わることにより、色彩への興味関心および知識を深め、かつデジタルペイント技術の向上を図り就職活動先の幅を広げるとともに、コンテンツ産業のWeb配信化による色彩専門職の需要を見据えたデジタルペイントスキルの向上を図る。</p> <p>アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。</p> <p>(1 木村 智哉) 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。</p> <p>(11 西村 潤子) 実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。</p>	集中・共同
展開科目 隣接芸術	物語芸術workshopⅠ(演劇制作)	<p>主要な物語芸術(演劇。ミュージカル・歌舞伎・文楽など)は物語を展開の軸とするという意味で、根源的に類似している。最近では直接的な表現メディアとしても、様々な舞台芸術に映像・アニメ・マンガがしばしば登場し、映像はもはや舞台美術においても、衣装や小道具と並ぶ一分野となっている。当集中講座では、評価の高いワークショッププログラムを有する演劇集団を招聘し、2グループに分かれて短い演劇作品を創作、学内で発表公演を行うことで、集団創作のなかでのコミュニケーション能力を鍛錬する。</p>	集中・共同
展開科目 隣接芸術	物語芸術workshopⅡ(実写映画制作)	<p>世界のアニメの起源を「鳥獣戯画」とする見解は一般的だが、今日のフィルムアニメは映画の誕生を待つことになる。映画とともに劇場で上映された短編アニメが、長編になるに従って、映画の脚本・演出・カット割り・音楽などに大きな影響を受けながら発展していく。兄弟ともいべき映画の技術と映画的表現を学ぶために”役者を使った撮影”に挑む。</p>	集中・共同
展開科目 プロデュース	企画プロデュース概論	<p>プロデュースは、アニメ・マンガ・映画などの等作品造りに限らず、新しいこと、状況の変化への仕掛け、セルフプロデュースすらも含めてその方法論は類似している。自分が何を作りたいのか、何をしたいのかを俯瞰し、問題点を整理し、そのアイデアにかたちを与えて企画に昇華させ、実現していくロードマップを描くのがプロデュースである。</p>	
展開科目 プロデュース	企画開発概論	<p>アニメ・マンガ・映画作品等を作りたい、描きたい話またはシーンがあるとき、いくつかのアイデアからどれを選び、どう調査・開発していくか。その際に想定すべき顧客層はどこにどの程度存在するのか、その客層にとってのホック(引っ掛かり)は何か、その企画開発の手順を各自が実際にプロットを書き上げるなかで体験する。</p>	
展開科目 プロデュース	コンテンツビジネス概論	<p>アニメを中心にキャラクタービジネス、マンガ、映画などコンテンツに関わる製作・流通のビジネス構造の基本概念を学ぶ。マンガも含め、デジタル化されたコンテンツには新しい流通プラットフォームが開発されており、そのテクノロジーの知識もまた必須となる。さらに製作費のファイナンス、収支構造とリクープの概念、宣伝・マーケティングなどの基礎を理解する。</p>	
展開科目 プロデュース	企画プロデュース演習	<p>物語芸術workshopⅡ(実写映画制作)に向けた演習。10分程度の短編映画のシナリオを全員が書き、2～3本の撮影稿を学生同士のディスカッションによって決定。その企画のブラッシュアップと撮影に向けたロケーション調査・キャスティングなどを行う。これらによって映画製作の企画開発段階の実作業を理解することができる。</p>	
展開科目 プロデュース	企画制作技術演習	<p>映画の撮影は、アニメで言えば作画工程に相当する重要な部分。映画制作技術には、大きく分けて撮影、美術(衣装等も含む)、録音、編集の4部門がある。それに撮影のための脚本分析と制作手順概要を加え、2コマ連続授業で班に分かれての演習を行う。基本技術を習得後、作品撮影は集中演習「物語芸術workshopⅡ(実写映画制作)」で行う。</p>	

科目		授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開科目	プロデュース 企画コース	企画プロデュースゼミ	クールジャパンと称されるアニメ・マンガ・ゲームを中心とした文化は、実は近代以降でフランスとアメリカしかなしえなかった文化的制覇でもある。しかしその果実の回収や将来的持続性には大きな差がある。ハリウッド型の世界戦略、あるいはフランス型の政治的主導による文化戦略の手法を参考にしながら、クールジャパンの今後の国際展開の可能性を展望する。	備考 共同
展開科目	プロデュース 企画コース	コンテンツ英語 I	ここで言うコンテンツとは、主にアニメ・マンガ・映画・美術などエンタテインメントの創造物を指す。本科目では、これらの作品について海外の人たちと語り合う事、更にはビジネスに展開する素養を身に付けるため、語学として英語に取り組むのではなく、コンテンツ文化について掘下げる事ができる英語力の向上を目指す。英会話は話す内容があって初めて響き合う会話が成立し、人間関係へと発達する。クールジャパンの作品はそのための格好の題材である。	
展開科目	プロデュース 企画コース	コンテンツ英語 II	本科目は、「コンテンツ英語 I」で育んだ、英語でコンテンツ文化を掘下げる素養を更に伸ばすため、原則、文化的バックグラウンドを備えた教員が、英語による講義を行う形式で実施する。アニメ・マンガ・映画・芸術を題材に、それらに関する抽象的な概念を伝達する語彙力などを身に付ける事を目的とし、具体的には日本のアニメに関する海外批評の読解、アニメーター、マンガ家、ビジネスパーソンとして海外の映画祭やマーケットで想定される会話などを学修する。	
展開科目	商業活用	DTPソフト理論および基礎演習	コンテンツ産業のクリエイターが制作するカットイラスト、アニメキャラクター、その他のイラストレーションなどの制作物は、あくまで素材に過ぎず、デザインプロセスによる編集・加工・情報の整理を施されて初めて、製品として世に出ていくことについて理解するとともに、初歩的なグラフィックデザインについて学修し、情報整理の手法から基本ツールの修得までを学修する。	講義 6 時間 演習 2 4 時間 共同
展開科目	商業活用	DTPソフト応用演習	前提科目で学修した初歩的なグラフィックデザインによる情報整理と、ツールの基本的な使用法を踏まえ、本科目では多数の情報を整理、構築し、伝達・訴求することを目的に、顧客とのコミュニケーションや、制作仕様書から、伝達優先順位を読み取り、ラフを用いて情報の優先順位の確認を取り、扱う情報に応じた素材制作を行い、さらに全体を組み立てて情報の視覚化を実現する、といったデザインの全プロセスの習熟を図ると共に、ツールの使用技術を高める。	共同
展開科目	商業活用	パブリッシング実習 I	ここまで学修してきた情報の伝達と訴求に関する理解と、ツールを用いた制作技術を総合し、ポートフォリオとして通用する水準の電子出版、およびアナログでの作品誌を制作し、マンガ冊子、イラスト集、キャラクター設定集など、選択した職業分野に応じ、自らをPRする作品誌を企画し、リリースするまでの工程を総合的に学修する。具体的には、自身の作品傾向に合致した企画の立案、台割の作成、編集デザイン作業（本文、表紙、奥付等の企画デザイン）等、実習の各工程を通し、完全版下作成技術、eパブリッシング技術も合わせて学修する。	
展開科目	商業活用	パブリッシング実習 II	本科目では、希望選択した学生を対象に、前提科目を通して学修した制作技術と、情報伝達・訴求に関する知識の理解を深め、実務レベルの職業人育成を目的に制作実習を行う。課題として指定された企画書に沿った制作企画書を起こし、制作スケジュールの立案から、各工程の作業時間を割り出した上で、計画的な制作に挑む。	
展開科目	商業活用	印刷・広告実習 I	地域に根差した広告コンテンツ等を制作する印刷・広告系企業は、個人商店、サービス産業、行政機関の広報誌等々、雑多なニーズへの細かな対応が求められる事から、専門特化した技術者よりも、自分の持つ知識・技術を足掛かりに、プロジェクト毎に変わる目的、ワークフローに適応して行動の出来る、応用力が求められる。本科目では、学内で学修させる事が困難な企業内の品質管理体制に着目し、自分の立ち位置の理解を深めると共に、制作物の品質管理の仕組みを観察し、実務の一端を担う責任感を涵養すると共に、状況によって変化する様々な工程の中で担当する業務内容から、業務フロー全体の構造的な理解を深める。	集中・共同

科目		授業科目の名称	講義等の内容	備考
展開科目	商業活用	印刷・広告実習Ⅱ	本科目では、実務上の多岐に及ぶ実務、制作工程に従事する中で、学内で学修してきた知識・技能を足掛かりに、担当業務の効率化・高品質化に努める。また、実習課題の全体進行スケジュールに準じ、工程毎に自ら締切を設定・遵守する事ができる自己管理能力を育む。また、自己の職業適性を認識し、勤労観を確かなものとする事で、単なる技術修得に留まらない応用力を身に付ける。	集中・共同
	総合科目	総合制作研究実習Ⅰ	アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるため、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。具体的には自己の目指す分野についてのメディアコンテンツ制作のための調査、学生同士や指導教員との議論、並びに共同作業等を実施し、メディアコンテンツを制作または研究する。あるいは目指す分野の隣接他分野において、自己の目指す専門職で将来かかわっていきたいと考える技術・職域・研究をおこなってもよい。併せてその過程で、コミュニケーション能力や交渉力、スケジュール管理能力の向上を図る。	共同
	総合科目	総合制作研究実習Ⅱ	本科目では、「総合制作研究実習Ⅰ」に引き続き、アニメ・マンガ分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるために、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。 具体的にはアニメ・マンガ・キャラクターデザインの作品制作や研究論文を完成させる。作品制作においても研究論文においても、自己が目指す専門職への道を切り開くためのものでも、在学中に教員の指導をおおぎ技術や知識を深めておきたい基礎科目群・職業専門科目群・展開科目群の中で学んだものを取り上げてもよい。隣接他分野についても同様である。発表会でプレゼンテーションを行う。	共同

学校法人新潟総合学院 設置認可等に関わる組織の移行表

令和2年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和3年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
開志専門職大学				開志専門職大学				
事業創造学部				事業創造学部				
事業創造学科	80	-	320	事業創造学科	80	-	320	
情報学部				情報学部				
情報学科	80	-	320	情報学科	80	-	320	
				アニメ・マンガ学部				学部の設置（認可申請）
				アニメ・マンガ学科	80	-	320	
計				計	240	-	960	
長岡公務員・情報ビジネス専門学校				長岡公務員・情報ビジネス専門学校				
情報システム科	15	-	30	情報システム科	15	-	30	
高度ITシステム科	5	-	15	高度ITシステム科	5	-	15	
情報ビジネス科	5	-	10	情報ビジネス科	5	-	10	
CGデザイン科	5	-	10	CGデザイン科	5	-	10	
公務員科	10	-	10	公務員科	10	-	10	
ビジネス公務員科	50	-	100	ビジネス公務員科	50	-	100	
ビジネスライセンス科	20	-	20	ビジネスライセンス科	20	-	20	
総合ビジネス科	10	-	20	総合ビジネス科	10	-	20	
計				計	120	-	215	
長岡こども・医療・介護専門学校				長岡こども・医療・介護専門学校				
医療秘書・ビジネス科	25	-	50	医療秘書・ビジネス科	25	-	50	
医療事務ライセンス科	5	-	5	医療事務ライセンス科	5	-	5	
こども保育総合科	15	-	45	こども保育総合科	15	-	45	
こども保育幼稚園科	50	-	100	こども保育幼稚園科	50	-	100	
介護福祉科	40	-	80	介護福祉科	40	-	80	
計				計	135	-	280	
上越公務員・情報ビジネス専門学校				上越公務員・情報ビジネス専門学校				
医療秘書・事務科	10	-	20	医療秘書・事務科	20	-	40	定員変更(10)
ビジネスライセンス科	5	-	5	ビジネスライセンス科	5	-	5	
情報システム科	10	-	20	情報システム科	15	-	30	定員変更(5)
情報・ゲーム・デザイン科	10	-	30	情報・ゲーム・デザイン科	15	-	45	定員変更(5)
国際・ITエンジニア科(3年制)	5	-	15	国際・ITエンジニア科(3年制)	5	-	15	
国際・ITエンジニア科(2年制)	5	-	10	国際・ITエンジニア科(2年制)	5	-	10	
国際・ITエンジニア科(2.5年制)	5	-	15	国際・ITエンジニア科(2.5年制)	5	-	15	
国際・ITエンジニア科(1年制)	10	-	10	国際・ITエンジニア科(1年制)	5	-	5	定員変更(△5)
ホテル・ブライダル・旅行科	10	-	20	ホテル・ブライダル・旅行科	0	-	0	令和3年4月学生募集停止
				事務・総合ビジネス科	10	-	20	学科の設置(届出)
公務員・法律行政科	10	-	20	公務員・法律行政科	10	-	20	
公務員専攻科	10	-	10	公務員専攻科	10	-	10	
こども保育幼稚園科	5	-	15	こども保育幼稚園科	15	-	45	定員変更(10)
計				計	120	-	260	