

審査意見への対応を記載した書類（8月）

（目次） アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

1 <本学が養成する人材像が不明確>

養成する人材像については「制作技術のみならずアニメ・マンガ分野全体の水準（作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値など）をさらに向上させることを可能にする横断的かつ明晰な思考をもつアニメ・マンガ制作のリーダー」とされている一方、本学部の名称等や、履修モデルにある具体的な人材像からは、従来と同様のアニメーターや漫画家を養成するようにも見受けられ、本学部が新たに養成する人材像が明らかでない。本学が養成する、アニメとマンガの両分野に係る理論と実践の双方を修得した人材について、養成する意義を明らかにした上で、卒業後に想定する進路を具体的に示しながら明確にすること。

（是正事項）・・・・・・・・・・・・・・・・ 1

2 <設置の趣旨・必要性における説明について>

設置の趣旨及び必要性を説明する中で、「産業基盤と教育研究基盤の脆弱さ」として、例えば、「文化芸術面としては、（中略）アニメやマンガを対象とした研究が国内に集積されていない」、「体系的になっていない」との記載があるが、学会などにおける先行研究成果があるため、改めて確認して、適切に修正すること。

（改善事項）・・・・・・・・・・・・・・・・ 19

3 <人材需要の動向、定員設定の妥当性が不明確>

社会的、地域的な人材需要があることの根拠として「就職先として想定される企業・団体等」に対して行ったアンケート調査の結果が示されているが、本学部の卒業後の進路となる具体的な職業や産業が示されておらず、アンケート調査結果の妥当性を判断することができない。想定している卒業後の進路を具体的に示した上で、アンケート調査の妥当性を説明すること。また、その説明も踏まえ、入学定員80名の設定の妥当性についても改めて説明すること。

（是正事項）・・・・・・・・・・・・・・・・ 23

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

- （1）審査意見1の対応を踏まえて、教育課程が、養成する人材像やディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーと整合していることを改めて説明し、必要に応じて

修正すること。

(是正事項) 29

(2) アニメとマンガの双方を学ぶ教育課程とすることにより、学ぶべき内容が多く、多岐にわたっていることから、両分野を複合的に、体系的かつ十分に学ぶことができるか疑義があるため、教育課程の妥当性を説明すること。

(是正事項) 43

(3) 多岐にわたる教育課程を履修するため、学生には、一定の基礎学力が求められると考えられるが、アドミッション・ポリシーや入学者選抜においてどのように担保しているのか説明すること。

(是正事項) 47

(4) 「アニメ産業論」が置かれているのに対し、「マンガ産業論」が見当たらないため、マンガに係る産業論をどのように体系的に学修するのか説明すること。

(是正事項) 51

(5) 本学部の専攻分野に照らし、例えば、「美術史」「文学史」などの知識を身に付けることができるのか、疑義があるため、美術体系、文学体系にのっとった教育がどのように行われるのか説明すること。

(是正事項) 56

(6) 「世界アニメ作家研究」「世界マンガ作家研究」において、とりあげる作家や監督の多くが日本人であるため、本科目の妥当性について説明すること。

(是正事項) 63

(7) 「アニメ史」について、授業内容はアニメーションの体系を教える内容となっており、科目名称と内容が不整合と考えられるため、修正すること。

(是正事項) 70

(8) 「アニメ基礎演習 I」で、コンピュータ・グラフィクスによる制作が主流となる中で、セルアニメを用いる意図について説明すること。

(是正事項) 74

5 <成績評価の基準が不明確>

成績評価について、全ての科目において試験の成績をS・A・B・C・Dの5種の評価をも

って表すことが学則に規定されているが、合格を表すC以上の評価において、評価と点数が明らかでないため、説明すること。

また、シラバスに記載された各科目における評価基準について、授業への取組姿勢や参加度により評価を行う科目があるが、どのような方法により評価を行うのか明らかにするとともに、必要に応じて修正すること。

(是正事項) 76

6 <連携実務演習等の科目内容に疑義>

「イラスト実務実習」は、「臨地実務実習への導入科目という位置づけから汎用性を重視して」、臨地実務実習に代えて行う「連携実務演習等」に位置付けたとしているが、専門職大学設置基準に定める「やむを得ない事由」に該当するか疑義がある。また「比較的自由度の高い外注業務を想定した課題素材を用意するため、教育効果は下がらない」としていることについても、「教育効果を十分にあげることができると認められる場合」に該当するのかわ不明確であることから、当該科目を連携実務演習等として位置付けることの妥当性について、専門職大学設置基準及び専門職大学設置基準に関して必要な事項を定める件に照らして説明すること。

(是正事項) 81

7 <臨地実務実習先の確保状況の充実>

臨地実務実習の実習先について、アニメ、マンガの分野を扱う会社の特性を考慮すると、製作の都合等により受入れが急きょ困難になるケースが想定されるのではないかと考えられることから、会社側の都合により学生の受入れが困難になった場合においても、臨地実務実習が適切に実施できるのかについて、臨地実務実習先の確保状況を説明すること。

(改善事項) 86

8 <科目の目的と内容が整合しているのか不明確>

展開科目において、「他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立てるための科目」として「物語芸術 workshop I (演劇制作)」が必修科目として、「物語芸術 workshop II (実写映画制作)」が選択科目として配置されているが、これら2科目の履修で、新たな価値の創造に役立てるための知識を身に付けることができるのか判然としないため、各科目の学修目標に対して、具体的にどのように学修を進めていくのか説明すること。

(改善事項) 91

9 <教育課程連携協議会の構成員に疑義>

教育課程連携協議会について、協力区分の委員に、マンガ関係の委員しかいないため、アニメ関係の委員を加えること。

(是正事項) 96

1 0 <養成する人材像や教育課程に対応した教員体制となっているか不明確>

審査意見 1 及び 4 の対応を踏まえ、養成する人材像や教育課程に対応した教員体制であるかを明らかにするとともに、一部の教員の担当科目・単位数が著しく多く、また教員間の負担のばらつきが多く、教育研究が支障なく行える教員体制となっているか疑義があるため、負担を分散するための施策や業務負担に対する対処について、中期的な取組を設定するほか、必要に応じて教員体制を適切に修正すること。

(是正事項) 103

1 1 <留学生への支援の充実について>

本学部の専攻分野の特性を踏まえると、留学生が入学することが予想されるが、修学面及び生活支援面で教職員が支援を行うに当たり、人員体制が十分に計画されているかについて説明すること。

(改善事項) 121

1 2 <研究を行う体制について>

本学部の博士の学位を有する専任教員の研究業績には査読論文の本数が少ないと見受けられるため、本学部における研究の質向上を担保する方策について説明すること。

(改善事項) 124

1 3 <視聴覚資料の整備状況の詳細が不適切>

視聴覚資料について、10 点しか整備されておらず、本学部の専攻分野に照らすと、整備状況として不十分である。例えば、映画やゲームなど、アニメーション以外のものも含め、多岐に亘る渡る視聴覚資料が偏りなく備えられることが必要と考えられることから、整備計画について改めること。

(是正事項) 127

1 4 <施設の整備状況が不明確>

アニメーション作品を制作する場合、音声や編集などのポストプロダクションに関する施設と専門的なソフトウェアが必要となるが、整備状況が明らかではないため、説明すること。また、アニメーション制作に必要なパソコンやソフトウェアは各学生にどのように提供し、更新などをどのように行っていくのか、説明すること。

(是正事項) 134

1 5 <施設・設備が十分か不明確>

個々の教員に個人研究室が用意されておらず、学生に対し、個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うことができるスペースが十分確保されているか不明確であるため、これらを行うことができるスペースが十分確保されているのか、説明すること。

(是正事項) 137

<教員審査に関連する対応について>

臨地実務実習科目「デジタルペイント実務Ⅰ」「デジタルペイント実務Ⅱ」「アニメ制作実務Ⅰ」「アニメ制作実務Ⅱ」「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ」における教員の担う役割が不明確なため、修正する。

(その他) 140

<審査意見外の対応について>

学則の記載に誤りがあるため修正をする。

(その他) 153

<審査意見外の対応について>

校舎の面積が変更になったため修正する。

1. 古町フルキャンパスの校舎の登記により、面積が変更となった。
2. 紫竹山キャンパスの各室面積表に誤りがあったため修正した。

(その他) 154

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

1 <本学が養成する人材像が不明確>

養成する人材像については「制作技術のみならずアニメ・マンガ分野全体の水準（作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値など）をさらに向上させることを可能にする横断的かつ明晰な思考をもつアニメ・マンガ制作のリーダー」とされている一方、本学部の名称等や、履修モデルにある具体的な人材像からは、従来と同様のアニメーターや漫画家を養成するようにも見受けられ、本学部が新たに養成する人材像が明らかでない。本学が養成する、アニメとマンガの両分野に係る理論と実践の双方を修得した人材について、養成する意義を明らかにした上で、卒業後に想定する進路を具体的に示しながら明確にすること。

(対応)

設置の趣旨等を記載した書類について、文章構成が適当ではなく説明も十分ではないため、本学部が養成する人材像が不明確であったことから、アニメ・マンガの両分野に係る理論を理解することできる人材を養成する意義を明らかにし、養成する人材像、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の特徴、卒業後に想定する進路を具体的に示す。

本学がアニメ・マンガ学部として両分野に係る理論を理解することができる人材を養成すると計画した理由としては、アニメ、マンガの両分野が共に影響を及ぼし合って独自の発展を日本で遂げてきた経緯があり、その成り立ちを理解することが日本独特のアニメ及びマンガをさらに発展できるものであると考えているからである。

ディプロマ・ポリシーにおいて「2. アニメ・マンガの芸術上の位置付けを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技術について論理的に理解するとともに、アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けている」としており、またカリキュラム・ポリシーにおいても「③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける科目」を掲げている。

ここで言う「アニメ・マンガの芸術上の位置付けの理解」として、美術史、文学、アニメ概論、マンガ概論、アニメ史、マンガ史を必修科目で全学生が学修を行うことで、どのように両分野が共に影響を及ぼしあって独自の発展を遂げてきたかを理解し、また、両分野に共通して分野を支える知識として、脚本、映像、音響、作画技法に関する理論を必修科目として学修することとしている。さらにアニメ表現基礎、マンガ表現基礎、キャラクター表現基礎、運動表現理論を必修科目として学修することで両分野の表現技術がそれぞれの分野にどのように影響しているかを理解する。

アニメもマンガも作品創作の基本要素は、物語・キャラクター・そして技法であり、それぞれの要素が不可分に関係しあっている点の特徴として捉え、物語性のあるコンテンツとして、アニメ・マンガに共通する知識・理論・技術を身に付けた人材を養成することに意義

がある。

なお、教育課程は1年①②期まで共通に学び、1年③期は一部共通に学びつつ、アニメ技術、マンガ技術、キャラクター技術の3つの技術分野の中から1つを選択し、いずれかの技術体系に沿った学修がスタートする。

具体的には、職業専門科目では、1年①②期までの期間にアニメ・マンガの両分野に係る授業科目として、「共通専門分野学修」の美術史、文学、アニメ概論、マンガ概論、新潟と地域社会、脚本概論、映像音響概論、作画表現基礎、ライフドローイング理論および演習、「アニメ技術」から運動表現理論、アニメ表現基礎、「マンガ技術」からマンガ表現基礎、「キャラクターデザイン技術」からキャラクターデザイン表現基礎の13科目、20単位の必修科目を履修し、自己の適性を理解してアニメ技術、マンガ技術、キャラクター技術の3つの技術分野選択を行った後、さらに両分野に係る授業科目として、1年次③期以降にアニメ史、マンガ史、透視図法基礎、キャラクターコンテンツ企画基礎の他、3年次①②期に配置したイラスト実務実習（連携実務演習等）を含め、5科目9単位を必修科目としている。

そのほか、「共通専門分野学修」には、1年次③期以降にライフドローイング演習、アニメ・マンガによる地域振興事例研究および演習、物語記号学、近代世界観研究、脚本分析実習、映像編集理論、ポストプロダクション実習、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、文化啓発施設運営実務Ⅰ、文化啓発施設運営実務Ⅱ、の17科目、31単位を配置し、両分野に係わる授業科目を選択履修することとしている。また、デジタルペイント実務Ⅰとデジタルペイント実務Ⅱ印刷・広告実習Ⅰ、印刷・広告実習Ⅱを、3つの技術分野に共通する臨地実務実習の選択科目として配置している。

アニメとマンガ両分野が影響を及ぼし合う創造的な状況を創り出すということから、1年①②③期までのアニメ・マンガの両分野に係る必修科目と1年③期以降に配置した共通の選択科目を履修することとし、そのうえで1年③期以降は、いずれかの技術体系に沿ったより専門的な学修をスタートする履修形態を想定している。

また展開科目に関しては、技術分野選択以前は科目が無く、選択後に企画プロデュース概論、企画開発概論、物語芸術 workshopⅠ（演劇制作）、コンテンツビジネス概論、DTPソフト理論および基礎演習、DTPソフト応用演習、パブリッシング実習Ⅰ、パブリッシング実習Ⅱと8科目15単位を必修科目とし、これら必修科目の体系に沿った学修の後に物語芸術 workshopⅡ（実写映画制作）、企画プロデュース演習、企画制作技術演習、企画プロデュースゼミ、コンテンツ英語Ⅰ、コンテンツ英語Ⅱの他、印刷・広告実習Ⅰ、印刷・広告実習Ⅱの臨地実務実習を含めて8科目14単位の選択科目を配置している。

これらの展開科目はアニメ・マンガ分野全てに共通した応用性、創造性を付与する科目としており、科目の中では各々別の技術体系を選択した学生が混じり合いながら、隣接芸術に

触れたり、企画プロデュース分野の造詣を深めたり、商業活用展開に取り組む中で、相互に影響を及ぼし合いながら学修を進めることで、他ジャンルの技術、知識の利活用を発想できる創造的素養を身に付ける事を意図している。

資料「アニメ・マンガ学部_カリキュラム体系図」

上記のような人材を養成する意義を踏まえ、本学部の養成する人材像は以下のように明記している。

【開志専門職大学アニメ・マンガ学部の養成する人材】

「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」

このような人材を養成するために、以下のような教育を行うこととしている。

アニメ・マンガ学部は、芸術表現としてのアニメ・マンガを主体にした動画・線画に関わる実践的な表現技術力と表現技術についての研究によって、出版・通信・放送をはじめとするさまざまなコンテンツ制作への応用まで深く進展させることを理念としている。

具体的には、アニメ・マンガ分野に係わる芸術表現上の位置付けを理解し、両分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解し、アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けることとしており、そのために職業専門科目として、アニメ・マンガ両分野の基礎理論と研究や映像理論、脚本、作画技法などを学修することとしている。

また、アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的な知識と専門的な制作技術をもとに、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、技能の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付けるために、アニメ、マンガ、キャラクターデザインの表現基礎を必修として学修し、その後、アニメ技術、マンガ技術、キャラクターデザイン技術と学生の希望により選択し、それぞれの分野において実践的な表現技術力を向上させることとしている。

ここまでは既存の大学等と同様の教育研究と考えられるが、本学が専門職大学としてアニメ・マンガ学部を設置する理由は、専門職大学設置基準に定められている臨地実務実習において実践的な表現技術力が、理論に裏付けされた実践的能力へと深化を図るための教育課程を自ら開設し、教育研究できるところにある。さらに、本学の教育の特徴でもある展開科目において、隣接する他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てるために、学生自身が演じる演劇制作や実写映画製作を学生共同で企画、演出、実演、発表を実体験することで、その後の創作活動において、新たな価値の創造に役立てることとしている。併せて、

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を身に付けることで、制作者との作品ビジョンの共有や創造的な関係を構築し、制作全体を統括できる能力を身に付ける。

また、美術分野であるアニメ、マンガ、キャラクターデザインが最近では、印刷、広告など他分野の経済活動に利用され、アニメやマンガの商業的価値を高めている。このように他分野の経済活動に活かし、商業活動に展開するための編集・加工・情報技術の実践力を身に付けることとしている。

このようにして、職業専門科目の科目区分における「アニメ技術」、「マンガ技術」、「キャラクターデザイン技術」により、実務に則した技術を修得する中で、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組むことで作品の質の向上を図り、また科目区分の「アニメ・マンガ基礎理論と研究」の美術史、文学、アニメ概論、マンガ概論、アニメ史、マンガ史の必修科目 5 科目、選択科目 8 科目の学修などを通じて、文化的・学問的水準の向上に資する素養を身に付け、さらには職業専門科目で培った制作技術力をもとに、展開科目において企画プロデュース能力や印刷・広告などの商業活動に活用する能力を身に付けることにより商業的価値の向上に貢献できる人材を養成する。

現在、日本のアニメ・マンガは独自の進化を遂げて国際優位性を有しているが、今後も日本のアニメ・マンガの国際的優位性を保ち続けるためには、制作技術のみならずアニメ・マンガ分野全体の水準（作品の質、文化的・学問的水準、商業的価値など）をさらに向上させることを可能にする横断的かつ明晰な思考をもつアニメ・マンガ制作のリーダーの養成が求められている。

本学は、将来的にこのようなアニメ・マンガ制作のリーダーを目指せるための教育を行うものであるが、各分野において以下のような人材がアニメ・マンガ制作のリーダーであると考える。

●アニメ分野

アニメ制作工程における専門分野の技術者または制作管理者という立場からのみでアニメ産業に関わるのではなく、技術者の立場であってもアニメ産業のビジネスモデル全体を見て業界を変革していこうとする意欲思考力を有し、アニメ産業の未来と発展を革新的に牽引する技術と幅広い知識、視野を持った人材

●マンガ分野

マンガを描くだけでなく、マンガというコンテンツの持つ可能性を新たなビジネスモデルとして多方向へ展開させていくだけの知識と思考力を持ち、デジタル化にも対応したマンガコンテンツ制作工程の革新的技術の構築について常に研究し、ビジネスとしてもマンガ産業の未来と発展を指導牽引する幅広い知識と視野を持った人材

●キャラクターデザイン分野

キャラクターデザイン制作における絵の専門職やコンテンツ制作企業でのクリエイタ

一管理または企業人として企画営業などに関わるだけでなく、常に業界全体を俯瞰研究することで、クリエイターのすそ野を広げる展望を含め、業界全体の将来的発展を牽引する幅広い知識と視野を持った人材

そして、本学では上記のような日本のアニメ・マンガの国際的優位性を保ち続けるために「制作技術のみならずアニメ・マンガ分野全体の水準（作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値など）をさらに向上させることを可能にする横断的かつ明晰な思考をもつアニメ・マンガ制作のリーダー」が必要とされていることに対して、単にアニメ・マンガ作家として最前線で制作したり、プロデューサーとして活躍するというにとどまらず、展開科目によって実現する隣接分野・隣接芸術に対しても興味と教養を持ち、企画力や表現力、あるいは技法に関するイノベーションについて、高度かつ専門的な訓練を受け、十分な専門的知識と技量を有し、将来の表現上の問題あるいは技術的な課題を確実かつ誠実に解決することができる態度を有した人材を養成し、技術力以外に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活用能力など幅広い能力を持ち、広い視野を持って最前線で制作を行うアニメ・マンガ作家、制作の技術力も有したプロデューサーを養成することで応えようとしている。

そこで、本学が養成する人材の履修モデルを以下のように修正する。なお、卒業後に想定される進路は以下のとおりである。

履修モデル

- ① 技術者であってもアニメ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活用能力を備え、アニメ産業の未来と発展に資する技術と幅広い知識、視野を持った人材

卒業後に想定される進路

- ・アニメの企画意図、演出意図、制作工程の全体像を理解・推察し、担当業務に反映する事が出来るアニメーター
- ・CG、3DCGなどのデジタル技術を駆使して作品制作できるアニメーター
- ・アニメの企画から制作までをプロデュースできる人材
- ・アニメ作品の演出や制作チームを管理できるアニメ監督
- ・企業におけるイメージ広告などでアニメを活用できる人材
- ・アニメ制作技術と幅広い知識、視野を持ってアニメ産業の発展を研究する人材

- ② 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活用能力を備え、マンガ産業の未来と発展に資する技術と幅広い知識、視野を持った人材

卒業後に想定される進路

- ・マンガの企画構想から制作の一連の業務を一貫してできるマンガ家
- ・マンガ制作の企画から制作までをプロデュースできる人材
- ・自己のマンガ作品をデジタルメディアを活用して発信できるマンガ家

- ・会社案内、地域の広報誌、学習教材などにマンガを活用できる実用マンガ家
 - ・印刷・広告業界でマンガを商業活動に展開する編集・加工・情報技術を備えた人材
 - ・マンガ制作技術と幅広い知識、視野を持ってマンガ産業の発展を研究する人材
- ③ キャラクターデザイン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活用能力を備え、業界全体の将来的発展に資する技術と幅広い知識、視野を持った人材

卒業後に想定される進路

- ・ゲームやアニメなどで新たなキャラクターを生むことができるキャラクターデザイナー
- ・キャラクターの企画から制作の一連の業務を一貫してできるキャラクターデザイナー
- ・ゲーム制作会社などでキャラクターの企画から制作までをプロデュースできる人材
- ・会社案内、地域の広報誌、学習教材などにキャラクターを活用できる人材
- ・印刷・広告業界でキャラクターを商業活動に展開する編集・加工・情報技術を備えた人材

(新旧対照表) 設置の趣旨を記載した書類 (9 ページ)

新	旧
<p>2. 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の特色</p> <p>(1) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部アニメ・マンガ学科の特色</p> <p><u>本学がアニメ・マンガ学部として両分野に係る理論を理解することができる人材を養成すると計画した理由としては、アニメ、マンガの両分野が共に影響を及ぼし合って独自の発展を日本で遂げてきた経緯があり、その成り立ちを理解することが日本独特のアニメ及びマンガをさらに発展できるものであると考えているからである。</u></p> <p><u>ディプロマ・ポリシーにおいて「2. アニメ・マンガの芸術上の位置付けを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技術について論理的に理解するとともに、</u></p>	<p>2. 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の特色</p> <p>(1) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部アニメ・マンガ学科の特色</p> <p><u>(追加)</u></p>

アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けている」としており、また後述するカリキュラム・ポリシーにおいても「③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける科目」を掲げている。

ここで言う「アニメ・マンガの芸術上の位置付けの理解」として、美術史、文学、アニメ概論、マンガ概論、アニメ史、マンガ史を必修科目で全学生が学修を行うことで、どのように両分野が共に影響を及ぼしあって独自の発展を遂げてきたかを理解し、また、両分野に共通して分野を支える知識として、脚本、映像、音響、作画技法に関する理論を必修科目として学修することとしている。さらにアニメ表現基礎、マンガ表現基礎、キャラクター表現基礎、運動表現理論を必修科目として学修することで両分野の表現技術がそれぞれの分野にどのように影響しているかを理解する。

アニメもマンガも作品創作の基本要素は、物語・キャラクター・そして技法であり、それぞれの要素が不可分に関係しあっている点の特徴として捉え、物語性のあるコンテンツとして、アニメ・マンガに共通する知識・理論・技術を身に付けた人材を養成することに意義がある。

なお、教育課程は1年①②期まで共通に学び、1年③期は一部共通に学びつつ、アニメ技術、マンガ技術、キャラクター技術の3つの技術分野の中から1つを選択し、いずれかの技術体系に沿った学修がスタ

ートする。

具体的には、職業専門科目では、1年①②期までの期間にアニメ・マンガの両分野に係る授業科目として、「共通専門分野学修」の美術史、文学、アニメ概論、マンガ概論、新潟と地域社会、脚本概論、映像音響概論、作画表現基礎、ライフドローイング理論および演習、「アニメ技術」から運動表現理論、アニメ表現基礎、「マンガ技術」からマンガ表現基礎、「キャラクターデザイン技術」からキャラクターデザイン表現基礎の13科目、20単位の必修科目を履修し、自己の適性を理解してアニメ技術、マンガ技術、キャラクター技術の3つの技術分野選択を行った後、さらに両分野に係る授業科目として、1年次③期以降にアニメ史、マンガ史、透視図法基礎、キャラクターコンテンツ企画基礎の他、3年次①②期に配置したイラスト実務実習(連携実務演習等)を含め、5科目9単位を必修科目としている。

そのほか、「共通専門分野学修」には、1年次③期以降にライフドローイング演習、アニメ・マンガによる地域振興事例研究および演習、物語記号学、近代世界観研究、脚本分析実習、映像編集理論、ポストプロダクション実習、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、文化啓発施設運営実務Ⅰ、文化啓発施設運営実務Ⅱ、の17科目、31単位を配置し、両分野に係わる授業科目を選択履修することとしている。また、デジタルペイント実務Ⅰとデジタルペイント実務Ⅱ印刷・広告実習Ⅰ、印刷・

広告実習Ⅱを、3つの技術分野に共通する臨地実務実習の選択科目として配置している。

アニメとマンガ両分野が影響を及ぼし合う創造的な状況を創り出すということから、1年①②③期までのアニメ・マンガの両分野に係る必修科目と1年③期以降に配置した共通の選択科目を履修することとし、そのうえで1年③期以降は、いずれかの技術体系に沿ったより専門的な学修をスタートする履修形態を想定している。

また展開科目に関しては、技術分野選択以前は科目が無く、選択後に企画プロデュース概論、企画開発概論、物語芸術workshopⅠ(演劇制作)、コンテンツビジネス概論、DTPソフト理論および基礎演習、DTPソフト応用演習、パブリッシング実習Ⅰ、パブリッシング実習Ⅱと8科目15単位を必修科目とし、これら必修科目の体系に沿った学修の後に物語芸術workshopⅡ(実写映画制作)、企画プロデュース演習、企画制作技術演習、企画プロデュースゼミ、コンテンツ英語Ⅰ、コンテンツ英語Ⅱの他、印刷・広告実習Ⅰ、印刷・広告実習Ⅱの臨地実務実習を含めて8科目14単位の選択科目を配置している。

これらの展開科目はアニメ・マンガ分野全てに共通した応用性、創造性を付与する科目としており、科目の中では各々別の技術体系を選択した学生が混じり合いながら、隣接芸術に触れたり、企画プロデュース分野の造詣を深めたり、商業活用展開に取り組む中で、相互に影響を及ぼし合いながら学修を進めることで、他ジャンルの技

術、知識の利活用を発想できる創造的素養を身に付ける事を意図している。

【資料6】 アニメ・マンガ学部 カリキュラム体系図

アニメ・マンガ学部は、芸術表現としてのアニメ・マンガを主体にした動画・線画に関わる実践的な表現技術力と表現技術についての研究によって、出版・通信・放送をはじめとするさまざまなコンテンツ制作への応用まで深く進展させることを理念としている。

具体的には、アニメ・マンガ分野に係わる芸術表現上の位置付けを理解し、両分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解し、アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けることとしており、そのために職業専門科目として、アニメ・マンガ両分野の基礎理論と研究や映像理論、脚本、作画技法などを学修することとしている。

また、アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術をもとに、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、技能の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付けるために、アニメ、マンガ、キャラクターデザインの表現基礎を必修として学修し、その後、アニメ技術、マンガ技術、キャラクターデザイン技術と学生の希望により選択し、それぞれの分野において実践的な表現技術力を向上させることとしている。

前述したようにアニメ・マンガ作品創造の基本要素は、(1)物語、(2)キャラクター、(3)技法であり、それぞれの要素が不

アニメ・マンガ学部は、芸術表現としてのアニメ・マンガを主体にした動画・線画に関わる実践的な表現技術力と表現技術についての研究によって、出版・通信・放送をはじめとするさまざまなコンテンツ制作への応用まで深く進展させることを理念としている。

(追加)

(追加) アニメ・マンガ作品創造の基本要素は、(1)物語、(2)キャラクター、(3)技法であり、それぞれの要素が不

<p>可分に関係しあっている点が顕著な特徴として挙げられる。特にアニメ・マンガの教育研究の現場としては、固有の表現に没入する作り手と、作品の演出および制作進行を俯瞰して見ることのできるプロデューサー、そして研究者とが、効果的なコラボレーションを行うことによって、これまでのように作業分担されていた分野領域を超えて、客観的に優れた作品を制作することができる。</p>	<p>可分に関係しあっている点が顕著な特徴として挙げられる。特にアニメ・マンガの教育研究の現場としては、固有の表現に没入する作り手と、作品の演出および制作進行を俯瞰して見ることのできるプロデューサー、そして研究者とが、効果的なコラボレーションを行うことによって、これまでのように作業分担されていた分野領域を超えて、客観的に優れた作品を制作することができる。</p>
--	--

(新旧対照表) 設置の趣旨を記載した書類 (12 ページ)

新	旧
<p>(2) 開志専門職大学以外の大学のアニメ・マンガ系学部等との違い (中略)</p> <p><u>本学が専門職大学としてアニメ・マンガ学部を設置する理由は、専門職大学設置基準に定められている臨地実務実習において実践的な表現技術力が、理論に裏付けされた実践的能力へと深化を図るための教育課程を自ら開設し、教育研究できるところにある。</u></p> <p><u>さらに、本学の教育の特徴でもある展開科目において、隣接する他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てるために、学生自身が演じる演劇制作や実写映画製作を学生共同で企画、演出、実演、発表を実体験することで、その後の創作活動において、新たな価値の創造に役立てることとしている。併せて、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を身に付けることで、制作者との作品ビジョンの共有や創造的な関係を構築し、制作全体を統括できる能力を身に付ける。</u></p>	<p>(2) 開志専門職大学以外の大学のアニメ・マンガ系学部等との違い (中略)</p> <p><u>専門職大学は産業界から求められる技術力を身に付けることが目標であるが、それは理論に裏付けされた実践力であり、新たな価値を創出できる能力も求められている。開志専門職大学アニメ・マンガ学部では、芸術表現としてのアニメ・マンガに関わる表現力と制作技術の研鑽を図るとともに、理論学修と実務に則した技術を修得するための実習を多く取り入れている。</u></p> <p><u>さらに作品の企画から制作までを俯瞰できるプロデュース能力及びアニメやマンガを商業活動に展開していくための技術を身に付けることとしている。</u></p> <p><u>また個別に修得した知識や技術・技能、隣接する物語芸術の体験、プロデュース能力、他分野での商業活用技術などを統合し、日本のアニメ・マンガの表現力と技術についての探求意識を高めることで、変化に対応した創造力を発揮できる能力を育</u></p>

また、美術分野であるアニメ、マンガ、キャラクターデザインが最近では、印刷、広告など他分野の経済活動に利用され、アニメやマンガの商業的価値を高めている。このように他分野の経済活動に活かし、商業活動に展開するための編集・加工・情報技術の実践力を身に付けることとしている。

このようにして、職業専門科目の科目区分における「アニメ技術」、「マンガ技術」、「キャラクターデザイン技術」により、実務に則した技術を修得する中で、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組むことで作品の質の向上を図り、また科目区分の「アニメ・マンガ基礎理論と研究」の美術史、文学、アニメ概論、マンガ概論、アニメ史、マンガ史の必修科目6科目、選択科目8科目の学修などを通じて、文化的・学問的水準の向上に資する素養を身に付け、さらには職業専門科目で培った制作技術力をもとに、展開科目において企画プロデュース能力や印刷・広告などの商業活動に活用する能力を身に付けることにより、商業的価値の向上に貢献できる人材を養成する。

現在、日本のアニメ・マンガは独自の進化を遂げて国際優位性を有しているが、今後も日本のアニメ・マンガの国際的優位性を保ち続けるためには、制作技術のみならずアニメ・マンガ分野全体の水準（作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値など）をさらに向上させることを可能にする横断的かつ明晰な思考をもつアニメ・マンガ制作のリーダーの養成が求められている。

本学は、将来的にこのようなアニメ・

てることを特徴としている。

今後も日本のアニメ・マンガの国際的優位性を保ち続けるためには、制作技術のみならずアニメ・マンガ分野全体の水準（作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値など）をさらに向上させることを可能にする横断的かつ明晰な思考をもつアニメ・マンガ制作のリーダーの養成が求められている。

（追加）

マンガ制作のリーダーを目指せるための教育を行うものであるが、各分野において以下のような人材がアニメ・マンガ制作のリーダーであると考える。

●アニメ分野

アニメ制作工程における専門分野の技術者または制作管理者という立場からのみでアニメ産業に関わるのではなく、技術者の立場であってもアニメ産業のビジネスモデル全体を見て業界を変革していこうとする意欲思考力を有し、アニメ産業の未来と発展を革新的に牽引する技術と幅広い知識、視野を持った人材

●マンガ分野

マンガを描くだけではなく、マンガというコンテンツの持つ可能性を新たなビジネスモデルとして多方向へ展開させていくだけの知識と思考力を持ち、デジタル化にも対応したマンガコンテンツ制作工程の革新的技術の構築について常に研究し、ビジネスとしてもマンガ産業の未来と発展を指導牽引する幅広い知識と視野を持った人材

●キャラクターデザイン分野

キャラクターデザイン制作における絵の専門職やコンテンツ制作企業でのクリエイター管理または企業人として企画営業などに関わるだけでなく、常に業界全体を俯瞰研究することで、クリエイターのすそ野を広げる展望を含め、業界全体の将来的発展を牽引する幅広い知識と視野を持った人材

ここで言う「リーダー」とは、単にア

ここで言う「リーダー」とは、単にア

<p>ニメ・マンガ作家として最前線で制作したり、<u>（削除）</u>プロデューサーとして活躍したりするということにとどまらず、<u>展開科目によって実現する隣接分野・隣接芸術に対しても興味と教養を持ち、企画力や表現力、あるいは技法に関するイノベーションについて、高度かつ専門的な訓練を受け、十分な専門的知識と技量を有し、将来の表現上の問題あるいは技術的な課題を确实かつ誠実に解決することができる態度を有した人材を意味しており、開志専門職大学アニメ・マンガ学部では、技術力以外に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活用能力など幅広い能力を持ち、広い視野を持って最前線で制作を行うアニメ・マンガ作家、制作の技術力も有したプロデューサーを養成することで応えようとしている。</u></p>	<p>ニメ・マンガ作家として最前線で制作したり、<u>従来型のプロデューサーとして活躍したりするということにとどまらず、</u> <u>（追加）</u>隣接分野・隣接芸術に対しても興味と教養を持ち、企画力や表現力、あるいは技法に関するイノベーションについて、高度かつ専門的な訓練を受け、<u>充分な専門的知識と技量を有し、将来の表現上の問題あるいは技術的な課題を确实かつ誠実に解決することができる態度を有した人材を意味しており、開志専門職大学アニメ・マンガ学部では、基礎科目、職業専門科目、展開科目、総合科目において、このような人材を育成するための科目を配置している。</u></p>
---	--

(新旧対照表) 設置の趣旨を記載した書類 (33 ページ)

新	旧
<p>6. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件 (2) 履修指導 (中略) また、教育課程表に配当されている年次以降にも履修可能である授業科目は、学生の履修科目の選択に関する助言を行う専門的な職員による個別の履修相談時に、学生の履修希望や履修状況に配慮しながら、履修年次の変更を促すことも行う。 <u>（削除）</u></p>	<p>6. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件 (2) 履修指導 (中略) また、教育課程表に配当されている年次以降にも履修可能である授業科目は、学生の履修科目の選択に関する助言を行う専門的な職員による個別の履修相談時に、学生の履修希望や履修状況に配慮しながら、履修年次の変更を促すことも行う。 なお、<u>学生が学習目標に沿った適切な授業科目の履修が可能となるように、養成する具体的な人材像に対応した典型的な履</u></p>

<p><u>(3) 履修モデルと卒業後に想定される進路</u></p> <p><u>学生が学習目標に沿った適切な授業科目の履修が可能となるように、養成する具体的な人材像に対応した典型的な履修モデルを提示する。なお、卒業後に想定される進路は以下のとおりである。</u></p> <p><u>履修モデル</u></p> <p>① <u>技術者であってもアニメ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活用能力を備え、アニメ産業の未来と発展に資する技術と幅広い知識、視野を持った人材</u></p> <p><u>卒業後に想定される進路</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>・アニメの企画意図、演出意図、制作工程の全体像を理解・推察し、担当業務に反映する事が出来るアニメーター</u> <u>・CG、3DCGなどのデジタル技術を駆使して作品制作できるアニメーター</u> <p>ニ</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>・アニメの企画から制作までをプロデュースできる人材</u> <u>・アニメ作品の演出や制作チームを管理できるアニメ監督</u> <u>・企業におけるイメージ広告などでアニメを活用できる人材</u> <u>・アニメ制作技術と幅広い知識、視野を持ってアニメ産業の発展を研究する人材</u> <p>② <u>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活用能力を備え、マンガ産業の未来と発展に資する技術と幅広い知識、視野を持った人材</u></p>	<p><u>修モデルを提示する。</u></p> <p><u>(追加)</u></p>
---	---

卒業後に想定される進路

・マンガの企画構想から制作の一連の業務を一貫してできるマンガ家

・マンガ制作の企画から制作までをプロデュースできる人材

・自己のマンガ作品を、デジタルメディアを活用して発信できるマンガ家

・会社案内、地域の広報誌、学習教材などにマンガを活用できる実用マンガ家

・印刷・広告業界でマンガを商業活動に展開する編集・加工・情報技術を備えた人材

・マンガ制作技術と幅広い知識、視野を持ってマンガ産業の発展を研究する人材

③ キャラクターデザイン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活用能力を備え、業界全体の将来的発展に資する技術と幅広い知識、視野を持った人材

卒業後に想定される進路

・ゲームやアニメなどで新たなキャラクターを生むことができるキャラクターデザイナー

・キャラクターの企画から制作の一連の業務を一貫してできるキャラクターデザイナー

・ゲーム制作会社などでキャラクターの企画から制作までをプロデュースできる人材

・会社案内、地域の広報誌、学習教材などにキャラクターを活用できる人材

・印刷・広告業界でキャラクターを商業活動に展開する編集・加工・情報技術を備えた人材

(改善事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

2 <設置の趣旨・必要性における説明について>

設置の趣旨及び必要性を説明する中で、「産業基盤と教育研究基盤の脆弱さ」として、例えば、「文化芸術面としては、(中略)アニメやマンガを対象とした研究が国内に集積されていない」、「体系的になっていない」との記載があるが、学会などにおける先行研究成果があるため、改めて確認して、適切に修正すること。

(対応)

学会などにおける先行研究成果があることについて改めて確認したため、修正する。

設置の趣旨及び必要性における、「産業基盤と教育研究基盤の脆弱さ」に記載した事項の真意としては「自国の文化でありながら、海外発信が不足していることで、その成果が伝わっていないとは言えない点は大きな課題である」という意図で記載しており、その理由として国内における産業基盤と教育研究基盤の脆弱性を述べた。しかしながら、アニメ・マンガに関して国内で教育研究がほとんどされていない、というような誤解を生じ得る表現になっていたことから、当該部分について修正することとした。

なお、今回の審査意見について指摘のあった研究面については、指摘を踏まえ、現在の国内のアニメーション関連学術団体として主要な役割を果たす日本アニメーション学会の現会長である小出正志氏が国内のアニメ研究についての状況を考察した研究論文「日本におけるアニメーションの研究と日本アニメーション学会に関する一考察」(2016年3月)、アニメ・マンガに関する研究の状況について確認できる「平成24年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 マンガ・アニメーション研究マッピング・プロジェクト 報告書」(森ビル株式会社 2013年3月)、など参考にしつつ、以下を確認した。

国内においては、京都精華大学マンガ学部及び国際マンガ研究センター、東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻、東京工科大学、東京工芸大学、神戸芸術工科大学、明治大学、日本大学などの大学等研究機関で、アニメ・マンガについての教育研究が行われていることを確認し、またそれぞれの大学においても紀要を毎年出し、研究成果を蓄積しているとともに、学会においても積極的に発表の場を設けており、アニメ・マンガに関連する研究の発展を促進している。

また、学会として、アニメ分野として日本アニメーション学会、マンガ分野として日本マンガ学会があり、両者とも日本学術会議協力学術研究団体に認定されている正式な学会であり、日本アニメーション学会については正会員254人、日本マンガ学会においては正会員374名となっており、決して規模も小さいものではない。それぞれ年に1回「アニメーション研究」、「マンガ研究」学術雑誌を発行しており、研究の蓄積もある。また、映像に関するの学術団体である映像学会もあり、アニメについても研究の対象としている。

そのため、日本国内においても学会などにおける研究成果の蓄積があることを認識し、かつ国内のアニメ・マンガにおける研究について誤解を招く表現になっていたため教育研究

基盤についての記載内容を修正する。

【教育研究基盤について】

日本製アニメが、国際的に認知されているにもかかわらず、国内における教育研究基盤は、以下のような状況である。

・アニメ・マンガはここ二十年知的財産の見直しとともに、国内においても注目されるようになった。しかしながらこれらの分野が隆盛し始める 1950 年代から 90 年代までは、単なる娯楽や若者向きの消費財としての側面でしかとらえられて来なかった。

・今や世界中を席捲しているアニメとマンガを対象とした研究が、国内で本格的に始まったのは、1990 年代の宮崎駿らによる商業的アニメーションの成功や、日本アニメーション学会の設立前後からで、それまでの日本映像学会での古典的アニメーション研究から、「クールジャパン」や「アニメ」「マンガ」といった国際的現象の学問的研究及び講座が美術、デザイン、社会学などさまざまな分野で行われるようになる。

・さらには、日本のアニメやマンガの研究が世界の大学・研究所で盛んにおこなわれるにつれて、英語での批評・論文が常に掲載されるとは限らない日本の研究は伝わりにくく、国際的には日本のアニメ・マンガの価値づけが、外国人研究者やジャパノロジストたちによってなされる傾向がある。研究や批評こそがモノの商業的価値を高めることを知っている欧米人に、日本は美術・映画の分野で大きな損失を強いられてきた過去を想起しつつ、アニメ・マンガ分野の教育研究を行う必要性がある。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (5 ページ)

新	旧
<p>1. 開志専門職大学アニメ・マンガ学部設置の趣旨及び必要性</p> <p>(1) アニメ・マンガ分野をめぐる社会的経済的状況</p> <p>1) アニメ・マンガ学部が必要とされる社会的背景</p> <p>(中略)</p> <p>【産業基盤と教育研究基盤について】</p> <p>このように日本製アニメが、国際的に認知されているにもかかわらず、国内における産業基盤や教育研究基盤は、<u>以下のような状況である。</u></p> <p>(中略)</p> <p>・アニメ・マンガはここ二十年知的財産の</p>	<p>1. 開志専門職大学アニメ・マンガ学部設置の趣旨及び必要性</p> <p>(1) アニメ・マンガ分野をめぐる社会的経済的状況</p> <p>1) アニメ・マンガ学部が必要とされる社会的背景</p> <p>(中略)</p> <p>【産業基盤と教育研究基盤の脆弱さ】</p> <p>このように日本製アニメが、国際的に認知されているにもかかわらず、国内における産業基盤や教育研究基盤は、<u>以下のようにきわめて脆弱である。</u></p> <p>(中略)</p> <p>・文化芸術面としては、世界中を席捲して</p>

見直しとともに、国内においても注目されるようになった。しかしながらこれらの分野が隆盛し始める 1950 年代から 90 年代までは、単なる娯楽や若者向きの消費財としての側面でしかとらえられて来なかった。

・今や世界中を席捲しているアニメとマンガを対象とした研究が、国内で本格的に始まったのは、1990 年代の宮崎駿らによる商業的アニメーションの成功や、日本アニメーション学会の設立前後からで、それまでの日本映像学会での古典的アニメーション研究から、「クールジャパン」や「アニメ」「マンガ」といった国際的現象の学問的研究及び講座が美術、デザイン、社会学などさまざまな分野で行われるようになる。

・さらには、日本のアニメやマンガの研究が世界の大学・研究所で盛んにおこなわれるにつれて、英語での批評・論文が常に掲載されるとは限らない日本の研究は伝わりにくく、国際的には日本のアニメ・マンガの価値づけが、外国人研究者やジャパノロジストたちによってなされる傾向がある。研究や批評こそがモノの商業的価値を高めることを知っている欧米人に、日本は美術・映画の分野で大きな損失を強いられてきた過去を想起しつつ、アニメ・マンガ分野の教育研究を行う必要がある。

(参考文献)

小出正志「日本におけるアニメーションの研究と 日本アニメーション学会に関する一考察」(東京造形大学研究報 17 号 2016 年 3 月)

株式会社森ビル「平成 24 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 マ

いるアニメとマンガを対象とした研究が国内に集積されていないため、「クールジャパン」や「アニメ」といった国際的な現象を学問的に説明する根拠がさまざまな分野に散逸していて体系的になっていない。

・アニメ・マンガはここ数年知的財産権の見直しとともに、国内においても注目されるようになった。しかしながら、これらの分野が単なる娯楽や若者向きの消費財としての側面でしかとらえられて来なかったため、これまで文化芸術的な側面から体系的な研究が行われて来なかった。このことは、当該分野の継続的な発展にとって国際的にも非常に不利な状況を創り出している。

・さらには、日本のアニメ・マンガの研究が世界の大学・研究所で盛んにおこなわれるにつれて、英語での批評・論文が掲載されない日本の研究はほぼ無視され、

国際的には日本のアニメ・マンガの価値づけが専ら外国人研究者によってなされているのが現状である。

(追加)

<u>ンガ・アニメーション研究マッピング・プロジェクト 報告書」(2013年3月)</u>	
---	--

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

3 <人材需要の動向、定員設定の妥当性が不明確>

社会的、地域的な人材需要があることの根拠として「就職先として想定される企業・団体等」に対して行ったアンケート調査の結果が示されているが、本学部の卒業後の進路となる具体的な職業や産業が示されておらず、アンケート調査結果の妥当性を判断することができない。想定している卒業後の進路を具体的に示した上で、アンケート調査の妥当性を説明すること。また、その説明も踏まえ、入学定員80名の設定の妥当性についても改めて説明すること。

(対応)

想定している卒業後の進路を具体的に示した上で、企業向けアンケートの対象となった企業・団体が、卒業後の進路であることを判断できるように、アンケート実施企業のリストに対し、当該企業の選定理由を記載したリストに別途修正し、アンケート調査対象の企業・団体に妥当性があることを説明するとともに、調査対象の企業からの人材需要があることを説明し、入学定員80人を設定した妥当性について再度説明する。

アニメ・マンガ学部では具体的な卒業後の進路として、設置の趣旨等を記載した書類にある通り、「アニメーター」、「マンガ家」、「キャラクターデザイナー」を想定しているが、単なる制作技術のみならず、臨地実務実習による実践力に裏付けられた技術力と、展開科目による付加価値性を備えた人材とすることで、具体的な職種としては、「アニメ制作関連職(アニメーター、仕上げ、制作進行、演出等)」「プロデューサー」「監督」「CG アニメーター」「マンガ家」「マンガ雑誌編集者」「キャラクターデザイナー」といったアニメ・マンガ分野に直接的な進路の他、「広告・制作」、「DTP デザイン」等、アニメ・マンガ分野を他の商業活動に活用することが見込める業種・職種への人材輩出も想定をしている。

開志専門職大学アニメ・マンガ学部の設置計画を策定するうえで、開志専門職大学アニメ・マンガ学部において養成する人材が地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることや開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材に対する企業・団体等の採用意向について検証するために、令和元年11月から12月に新潟県をはじめとして全国の本学部の卒業生の就職先として想定される企業・団体等を対象として、開志専門職大学アニメ・マンガ学部を卒業した者への採用意向に関するアンケート調査を実施した。

調査対象企業については、本学部の卒業生の就職先として想定される職業や産業に係わる企業・団体等として以下の分類に該当する1,456件を選定した。

「アニメ制作関連企業」

「アニメを含む、映画・映像制作関連企業」

「映像コンテンツ配給・配信企業」

「広告代理店・映像コンテンツ企画」

「一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟 加盟企業」

- 「一般社団法人日本映像ソフト協会 加盟企業」
- 「公益社団法人映像文化製作者連盟 加盟企業」
- 「公益財団法人ユニジャパン 加盟企業」
- 「キャラクターコンテンツ関連企業」
- 「一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会 加盟企業」
- 「一般社団法人日本玩具協会 加盟企業」
- 「ゲーム制作、関連業」
- 「特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構 加盟企業」
- 「一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 加盟企業」
- 「一般社団法人日本オンラインゲーム協会 加盟企業」
- 「マンガ家・マンガ関連事業」
- 「出版社・大手書店」
- 「一般社団法人日本雑誌協会 加盟企業」
- 「アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体」
- 「広報、広報制作職の採用実績のある企業」
- 「web制作、Web制作人材採用実績のある企業」
- 「一般財団法人デジタルコンテンツ協会 加盟企業」
- 「公益財団法人画像情報教育振興協会 加盟企業」

調査では、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、新規学卒者の採用見込みについて質問したところ、回答件数205件の約54%にあたる111件が「増えると思う」と回答を得た。開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性について質問したところ、回答件数205件の約85%にあたる174件が「必要だと思う」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性の高さをうかがうことができた。

また、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性について質問したところ、回答件数205件の約83%にあたる170件が「必要性を感じる」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性の高さをうかがうことができた。

さらに、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用意向については、回答件数205件の約57%にあたる117件が「採用したいと思う」と回答し、それら採用意向を有する企業等の開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数の合計は161人となっており、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の一学年の定員80人を超える採用意向がうかがえることから、卒業後の進路は十分に見通しがあるため、入学定員80人の設定には妥当性があるものと考えられる。

学生確保の観点からは新潟県内における18歳人口の動向や大学進学状況、近隣県内の高等学校を卒業した者の新潟県内の大学への入学状況、本学部の分野の動向及び想定される

競合大学の志願者動向と定員充足状況、さらには、新潟県及び近隣県の高等学校の在校生に対する進学需要調査の結果より入学定員 80 人の妥当性を検証した。(11.学生の確保の見通し等を記載した書類参照)

その進学意向調査の結果では、回答者数 8,077 人のうち、本学のアニメ・マンガ学部合格した場合、アニメ・マンガ学部へ入学したいと思うと回答した者は 330 人となっており、入学定員 80 人の約 4 倍となっていることから、学生確保の見通しは十分にあると考えられるため、入学定員 80 人の設定には妥当性があるものと考えている。

(新旧対照表) 学生確保の見通し等を記載した書類 (13 ページ)

新	旧
<p>2 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の卒業生の採用意向に関する調査結果</p> <p>開志専門職大学アニメ・マンガ学部の設置計画を策定するうえで、開志専門職大学アニメ・マンガ学部において養成する人材が地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることや開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材に対する企業・団体等の採用意向について検証するために、令和元年11月から12月に新潟県をはじめとして全国の本学部の卒業生の就職先として想定される企業・団体等を対象として、開志専門職大学アニメ・マンガ学部を卒業した者への採用意向に関するアンケート調査を実施した。</p> <p><u>なお、アニメ・マンガ学部では具体的な卒業後の進路として、設置の趣旨等を記載した書類にある通り、「アニメーター」、「マンガ家」、「キャラクターデザイナー」を想定しているが、単なる制作技術のみならず、臨地実務実習による実践力に裏付けられた技術力と、展開科目による付加価値性を備えた人材とすることで、具体的な職種としては、「アニメ制作関連職（アニメーター、仕上げ、制作進行、演出等）」「プロデューサー」「監督」</u></p>	<p>2 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の卒業生の採用意向に関する調査結果</p> <p>開志専門職大学アニメ・マンガ学部の設置計画を策定するうえで、開志専門職大学アニメ・マンガ学部において養成する人材が地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることや開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材に対する企業・団体等の採用意向について検証するために、令和元年11月から12月に新潟県をはじめとして全国の本学部の卒業生の就職先として想定される企業・団体等を対象として、開志専門職大学アニメ・マンガ学部を卒業した者への採用意向に関するアンケート調査を実施した。</p> <p><u>(追加)</u></p>

「CGアニメーター」「マンガ家」「マンガ雑誌編集者」「キャラクターデザイナー」といったアニメ・マンガ分野に直接的な進路の他、「広告・制作」、「DTPデザイン」等、アニメ・マンガ分野を他の商業活動に活用することが見込める業種・職種への人材輩出も想定をしている。

調査対象企業については、本学部の卒業生の就職先として想定される職業や産業に係わる企業・団体等として以下の分類に該当する1,456件を選定した。

「アニメ制作関連企業」

「アニメを含む、映画・映像制作関連企業」

「映像コンテンツ配給・配信企業」

「広告代理店・映像コンテンツ企画」

「一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟 加盟企業」

「一般社団法人日本映像ソフト協会 加盟企業」

「公益社団法人映像文化製作者連盟 加盟企業」

「公益財団法人ユニジャパン 加盟企業」

「キャラクターコンテンツ関連企業」

「一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会 加盟企業」

「一般社団法人日本玩具協会 加盟企業」

「ゲーム制作、関連業」

「特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構 加盟企業」

「一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 加盟企業」

<p>「<u>一般社団法人日本オンラインゲーム協会 加盟企業</u>」</p> <p>「<u>マンガ家・マンガ関連事業</u>」</p> <p>「<u>出版社・大手書店</u>」</p> <p>「<u>一般社団法人日本雑誌協会 加盟企業</u>」</p> <p>「<u>アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体</u>」</p> <p>「<u>広報、広報制作職の採用実績のある企業</u>」</p> <p>「<u>web制作、Web制作人材採用実績のある企業</u>」</p> <p>「<u>一般財団法人デジタルコンテンツ協会 加盟企業</u>」</p> <p>「<u>公益財団法人画像情報教育振興協会 加盟企業</u>」</p> <p>開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、新規学卒者の採用見込みについて質問したところ、回答件数205件の約<u>54%</u>にあたる111件が「増えると思う」と回答しており、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性について質問したところ、回答件数205件の約<u>85%</u>にあたる174件が「必要だと思う」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性の高さをうかがうことができる。</p> <p>また、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性について質問したところ、回答件数205件の約<u>83%</u>にあたる170件が「必要性を感じる」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性の高さをうかがうことができ</p>	<p>開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、新規学卒者の採用見込みについて質問したところ、回答件数205件の約<u>54.15%</u>にあたる111件が「増えると思う」と回答しており、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性について質問したところ、回答件数205件の約<u>84.88%</u>にあたる174件が「必要だと思う」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性の高さをうかがうことができる。</p> <p>また、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性について質問したところ、回答件数205 件の約<u>82.93%</u>にあたる170件が「必要性を感じる」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性の高さをうかがうことができ</p>
--	---

<p>る。</p> <p>また、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用意向については、回答件数205件の<u>約57%</u>にあたる117件が「採用したいと思う」と回答している。<u>さらに、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数の合計は161人となっており、(削除)</u></p> <p style="text-align: center;">開志専門職大学アニメ・マンガ学部の一学年の定員80名を超える採用意向がうかがえることから、卒業後の進路は十分に見通しがあるものと考えられる。</p>	<p>る。</p> <p>また、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用意向については、回答件数205件の<u>約57.07%</u>にあたる117件が「採用したいと思う」と回答しており、<u>さらに、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数の合計は161人となっており、このような一部のアニメ・マンガ関連企業等に限定した調査結果においても、</u>開志専門職大学アニメ・マンガ学部の一学年の定員80名を超える採用意向がうかがえることから、卒業後の進路は十分に見通しがあるものと考えられる</p>
---	--

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

- (1) 審査意見1の対応を踏まえて、教育課程が、養成する人材像やディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーと整合していることを改めて説明し、必要に応じて修正すること。

(対応)

アニメ・マンガ学部の教育課程が、養成する人材像やディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーと整合していることを改めて説明する。

審査意見1の対応を踏まえ、開志専門職大学アニメ・マンガ学部では、物語性の強い日本製の商業アニメーションを「アニメ」と定義し(以下「アニメ」という)、日本の漫画の独特なデフォルメ表現やストーリー性のある商業漫画を「マンガ」と定義し、そのうえで、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し、養成する人材像は以下のとおりとしている。

【開志専門職大学アニメ・マンガ学部の養成する人材】

開志専門職大学アニメ・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。

この人材を養成する目的を達成するために、以下の通り、学位授与の方針を定めることとし、教育課程における「基礎科目」、「職業専門科目」、「展開科目」及び「総合科目」の各科目群に配置している講義、演習及び実習を通して、「理論に裏付けられた実践的能力」、「変化に対応した創造な役割を担うための応用的な能力」を養うための教育を展開する。

人材養成の目的を達成するための学位授与の方針は、以下の通りである。

【学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)】

1. 現代社会に必要なコミュニケーション能力や汎用的技能を修得し、職業人としての望ましい心構えや人間性と教養、自立して学習できる能力と態度・志向性を身に付けている。
2. アニメ・マンガ分野の芸術表現上の位置づけを理解し、分野を支える基礎となる幅広

い知識、技能について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けている。

3. アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、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」の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付けている。
4. 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を有し、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力や商業活用能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付けている。
5. 個別に修得したアニメ・マンガ分野に関する知識や技術・技能、プロデュース能力を総合し、新たな価値の創造に挑むことで、アニメ・マンガ分野の水準を向上させるための思考力を身に付けている。

この学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー(以下 DP という)）にもとづき教育課程編成の方針（カリキュラム・ポリシー(以下 CP という)）を定めており、教育課程とも整合していることを以下のとおり説明する。

開志専門職大学アニメ・マンガ学部では、専門職大学設置基準第 12 条に基づき、各授業科目を必修科目、選択科目及び自由科目に分け、これを各年次に配当して編成することとし、理論に裏付けられた高度な実践力を高めることから、4 年間の授業全体を通して知識と技能を身に付けることができるよう、講義から演習、演習から実習へと受講できるように授業科目を体系的に配当する。

【基礎科目】

基礎科目は、専門職大学設置基準に示されている「生涯にわたり自らの資質を向上させ、社会的及び職業的自立を図るために必要な能力を育成する」という趣旨を踏まえたうえで以下の科目を配置する。

DP1 として掲げている「1. 現代社会に必要なコミュニケーション能力や汎用的技能を修得し、職業人としての望ましい心構えや人間性と教養、自立して学習できる能力と態度・志向性を身に付ける」ことから、CP①に掲げている「① 日本語による文書表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目」並びに CP②に掲げている「② 職業人として必要な職業意識と社会的及び職業的自立を図る態度と教養を身に付けるとともに、生涯学習力や現代社会に関する知識を理解する科目」により構成する。

① 日本語による文書表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目としては、「日本語コミュニケーション」、「英語コミュニケーションⅠ」、「英語コミュニケーションⅡ」、「英語プレゼンテーション演習Ⅰ」、「英語プレゼンテーション演習Ⅱ」を必修科目として配置することにより、日本語と外国語を用いたコミュニケーション能力を習得可能とする。また、その他にも「中国語コミ

コミュニケーション」、「韓国語コミュニケーション」、「ロシア語コミュニケーション」を自由科目として配置する。また、大学において能動的に授業に取り組むための資料の収集・調査分析の方法や他者へ伝えるスキルを身に付ける科目として「スタディスキル」を必修科目として配置する。さらに情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目として、「情報リテラシー」を必修科目として配置することで、DP1、CP①と整合性のある科目配置としている。

② 職業人として必要な職業意識と社会的及び職業的自立を図る態度と教養を身に付けるとともに、生涯学習力や現代社会に関する知識を理解する科目としては、「ビジネスモラル」、「クリエイターの基礎知識」を必修科目として配置することにより、社会的規範としての道徳の本質と道徳の意義や人間存在の基盤となる人生観や世界観について理解するとともに、アニメ・マンガ分野では著作権・肖像権・商標権等の知的財産に関する知識が必要なため「知的財産概論」を必修科目として配置する。芸術表現のための基礎知識とし、「表象芸術論」を必修科目として配置し、「心理学概論」を選択科目として配置する。

生涯学習力を養う科目としては、「キャリアデザインⅠ」、「キャリアデザインⅡ」、「キャリアデザインⅢ」を必修科目として配置することにより、学生が将来への目的意識を明確に持てるよう、自己の個性や性格の理解のもとに、目標達成に必要な行動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。

また、現代社会に関する知識を理解する科目として、「現代社会学」、「現代経済学」、「国際動態論」を選択科目として配置し、消費者行動に関して基礎を学習する科目として「マーケティング」、「デジタルマーケティング」を選択科目として配置することで、DP1、CP②と整合性のある科目配置としている。

【職業専門科目】

職業専門科目は、専門職大学設置基準に示されている「専攻に係る特定の職業において必要とされる理論的かつ実践的な能力及び当該職業の分野全般にわたり必要な能力を育成する」という趣旨を踏まえたうえで以下の科目を配置する。

DP2 として掲げている「2. アニメ・マンガ分野の芸術表現上の位置づけを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探求する思考力を身に付ける」ことから、CP③に掲げている「③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探求する思考と態度を身に付ける科目として、「美術史」、「文学」、「アニメ概論」、「マンガ概論」、「アニメ史」、「マンガ史」を必修科目として配置し、「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」を選択科目として配置することでアニメ・マンガ分野の芸術表現上の位置づけを理解し、さらに分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解するために「脚本概論」、「映像音響概論」、「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」を必修科目として

配置し、「物語記号学」、「映像編集理論」、「近代世界観研究」、「脚本分析実習」、「ポストプロダクション実習」、「ライフドローイング演習」を選択科目として配置し学修するなかで、アニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける。さらにアニメ・マンガの地域振興への活用を理解する科目として、「新潟と地域社会」を必修科目として配置し、「アニメ・マンガによる地域振興事例研究および演習」を選択科目として配置し、選択科目の「文化啓発施設運営実務Ⅰ」、「文化啓発施設運営実務Ⅱ」の臨地実務実習により地域振興の活用事例の体験と実践を行い、新たな地域振興への活用を探究する思考と態度を身に付けることで、DP2、CP③と整合性のある科目配置としている。

DP3 として掲げている「3. アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、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」の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付ける」ことから、アニメ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目、マンガ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目、キャラクターデザイン分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目を配置している。アニメ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目は、CP④に掲げている「④ アニメ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」として、「運動表現理論」、「アニメ表現基礎」を必修科目として配置し、「アニメ基礎演習Ⅰ」、「アニメ基礎演習Ⅱ」、「色彩設計講義および着色演習」、「演出表現論」、「作画演習」、「アニメ撮影基礎」、「アニメ制作工程演習」、「デジタルアニメ実習」、「アニメ制作実習」、「アニメゼミⅠ」、「アニメゼミⅡ」を選択科目として配置している。

さらに、理論に裏付けられた実践力を身に付けるために、臨地実務実習の「アニメ制作実務Ⅰ」、「アニメ制作実務Ⅱ」を選択科目として配置することでDP3、CP④と整合性のある科目配置としている。

マンガ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目は、CP⑤に掲げている「⑤ マンガ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」として、「マンガ表現基礎」を必修科目として配置し、「マンガ基礎演習Ⅰ」、「マンガ基礎演習Ⅱ」、「マンガ脚本演習」、「マンガ脚本実習」、「マンガ表現演習」、「マンガ表現実習」、「デジタルマンガ表現論」、「マンガフィニッシュワーク実習」、「マンガゼミⅠ」、「マンガゼミⅡ」を選択科目として配置している。さらに、理論に裏付けられた実践力を身に付けるために、臨地実務実習の「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」、「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ」を選択科目として配置することでDP3、CP⑤と整合性のある科目配置としている。

キャラクターデザイン分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目は、CP⑥に掲げている「⑥ キャラクターデザイン分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事がで

きるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」として、「描画ソフト基礎学習」を自由科目として配置し、「キャラクターデザイン表現基礎」、「キャラクターコンテンツ企画演習」を必修科目として配置し、「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基礎演習Ⅱ」、「キャラクターデザイン演習」、「キャラクターデザイン実習」、「キャラクターデザインゼミⅠ」、「キャラクターデザインゼミⅡ」、「立体デザイン」を選択科目として配置する。

また、現役の職業イラストレーターによる連携実務演習等として「イラスト実務実習」を必修科目として配置し制作環境整備を含めた制作技術の向上を図り、デジタルスキルの実践力を身に付ける科目として、臨地実務実習の「デジタルペイント実務Ⅰ」、「デジタルペイント実務Ⅱ」を選択科目として配置することにより技術力の向上を図ることとしさらに、デジタル技術への応用として、「3DCG 概論」、「3DCG ソフト演習Ⅰ」、「3DCG ソフト演習Ⅱ」、「ゲーム制作実習」を選択科目として配置することで DP3、CP⑥と整合性のある科目配置としている。

【展開科目】

展開科目では、専門職大学設置基準に示されている「専攻に係る特定の職業の分野に関連する分野における応用的な能力であって、当該職業の分野において創造的な役割を果たすために必要なものを育成する」という趣旨を踏まえたうえで以下の科目を配置する。

DP4 として掲げている「4. 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を有し、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力や商業活用能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付ける」ことから、CP⑦に掲げている「⑦ 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立てるための科目」として、「物語芸術 workshopⅠ(演劇制作)」(必修科目)として集中 8 日間の中で学生自身が演じる演劇制作や、「物語芸術 workshopⅡ(実写映画制作)」(選択科目)として実写映画製作を、学生共同で企画、演出、実演、発表を実体験することで、その後の創作活動において、新たな価値の創造に役立てるための科目として配置することで DP4、CP⑦と整合性のある科目配置としている。

CP⑧に掲げている「⑧ 企画プロデュースに関する知識と技術、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力とともに製作者との創造的な関係を構築するための科目」として、「企画プロデュース概論」、「企画開発概論」、「コンテンツビジネス概論」を必修科目として配置し、「企画プロデュース演習」、「企画制作技術演習」、「企画プロデュースゼミ」を選択科目として配置してプロデュース人材としての基礎知識と技術を修得する。また、海外でアニメ・マンガ等の作品について語り合う事、更にはコンテンツ文化について掘下げる事ができる英語力を向上させるための科目として「コンテンツ英語Ⅰ」、「コンテンツ英語Ⅱ」を選択科目として配置することで DP4、CP⑧と整合性のある科目配置としている。

また、CP⑨に掲げている「⑨ 修得した知識・技術を商業活動に展開していくための編集・加工・情報技術の実践力と応用力を身に付ける科目」として、「DTP ソフト理論および基礎

演習」、「DTP ソフト応用演習」、「パブリッシング実習Ⅰ」、「パブリッシング実習Ⅱ」を必修科目として配置し、臨地実務実習の「印刷・広告実習Ⅰ」、「印刷・広告実習Ⅱ」を選択科目として配置し商業活用能力の向上を図るように配置することで DP4、CP⑨と整合性のある科目配置としている。

【総合科目】

総合科目は、専門職大学設置基準に示されている「修得した知識及び技能等を総合し、専門性が求められる職業を担うための実践的かつ応用的な能力を総合的に向上させる」という趣旨を踏まえたうえで以下の科目を配置する。

DP5 として掲げている「5. 個別に修得したアニメ・マンガ分野に関する知識や技術・技能、プロデュース能力を総合し、新たな価値の創造に挑むことで、アニメ・マンガ分野の水準を向上させるための思考力を身に付ける」ことから、CP⑩に掲げている「⑩ アニメ・マンガ分野の作品制作や企画プロデュース、他分野の物語芸術の体験を通し、講義、演習、実習で修得した知識と技術・技能の総合化を図り、新たな価値の創造や研究を行う科目」として、「総合制作研究実習Ⅰ」、「総合制作研究実習Ⅱ」を必修科目として配置して、創造的な作品制作や新たな価値を創造する研究を行うなど、ここまでに学修したことを総合する科目として DP5、CP⑩と整合性をとっている。

以上のように、養成する人材像、ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーと教育課程が整合するように科目配置を行っている。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (19 ページ)

新	旧
<p>4) 授業科目の体系的配置</p> <p>【基礎科目】</p> <p style="text-align: center;">(中略)</p> <p>学位授与の方針として掲げている「1. 現代社会に必要なコミュニケーション能力や汎用的技能を修得し、職業人としての望ましい心構えや人間性と教養、自立して学習できる能力と態度・志向性を身に付ける」(以下 DP1)ことから、教育課程編成の方針に掲げている「① 日本語による文書表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目」(以下 CP①)並びに「② 職業人として必要な職業意識と社会的及び職業的自立を図る態</p>	<p>4) 授業科目の体系的配置</p> <p>【基礎科目】</p> <p style="text-align: center;">(中略)</p> <p>学位授与の方針として掲げている「1. 現代社会に必要なコミュニケーション能力や汎用的技能を修得し、職業人としての望ましい心構えや人間性と教養、自立して学習できる能力と態度・志向性を身に付ける」 (追加) ことから、教育課程編成の方針に掲げている「① 日本語による文書表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目」 (追加) 並びに「② 職業人として必要な職業意識と社会的及び職業的自立を図る態</p>

度と教養を身に付けるとともに、生涯学習力や現代社会に関する知識を理解する科目」(以下 CP②)により構成する。

① 日本語による文書表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目としては、「日本語コミュニケーション」、「英語コミュニケーションⅠ」、「英語コミュニケーションⅡ」、「英語プレゼンテーション演習Ⅰ」、「英語プレゼンテーション演習Ⅱ」を必修科目として配置することにより、日本語と外国語を用いたコミュニケーション能力を習得可能とする。また、その他にも「中国語コミュニケーション」、「韓国語コミュニケーション」、「ロシア語コミュニケーション」を自由科目として配置する。また、大学において能動的に授業に取り組むための資料の収集・調査分析の方法や他者へ伝えるスキルを身に付ける科目として「スタディスキル」を必修科目として配置する。

さらに情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目として、「情報リテラシー」を必修科目として配置することで、DP1、CP①と整合性のある科目配置としている。

(中略)

また、現代社会に関する知識を理解する科目として、「現代社会学」、「現代経済学」、「国際動態論」を選択科目として配置し、消費者行動に関して基礎を学習する科目として「マーケティング」、「デジタルマーケティング」を選択科目として配置することで、DP1、CP②と整合性のある科目配置としている。

【職業専門科目】

度と教養を身に付けるとともに、生涯学習力や現代社会に関する知識を理解する科目」(追加)により構成する。

① 日本語による文書表現や口頭表現の能力と外国語によるコミュニケーション能力及び情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目としては、「日本語コミュニケーション」、「英語コミュニケーションⅠ」、「英語コミュニケーションⅡ」、「英語プレゼンテーション演習Ⅰ」、「英語プレゼンテーション演習Ⅱ」を必修科目として配置することにより、日本語と外国語を用いたコミュニケーション能力を習得可能とする。また、その他にも「中国語コミュニケーション」、「韓国語コミュニケーション」、「ロシア語コミュニケーション」を自由科目として配置する。また、大学において能動的に授業に取り組むための資料の収集・調査分析の方法や他者へ伝えるスキルを身に付ける科目として「スタディスキル」を必修科目として配置する。

さらに情報活用や情報管理の汎用的技能を高める科目として、「情報リテラシー」を必修科目として配置する。

(追加)。

(中略)

また、現代社会に関する知識を理解する科目として、「現代社会学」、「現代経済学」、「国際動態論」を選択科目として配置し、消費者行動に関して基礎を学習する科目として「マーケティング」、「デジタルマーケティング」を選択科目として配置 (追加)している。

【職業専門科目】

(中略)

学位授与の方針として掲げている「2. アニメ・マンガ分野の芸術表現上の位置づけを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付ける」(以下 DP2)ことから、教育課程編成の方針に掲げている「③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける科目」(以下 CP③)として、「美術史」、「文学」、「アニメ概論」、「マンガ概論」、「アニメ史」、「マンガ史」を必修科目として配置し、「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」を選択科目として配置することでアニメ・マンガ分野の芸術表現上の位置づけを理解し、さらに分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解するために「脚本概論」、「映像音響概論」、「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」を必修科目として配置し、「物語記号学」、「映像編集理論」、「近代世界観研究」、「脚本分析実習」、「ポストプロダクション実習」、「ライフドローイング演習」を選択科目として配置し学修するなかで、(削除)

(中略)

学位授与の方針として掲げている「2. アニメ・マンガ分野の芸術表現上の位置づけを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付ける」(追加)ことから、教育課程編成の方針に掲げている「③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける科目」(追加)として、(追加)「アニメ概論」、「マンガ概論」、「アニメ史」、「マンガ史」(追加)

「脚本概論」、「映像音響概論」、「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」を必修科目として配置し、「物語記号学」、「映像編集理論」、「近代世界観研究」、「脚本分析実習」、「ポストプロダクション実習」、「ライフドローイング演習」を選択科目とし(追加)、さらに「世界アニメ作家研究」、「世界マンガ作家研究」、「アニメ産業論」、「サブカルチャー論」、「アニメ・スタディーズ演習」、「マンガ・スタディーズ演習」、「アニ

アニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける。

さらにアニメ・マンガの地域振興への活用を理解する科目として、「新潟と地域社会」を必修科目として配置し、「アニメ・マンガによる地域振興事例研究および演習」を選択科目として配置し、選択科目の「文化啓発施設運営実務Ⅰ」、「文化啓発施設運営実務Ⅱ」の臨地実務実習により地域振興の活用事例の体験と実践を行い、新たな地域振興への活用を考察する態度を身に付けることで、DP2、CP③と整合性のある科目配置としている。

学位授与の方針として掲げている「3. アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、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」の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付ける」(以下 DP3)ことから、アニメ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目、マンガ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目、キャラクターデザイン分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目を配置している。

アニメ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目は、教育課程編成の方針に掲げている「④ アニメ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」(以下 CP④)とし

メ・マンガ研究ゼミ」、「マンガ出版事情概論」を選択科目として配置してアニメ・マンガ分野の社会的な位置づけの理解や日本のアニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける。

(追加) アニメ・マンガの地域振興への活用を理解する科目として、「新潟と地域社会」を必修科目として配置し、「アニメ・マンガによる地域振興事例研究および演習」を選択科目として配置し、選択科目の「文化啓発施設運営実務Ⅰ」、「文化啓発施設運営実務Ⅱ」の臨地実務実習により地域振興の活用事例の体験と実践を行うことで、新たな地域振興への活用を考察する態度を養う。

学位授与の方針として掲げている「3. アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、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」の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付ける」(追加)ことから、アニメ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目、マンガ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目、キャラクターデザイン分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目を配置している。

アニメ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目は、教育課程編成の方針に掲げている「④ アニメ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」(追加)とし

て、「運動表現理論」、「アニメ表現基礎」を必修科目として配置し、「アニメ基礎演習Ⅰ」、「アニメ基礎演習Ⅱ」、「色彩設計講義および着彩演習」、「演出表現論」、「作画演習」、「アニメ撮影基礎」、「アニメ制作工程演習」、「デジタルアニメ実習」、「アニメ制作実習」、「アニメゼミⅠ」、「アニメゼミⅡ」を選択科目として配置している。

さらに、理論に裏付けられた実践力を身に付けるために、臨地実務実習の「アニメ制作実務Ⅰ」、「アニメ制作実務Ⅱ」を選択科目として配置することで DP3、CP④と整合性のある科目配置している。

マンガ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目は、教育課程編成の方針に掲げている「⑤ マンガ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」(以下 CP⑤)として、「マンガ表現基礎」を必修科目として配置し、「マンガ基礎演習Ⅰ」、「マンガ基礎演習Ⅱ」、「マンガ脚本演習」、「マンガ脚本実習」、「マンガ表現演習」、「マンガ表現実習」、「デジタルマンガ表現論」、「マンガフィニッシュワーク実習」、「マンガゼミⅠ」、「マンガゼミⅡ」を選択科目として配置する。

さらに、理論に裏付けられた実践力を身に付けるために、臨地実務実習の「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」、「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ」を選択科目として配置することで DP3、CP⑤と整合性のある科目配置としている。

キャラクターデザイン分野の理論と技

て、「運動表現理論」、「アニメ表現基礎」を必修科目として配置し、「アニメ基礎演習Ⅰ」、「アニメ基礎演習Ⅱ」、「色彩設計講義および着彩演習」、「演出表現論」、「作画演習」、「アニメ撮影基礎」、「アニメ制作工程演習」、「デジタルアニメ実習」、「アニメ制作実習」、「アニメゼミⅠ」、「アニメゼミⅡ」を選択科目として配置している。

さらに、理論に裏付けられた実践力を身に付けるために、臨地実務実習の「アニメ制作実務Ⅰ」、「アニメ制作実務Ⅱ」を選択科目として配置 (追加)している。

マンガ分野の理論と技術、実践力を身に付ける科目は、教育課程編成の方針に掲げている「⑤ マンガ分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」 (追加)として、「マンガ表現基礎」を必修科目として配置し、「マンガ基礎演習Ⅰ」、「マンガ基礎演習Ⅱ」、「マンガ脚本演習」、「マンガ脚本実習」、「マンガ表現演習」、「マンガ表現実習」、「デジタルマンガ表現論」、「マンガフィニッシュワーク実習」、「マンガゼミⅠ」、「マンガゼミⅡ」を選択科目として配置している。

さらに、理論に裏付けられた実践力を身に付けるために、臨地実務実習の「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」、「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ」を選択科目として配置し、理論に裏付けられた実践力を身に付ける。

キャラクターデザイン分野の理論と技

術、実践力を身に付ける科目は、教育課程編成の方針に掲げている「⑥ キャラクターデザイン分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」(以下 CP⑥)として、「描画ソフト基礎学習」を自由科目として配置し、「キャラクターデザイン表現基礎」、「キャラクターコンテンツ企画演習」を必修科目として配置し、「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基礎演習Ⅱ」、「キャラクターデザイン演習」、「キャラクターデザイン実習」、「キャラクターデザインゼミⅠ」、「キャラクターデザインゼミⅡ」、「立体デザイン」を選択科目として配置する。

また、現役の職業イラストレーターによる連携実務演習等として「イラスト実務実習」を必修科目として配置し制作環境整備を含めた制作技術の向上を図り、デジタルスキルの実践力を身に付ける科目として、臨地実務実習の「デジタルペイント実務Ⅰ」、「デジタルペイント実務Ⅱ」を選択科目として配置することにより技術力の向上を図ることとし(削除)、さらに、デジタル技術への応用として、「3DCG 概論」、「3DCG ソフト演習Ⅰ」、「3DCG ソフト演習Ⅱ」、「ゲーム制作実習」を選択科目として配置することで DP3、CP⑥と整合性のある科目配置している。

【展開科目】

(中略)

学位授与の方針として掲げている「4. 他分野の物語芸術に対する興味と探求心

術、実践力を身に付ける科目は、教育課程編成の方針に掲げている「⑥ キャラクターデザイン分野の理論学修と実務に則した技術を修得する中で、学修した理論の実証を行い、創作活動における作品の表現上の課題、技術的課題に取り組む事ができるよう、理論とそれに裏付けされた実践力を身に付ける科目」(追加)として、「描画ソフト基礎学習」を自由科目として配置し、「キャラクターデザイン表現基礎」、「キャラクターコンテンツ企画演習」を必修科目として配置し、「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基礎演習Ⅱ」、「キャラクターデザイン演習」、「キャラクターデザイン実習」、「キャラクターデザインゼミⅠ」、「キャラクターデザインゼミⅡ」、「立体デザイン」を選択科目として配置する。

また、現役のマンガ家による連携実務 実習の「イラスト実務実習」を必修科目として配置し線画

技術の向上を図り、デジタルスキルの実践力を身に付ける科目として、臨地実務実習の「デジタルペイント実務Ⅰ」、「デジタルペイント実務Ⅱ」を選択科目として配置することにより技術力の向上を図ることとしてしている。さらに、デジタル技術への応用として、「3DCG 概論」、「3DCG ソフト演習Ⅰ」、「3DCG ソフト演習Ⅱ」、「ゲーム制作実習」を選択科目として配置 (追加)

している。

【展開科目】

(中略)

学位授与の方針として掲げている「4. 他分野の物語芸術に対する興味と探求心

を有し、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力や商業活用能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付ける」(以下 DP4)ことから、教育課程編成の方針に掲げている「⑦ 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立つための科目」(以下 CP⑦)として、「物語芸術 workshop I (演劇制作)」「(必修科目)として集中 8 日間の中で学生自身が演じる演劇制作や、「物語芸術 workshop II (実写映画制作)」「(選択科目)として実写映画製作を、学生共同で企画、演出、実演、発表を体験することで、その後の創作活動において、新たな価値の創造に役立つための科目として配置することで DP4、CP⑦と整合性のある科目配置としている。

教育課程編成の方針に掲げている「⑧ 企画プロデュースに関する知識と技術、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力とともに製作者との創造的な関係を構築するための科目」(以下 CP⑧)として、「企画プロデュース概論」、「企画開発概論」、「コンテンツビジネス概論」を必修科目として配置し、「企画プロデュース演習」、「企画制作技術演習」、「企画プロデュースゼミ」を選択科目として配置してプロデュース人材としての基礎知識と技術を修得する。また、海外でアニメ・マンガ等の作品について語り合う事、更にはコンテンツ文化について掘下げる事ができる英語力を向上させるための科目として「コンテンツ英語 I」、「コンテンツ英語 II」を選択科目として配置することで DP4、CP⑧と整合性のある科目配置としている。

を有し、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力や商業活用能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付ける」(追加) ことから、教育課程編成の方針に掲げている「⑦ 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立つための科目」 (追加) として、「物語芸術 workshop I (演劇制作)」を必修科目として配置し、

「物語芸術 workshop II (実写映画制作)」を選択科目として配置している。

教育課程編成の方針に掲げている「⑧ 企画プロデュースに関する知識と技術、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力とともに製作者との創造的な関係を構築するための科目」 (追加) として、「企画プロデュース概論」、「企画開発概論」、「コンテンツビジネス概論」を必修科目として配置し、「企画プロデュース演習」、「企画制作技術演習」、「企画プロデュースゼミ」を選択科目として配置してプロデュース人材としての基礎知識と技術を修得する。また、海外でアニメ・マンガ等を活用したビジネスを行うために必要な

英語力を向上させるための科目として「コンテンツ英語 I」、「コンテンツ英語 II」を選択科目として配置する。

また、教育課程編成の方針に掲げている「⑨ 修得した知識・技術を商業活動に展開していくための編集・加工・情報技術の実践力と応用力を身に付ける科目」(以下 CP⑨)として、「DTP ソフト理論および基礎演習」、「DTP ソフト応用演習」、「パブリッシング実習Ⅰ」、「パブリッシング実習Ⅱ」を必修科目として配置し、臨地実務実習の「印刷・広告実習Ⅰ」、「印刷・広告実習Ⅱ」を選択科目として配置し商業活用能力の向上を図るように配置することで DP4、CP⑨と整合性のある科目配置としている。

【総合科目】

(中略)

学位授与の方針として掲げている「5. 個別に修得したアニメ・マンガ分野に関する知識や技術・技能、プロデュース能力を総合し、新たな価値の創造に挑むことで、アニメ・マンガ分野の水準を向上させるための思考力を身に付ける」(以下 DP5)ことから、教育課程編成の方針に掲げている「⑩ アニメ・マンガ分野の作品制作や企画プロデュース、他分野の物語芸術の体験を通し、講義、演習、実習で修得した知識と技術・技能の総合化を図り、新たな価値の創造や研究を行う科目」(以下 CP⑩)として、「総合制作研究実習Ⅰ」、「総合制作研究実習Ⅱ」を必修科目として配置して、創造的な作品制作や新たな価値を創造する研究を行うなど、ここまでに学修したことを総合する科目として DP5、CP⑩と整合性をとっている。

以上のように、養成する人材像、ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー

また、教育課程編成の方針に掲げている「⑨ 修得した知識・技術を商業活動に展開していくための編集・加工・情報技術の実践力と応用力を身に付ける科目」(追加)

として、「DTP ソフト理論および基礎演習」、「DTP ソフト応用演習」、「パブリッシング実習Ⅰ」、「パブリッシング実習Ⅱ」を必修科目として配置し、臨地実務実習の「印刷・広告実習Ⅰ」、「印刷・広告実習Ⅱ」を選択科目として配置し実践力の向上を図る。

【総合科目】

(中略)

学位授与の方針として掲げている「5. 個別に修得したアニメ・マンガ分野に関する知識や技術・技能、プロデュース能力を総合し、新たな価値の創造に挑むことで、アニメ・マンガ分野の水準を向上させるための思考力を身に付ける」 (追加)ことから、教育課程編成の方針に掲げている「⑩ アニメ・マンガ分野の作品制作や企画プロデュース、他分野の物語芸術の体験を通し、講義、演習、実習で修得した知識と技術・技能の総合化を図り、新たな価値の創造や研究を行う科目」 (追加)として、「総合制作研究実習Ⅰ」、「総合制作研究実習Ⅱ」を必修科目として配置して、創造的な作品制作や新たな価値を創造する研究を行う (追加)。

(追加)

<u>と教育課程が整合するように科目配置を 行っている。</u>	
--------------------------------------	--

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

- (2) アニメとマンガの双方を学ぶ教育課程とすることにより、学ぶべき内容が多く、多岐にわたっていることから、両分野を複合的に、体系的かつ十分に学ぶことができるか疑義があるため、教育課程の妥当性を説明すること。

(対応)

本学がアニメ・マンガ学部として両分野に係る理論を理解することができる人材を養成することと計画した理由としては、アニメ、マンガの両分野が共に影響を及ぼし合って独自の発展を日本で遂げてきた経緯があり、その成り立ちを理解することが日本独特のアニメ及びマンガをさらに発展できるものであると考えているからであり、両分野に共通する授業科目について説明することで教育課程の妥当性を説明する。

ディプロマ・ポリシーにおいて「2. アニメ・マンガの芸術上の位置付けを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技術について論理的に理解するとともに、アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けている」としており、またカリキュラム・ポリシーにおいても「③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける科目」を掲げている。

ここで言う「アニメ・マンガの芸術上の位置付けの理解」として、「美術史」、「文学」、「アニメ概論」、「マンガ概論」、「アニメ史」、「マンガ史」を必修科目で全学生が学修を行うことで、どのように両分野が共に影響を及ぼしあって独自の発展を遂げてきたかを理解し、また、両分野に共通して分野を支える知識として、「脚本概論」、「映像音響概論」、「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」といった脚本、映像、音響、作画技法に関する理論を必修科目として学修することとしている。さらに分野を支える基礎的な知識、技能として、「アニメ表現基礎」、「マンガ表現基礎」、「キャラクター表現基礎」、「運動表現理論」を必修科目として学修することで両分野の表現技術がそれぞれの分野にどのように影響しているかを理解する。

アニメもマンガも作品創作の基本要素は、物語・キャラクター・そして技法であり、それぞれの要素が不可分に関係しあっている点を特徴として捉え、物語性のあるコンテンツとして、アニメ・マンガに共通する知識・理論・技術を身に付けた人材を養成することに意義があると考えている。

そのため、教育課程に関しては、入学後の初期段階、主に1年①期、②期を通じた15週間の間、アニメとマンガの両方に関連する重要な基礎理論や一部基礎演習を必修科目として複合的に履修することとしている。

またアニメもマンガも物語芸術の一つであり、そうした両方の分野理解を深めて学んで

行くが、4年間で学ぶべき内容は多く、多岐に亘るため、学修できる内容や時間には限界がある事から、教育課程は、アニメ技術・マンガ技術・キャラクターデザイン技術の選択科目を並列して配し、1年③期以降は学生の志向性や希望する卒業後の進路を学生に確認したうえで、アニメ技術・マンガ技術・キャラクターデザイン技術の3分野のうちから選択し、履修モデルに沿った履修となるように指導をすることで、特に専門としたい分野への学修を体系的に深化できるように教育課程を設計している。

また、展開科目では隣接する物語芸術を学修することで作品の創造性を高めることや、企画プロデュース能力を養うことで作品の企画から制作の全体を通して俯瞰して見れる力を養いビジネスとして成り立つ作品制作を行うように学修する。さらにアニメ・マンガは印刷・広告など他分野に広く展開しているため、そのための技術を養う。

これらはアニメ、マンガ、キャラクターデザインの3分野に共通する展開科目の必修科目及び選択科目として設定しており、アニメ・マンガ分野に関連する分野における応用的な能力であり、アニメ・マンガ分野において創造的な役割を果たすためにアニメ、マンガの両分野の共通科目として設定している。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (23 ページ)

新	旧
<p>5) アニメとマンガの双方を学ぶ教育課程とすることの妥当性</p> <p><u>本学がアニメ・マンガ学部として両分野に係る理論を理解することができる人材をいくせい養成することと計画した理由としては、アニメ、マンガの両分野が共に影響を及ぼし合って独自の発展を日本で遂げてきた経緯があり、その成り立ちを理解することが日本独特のアニメ及びマンガをさらに発展できるものであると考えているからである。</u></p> <p><u>ディプロマ・ポリシーにおいて「2. アニメ・マンガの芸術上の位置付けを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技術について論理的に理解するとともに、アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けている」としており、またカリキュラム・ポリシーにおいても「③ アニメ・マンガ分野について、芸術表現上の位置付</u></p>	<p><u>(追加)</u></p>

けを理解するとともに、アニメ・マンガ分野の創作を支える基礎となる幅広い知識・技術について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考と態度を身に付ける科目」を掲げている。

ここで言う「アニメ・マンガの芸術上の位置付けの理解」として、「美術史」、「文学」、「アニメ概論」、「マンガ概論」、「アニメ史」、「マンガ史」を必修科目で全学生が学修を行うことで、どのように両分野が共に影響を及ぼしあって独自の発展を遂げてきたかを理解し、また、両分野に共通して分野を支える知識として、「脚本概論」、「映像音響概論」、「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」といった脚本、映像、音響、作画技法に関する理論を必修科目として学修することとしている。さらに分野を支える基礎的な知識、技能として、「アニメ表現基礎」、「マンガ表現基礎」、「キャラクター表現基礎」、「運動表現理論」を必修科目として学修することで両分野の表現技術がそれぞれの分野にどのように影響しているかを理解する。

アニメもマンガも作品創作の基本要素は、物語・キャラクター・そして技法であり、それぞれの要素が不可分に関係しあっている点の特徴として捉え、物語性のあるコンテンツとして、アニメ・マンガに共通する知識・理論・技術を身に付けた人材を養成することに意義があると考えている。

そのため、教育課程に関しては、入学後の初期段階、主に1年①期、②期を通じた15週間の間、アニメとマンガの両方に関連する重要な基礎理論や一部基礎演習を必修科目として複合的に履修することと

している。

またアニメもマンガも物語芸術の一つであり、そうした両方の分野理解を深めて学んでいくが、4年間で学ぶべき内容は多く、多岐に亘るため、学修できる内容や時間には限界がある事から、教育課程は、アニメ技術・マンガ技術・キャラクターデザイン技術の選択科目を並列して配し、1年③期以降は学生の志向性や希望する卒業後の進路を学生に確認したうえで、アニメ技術・マンガ技術・キャラクターデザイン技術の3分野のうちから選択し、履修モデルに沿った履修となるように指導をすることで、特に専門としたい分野への学修を体系的に深化できるように教育課程を設計している。

また、展開科目では隣接する物語芸術を学修することで作品の創造性を高めることや、企画プロデュース能力を養うことで作品の企画から制作の全体を通して俯瞰して見れる力を養いビジネスとして成り立つ作品制作を行うように学修する。さらにアニメ・マンガは印刷・広告など他分野に広く展開しているため、そのための技術を養う。

これらはアニメ、マンガ、キャラクターデザインの3分野に共通する展開科目の必修科目及び選択科目として設定しており、アニメ・マンガ分野に関連する分野における応用的な能力であり、アニメ・マンガ分野において創造的な役割を果たすためにアニメ、マンガの両分野の共通科目として設定している。

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

- (3) 多岐にわたる教育課程を履修するため、学生には、一定の基礎学力が求められると考えられるが、アドミッション・ポリシーや入学者選抜においてどのように担保しているのか説明すること。

(対応)

学生の一定の基礎学力について、本学のアドミッション・ポリシーにおいては、「①知識・理解・技能について：高等学校の教育課程における教科書レベルの基礎的な知識を有し、基本的な課題を解くことができる。」として方針を定めており、書類審査、学力試験により判定することとする。この度の意見を受け、改めてアドミッション・ポリシーと入学者選抜における基礎学力の担保の仕方を説明し、明らかにする。

本学のアドミッション・ポリシー「①知識・理解・技能について」における高等学校等で身に付けた基礎学力について、特別選抜試験の総合型選抜においては、調査書における高等学校の成績において主に判定するが、その他学修計画書、志望動機書、自己推薦書、面接(プレゼンテーション含む)も活用し、高等学校の教科書レベルの基礎的な知識と文章による表現能力について総合的に判定する。

学校推薦型選抜においては、調査書における高等学校の成績、小論文試験において主に判定するが、その他学修計画書、志望動機書、自己推薦書、面接も活用し、高等学校の教科書レベルの基礎的な知識と文章による表現能力について総合的に判定する。

一般選抜については、調査書における高等学校の成績を活用し、個別学力試験にて判定する。

また、特にアニメ・マンガ学部の教育課程を履修するにあたり、一般的な基礎学力だけではなく、絵を描くことについても入学者選抜にて確認する必要がある。絵を描く力については、基本的に大学に入ってから身に付けるものであり、高い技術力を本学部としては求めないが、絵を描くことへの意欲については、4年間学修する上で必要なものとなるため、確認すべきと考えている。絵を描くことへの意欲については、面接にて受験生がこれまで描いてきた絵を持ちこませ、それについて質問等を行うことによって、絵を描くことへの意欲を確認する。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (42 ページ)

新	旧
9. 入学者選抜の概要 (2) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の入学者の受入方針	9. 入学者選抜の概要 (2) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の入学者の受入方針

<p>(中略)</p> <p>また、「③関心・意欲・態度について」は、書類審査、面接試験、学修計画書により判定する。</p> <p><u>なお、特にアニメ・マンガ学部の教育課程を履修するにあたり、一般的な基礎学力だけではなく、絵を描くことについても入学者選抜にて確認する必要がある。絵を描く力については、基本的に大学に入ってから身に付けるものであり、高い技術力を本学部としては求めないが、絵を描くことへの意欲については、4年間学修する上で必要なものとなるため、確認すべきと考えている。絵を描くことへの意欲については、面接にて受験生がこれまで描いてきた絵を持ちこませ、それについて質問等を行うことによって、絵を描くことへの意欲を確認する。</u></p>	<p>(中略)</p> <p>また、「③関心・意欲・態度について」は、書類審査、面接試験、学修計画書により判定する。</p> <p><u>(追加)</u></p>
<p>(中略)</p> <p>2) 特別選抜試験</p> <p>① 総合型選抜</p> <p>(中略)</p> <p>アドミッション・ポリシー (入学者受入方針) の、①知識・理解・技能については、<u>調査書における高等学校の成績において主に判定するが、その他学修計画書、志望動機書、自己推薦書、面接も活用し、高等学校の教科書レベルの基礎的な知識と文章による表現能力について総合的に判定する。</u>②思考・判断・表現については、調査書並びに学習計画書をもとに面接試験を実施し、物事を整理し順序立てて考えることや自分の考えを適切に表現することができ、他者に対して的確に伝えることができるか判定する。③関心・意欲・態度については、志望動機書、自己推薦書、学修</p>	<p>(中略)</p> <p>2) 特別選抜試験</p> <p>① 総合型選抜</p> <p>(中略)</p> <p>アドミッション・ポリシー (入学者受入方針) の、①知識・理解・技能については、<u>調査書により高等学校における教科書レベルの基礎的な知識を有していることを判定する。</u></p> <p>②思考・判断・表現については、調査書並びに学習計画書をもとに面接試験を実施し、物事を整理し順序立てて考えることや自分の考えを適切に表現することができ、他者に対して的確に伝えることができるか判定する。③関心・意欲・態度については、志望動機書、自己推薦書、学修</p>

<p>計画書をもとに面接試験の中で、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の教育内容について理解し、アニメ・マンガ分野に対する強い興味と関心を有しているとともに、学部教育に対する強い学習意欲を有していることについて判定する。持参作品並びに口頭質問により絵を描く行為に対する取り組み姿勢やアニメ・マンガ分野の専門職業人材として活躍したいという意欲について判定する。</p> <p>なお、入学手続きをとった者に対しては、出身高等学校と協力しつつ、入学までに取り組むべき課題を課すなど、入学後の学習のための準備をさせる。</p> <p>② 学校推薦型選抜（指定校型及び公募型）</p> <p>（中略）</p> <p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）の、①知識・理解・技能については、<u>調査書における高等学校の成績、小論文試験において主に判定するが、その他学修計画書、志望動機書、自己推薦書、面接も活用し、高等学校の教科書レベルの基礎的な知識と文章による表現能力について総合的に判定する。</u>②思考・判断・表現については、調査書並びに学修計画書をもとに面接試験を実施し、物事を整理し順序立てて考えることや自分の考えを適切に表現することができるか判定する。③関心・意欲・態度については、志望動機書、自己推薦書、学修計画書をもとに面接試験の中で、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の教育内容について理解し、アニメ・マンガ分野に対する強い興味と関心を有しているとともに</p>	<p>計画書をもとに面接試験の中で、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の教育内容について理解し、アニメ・マンガ分野に対する強い興味と関心を有しているとともに、学部教育に対する強い学習意欲を有していることについて判定する。持参作品並びに口頭質問により絵を描く行為に対する取り組み姿勢やアニメ・マンガ分野の専門職業人材として活躍したいという意欲について判定する。</p> <p>なお、入学手続きをとった者に対しては、出身高等学校と協力しつつ、入学までに取り組むべき課題を課すなど、入学後の学習のための準備をさせる。</p> <p>② 学校推薦型選抜（指定校型及び公募型）</p> <p>（中略）</p> <p>アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）の、①知識・理解・技能については、<u>調査書により高等学校の教科書レベルの基礎的な知識を有していることを判定するとともに、論文試験において、必要な知識や論理的思考力を持っているかなどを判定する。</u></p> <p>②思考・判断・表現については、調査書並びに学修計画書をもとに面接試験を実施し、物事を整理し順序立てて考えることや自分の考えを適切に表現することができるか判定する。③関心・意欲・態度については、志望動機書、自己推薦書、学修計画書をもとに面接試験の中で、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の教育内容について理解し、アニメ・マンガ分野に対する強い興味と関心を有しているとともに</p>
---	--

<p>に、学部教育に対する強い学習意欲を有していることについて判定するとともに、持参作品並びに口頭質問により絵を描く行為に対する取り組み姿勢やアニメ・マンガ分野の専門職業人材として活躍したいという意欲があるか判定する。</p>	<p>に、学部教育に対する強い学習意欲を有していることについて判定するとともに、持参作品並びに口頭質問により絵を描く行為に対する取り組み姿勢やアニメ・マンガ分野の専門職業人材として活躍したいという意欲があるか判定する。</p>
---	---

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

(4)「アニメ産業論」が置かれているのに対し、「マンガ産業論」が見当たらないため、マンガに係る産業論をどのように体系的に学修するのか説明すること。

(対応)

マンガに係る産業論を体系的に学修するという観点から、既存の科目で、マンガ出版業界・マンガ産業について学修する科目として、「マンガ出版事情概論」(1単位)として配置していたが、マンガに係る産業論の体系的な学修を再度検討した結果、「マンガ出版事情概論」の内容では不十分であり、国際的なマンガ産業の位置づけ等の内容を追加する必要があると考える。そこで、科目の編成を再度行い、新規科目として、「マンガ産業論」(2単位)を開講することとする。それに伴い、マンガ産業論と内容が部分的に重複するため、教育課程の体系に鑑みて、既存科目「マンガ出版事情概論」(1単位)は削除する。

資料「マンガ産業論」シラバス

マンガ産業に関連する科目について		
	8月補正時	3月申請時
科目名称	マンガ産業論	マンガ出版事業概論
単位数	2単位	1単位
配当年次	2③・④	3③(集中)
科目の概要	<p>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</p>	<p>本科目では、産業としてのマンガ出版に注目し、様々の視点から出版事情を概観する。そもそもの収益構造や、現在のマンガ市場の状況分析、今後の予測、劇的なメディアの変遷に適合する形で瞬く間に台頭したデジタルメディアへの派生とそれに伴う諸問題等、社会状況に応じた時代の変化について見つめ直すと共に、作家の立ち位置から見た収益システムの変遷や、新たな作品の発表収益構造についても言及する。</p>

	<p>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。</p>	
--	---	--

(新旧対照表) 授業科目の概要 (新「マンガ産業論」掲載箇所 6 ページ)

新	旧
<p style="text-align: center;"><u>(削除)</u></p> <p>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</p>	<p>マンガ出版事情概論 本科目では、産業としてのマンガ出版に注目し、様々の視点から出版事情を概観する。そもそもの収益構造や、現在のマンガ市場の状況分析、今後の予測、劇的なメディアの変遷に適合する形で瞬く間に台頭したデジタルメディアへの派生とそれに伴う諸問題等、社会状況に応じた時代の変化について見つめ直すと共に、作家の立ち位置から見た収益システムの変遷や、新たな作品の発表収益構造についても言及する。</p> <p style="text-align: center;"><u>(追加)</u></p>

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。

授業科目

マンガ産業論

担当教員名	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
成田兵衛	開講時期	③④	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間
【概要】 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。				
【学習目標】 1. マンガを産業としての視点から全体像とビジネスモデルを理解する。 2. マンガの持つ力は変わらないが、マンガを読者に届ける形は大きな転換点を迎えており、時代の変化と読者の需要を理解する。 3. マンガの国際競争力を高め、国産マンガ市場をいかにして世界に拡大していくかを分析できる知識考察力を身に着ける。 4. 新たなビジネスモデルの元で、マンガを制作し販売するための対応力を身に着ける。				
単元・回数	授業計画又は学習の主題		学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1	イントロダクション 受講者の知識の確認、授業の進め方と成績評価方法のアナウンス 産業としてのマンガの現状把握		1	イントロダクション 授業目的の説明等
2	マンガ出版産業を軸としたマルチメディア展開、マーチャンダイズ について		1・2	講義
3	雑誌マンガ時代のビジネスモデルと、新たなマンガコンテンツ産業 ビジネスモデルの違いと変化		1・2	講義
4	大手出版社がマンガ産業に果たしてきた役割(1) 小学館 出版社としての、マンガ事業部への位置づけとその変化		2・3・4	講義
5	大手出版社がマンガ産業に果たしてきた役割(2) 講談社 およびその関連出版社グループ		2・3・4	講義
6	大手出版社がマンガ産業に果たしてきた役割(2) 集英社 徹底したマンガ商品化システムの構築		2・3・4	講義
7	コンテンツを生み出す核となる「マンガ家」の存在 業務形態に生じ始めている変化		1・2・3・4	講義
8	メディアの変遷によるマーケットの変化		2・3・4	講義
9	大日本印刷とファンタジスタが共同開発し、世界への提供を始めた サブスクリプションWebマンガ配信事業のビジネスモデル		2・3・4	講義
10	出版社が紙媒体から離れて進めようとしているビジネスモデルの実 態		2・3・4	講義
11	日本のマンガコンテンツと世界市場(1) 北米でのマンガビジネス その始まりと現状		2・3・4	講義
12	日本のマンガコンテンツと世界市場(2) ヨーロッパのマンガビジネス パリから中東まで		2・3・4	講義
13	海外で活躍するマンガ家たち マンガイラストの可能性について		2・3・4	講義
14	マンガ産業に関わる地域行政の取り組み		2・3・4	講義
15	省庁による輸出産業コンテンツとしてのマンガと施策の流れ		2・3・4	全講義の総括を含む 期末レポートの告知

【 審査意見4(4)の対応 資料 】

【使用図書】	<書名>	<著者名>	<発行所>	<発行年・価格・その他>
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	電子書籍ビジネス調査報告書2019	インプレス総合研究所 落合早苗	株式会社インプレス	2019/7/31
参考書	2019年版 出版指標 年報	出版科学研究所	出版科学研究所	2019/4/25
参考書	アメリカに日本のマンガを輸出する	松井剛	有斐閣	2019/3/14
その他の資料	その都度提示			
準備学習 (予習・復習等)	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			
【評価比率】 期末レポートの評価点 授業内の小課題評価点 各回コメントペーパー 上記3項目の総合評価	40% 35% 25%	【履修上の留意点】 ・履修条件：「マンガ作家研究」の単位を修得済みの者 ・評価について：理解が一定の水準に達していることを確認する目的で、各単元の進行に合わせ、適宜、小レポート課題、若しくはコメントペーパーの提出を求める。また、授業終了後には論述形式の期末レポートの提出を求め、左記の3項目の総合評価とする。		

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

- (5) 本学部の専攻分野に照らし、例えば、「美術史」「文学史」などの知識を身に付けることができるのか、疑義があるため、美術体系、文学体系にのっとった教育がどのように行われるのか説明すること。

(対応)

アニメ・マンガ分野について理論的な教育を行うために、現状の基礎理論系科目を設けたが、美術体系と文学体系にのっとった教育となっているか再検討した結果、現状では不十分と考え、基礎理論科目の全体像を見直すと共に、教育課程の全体を見直した。

具体的には、アニメ・マンガ分野の教育について、美術体系・文学体系に則った教育ということを前提にした教育となるように、新たな科目として「美術史」、「文学」を開講し、アニメ・マンガ分野における基礎の理論科目である「アニメ概論」「マンガ概論」の前提となる理論科目とすることで、美術体系・文学体系に則った教育として、アニメ・マンガ分野の教育を行うことを示す。このような形で、教育課程を編成することにより、美術体系、文学体系の基礎を理解した上で、アニメ・マンガ分野の学習に進むことができ、アニメ・マンガをバラバラに理解するものではなく、美術体系、文学体系の中で捉えることができ、よって体系的な理解ができると考える。

資料「美術史」シラバス

資料「文学」シラバス

授業科目の名称	美術史		
配当年次	1年次	配当学期	①
年間開講数	2回	単位数	1単位
必修・選択の別	必修	授業の方法	講義
授業科目の内容(案)			備考
<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、西洋と日本を行き来しながら、どのような美術史のルーツで繋がり、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>			オムニバス方式

<p>(オムニバス方式／全8回)</p> <p>(12 森岡 淳／3回)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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>	
--	--

授業科目の名称	文学		
配当年次	1年次	配当学期	①
年間開講数	2回	単位数	1単位
必修・選択の別	必修	授業の方法	講義
授業科目の内容(抜粋)			備考
<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。</p> <p>「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</p>			オムニバス方式

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い。

(オムニバス方式／全8回)

([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にからめいとろ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。

([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。

授業科目 美術史

担当教員名	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
森岡 淳、田中咲子、大倉 宏	開講時期	①	必修・選択	必修
	単位数	1	時間数	15時間
	【概要】			
<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、西洋と日本を行き来しながら、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。 (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性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>				
【学習目標】				
<ol style="list-style-type: none"> 1. 「美術を文化」と照らし合わせながら、表現の手法がどのように変化してきたのかを体系的に理解する 2. 「各時代の時代背景と、アートの役割」を理解し、そのなかで表現されてきた美術表現を理解する。 3. 日本独自の美術と、世界から入ってきた美術を相互理解し、これからの美術を考える。 				
単元・回数	授業計画又は学習の主題		学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	イントロダクション 世界・日本各々の美術史概要から、今後、本科目で特に取上げる項目と、その理由を説明する事で、美術史の必要性について理解する。 授業の進め方や成績評価方法のアナウンス、受講者の知識の確認		1	講義/森岡 淳
2(1コマ)	古代ギリシア・ローマと中世キリスト教美術 :自然主義的表現とデフォルメの背景		1・2	講義/田中咲子
3(1コマ)	信仰と美術 土偶から仏像へー「人の形をした神」の造形史		1・2	講義/大倉宏
4(1コマ)	近世ヨーロッパの美術(ルネサンス～バロック) :透視図法の誕生と工房制作体制		1・2	講義/田中咲子
5(1コマ)	絵巻物と浮世絵ーこの世を描くこと 民衆と美術のはざまからー多様な日本の私たち		1・2	講義/大倉宏
6(1コマ)	近代美術の展開:多様性を求めて		1・2	講義/田中咲子
7(1コマ)	日本的工芸表現(鳥獣戯画～大和絵～狩野派～琳派の流れと世界) 武士の時代と美術(利休に関して) 美術とは?美術の現在(バスキア/キースヘリング/バンクシー/萌え)		1・2・3	講義/森岡 淳
8(0.5コマ)	美術史 総括 今後の学修に向けて		1・2・3	講義/森岡 淳

【 審査意見4(5)の対応 資料 】

【使用図書】	<書名>	<著者名>	<発行所>	<発行年・価格・その他>
教科書 (必ず購入する書籍)	基本の「き」からの美術鑑賞入門	田中咲子	新潟日報事業者	2020年 ¥1,000
教科書 (必ず購入する書籍)	日本美術の歴史	辻惟雄	東京大学出版会	2005年 ¥2,940
参考書	カラー版西洋美術史	高階 秀爾	美術出版社	2002年 ¥2,090
その他の資料	なし			
準備学習 (予習・復習等)	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			
【評価方法】 期末レポートによる授業内容理解 70% 各回コメントペーパー 30% 上記2項目の総合評価	【履修上の留意点】 ・評価について：期末レポートの提出を求めると共に、毎回授業の中で、理解が一定の水準に達していることを確認する目的で「コメントペーパー」の提出を求め、左記の比率で評価の対象とする。			

授業科目 文学

【担当教員名】 村井さだゆき、廣部俊也、	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	①	必修・選択	必修
	単位数	1	時間数	15時間
【概要】 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い。 (オムニバス方式／全8回) (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に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。 (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。				
【学習目標】 1. 文学史をフィクション創造の歴史と捉え、自らのこれからの創作活動に関わるものとする視座を獲得する。 2. 文学史上のエポックとなる作品を通して文学についての理解を深め、一般教養としての知識を増やす。 3. 文芸理論を通して作り手と受け手の関係論を学び、今後主専攻で受講する講義や演習活動に活かす。				
単元・回数	授業計画又は学習の主題		学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	「幻想はいかにして生まれるか」 神話・幻想文学の背後に潜む深層心理を読み解く。		1・2	講義／村井さだゆき ギルガメシュ叙事詩、オウィディウス『変身物語』、散文のエッダの考察。ラプレー『ガルガンチュアとパンタグリユエル』の一節を紹介。
2(1コマ)	「不可知なるものとの対峙としての文学」 近代文学に潜む不安の正体を考察する。		1・2	講義／村井さだゆき 近代初期の文学史上の名作として、ホフマン『砂男』やシャミッソー『ペーター・シュレミールの不思議な物語』を取り上げ、カフカに至る流れを考察する。
3(1コマ)	「フィクションとは何かー「ごっこ遊び」・可能世界と文学」 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について、いくつかの理論を紹介。咄と物語の位相についての考察。		1・2・3	講義／廣部俊也 資料「フィクションとは何か」「可能世界・人工知能・物語理論」「虚構世界の存在論
4(1コマ)	「日本伝統文藝論ー黄表紙の趣向について」 作品例を見ながら、反物語性を帯びた趣向による作品構成法について考える。		1・2	講義／廣部俊也
5(1コマ)	「日本伝統文藝論ー黄表紙の趣向について」 作品例を見ながら、反物語性を帯びた趣向による作品構成法について考える。		1・2	講義／廣部俊也
6(1コマ)	「日本伝統文藝論ーさまざまなジャンルと作者意識」 俳諧師と儒学者(上方と江戸) 草双紙の変質 読本作者と草双紙作者		1・2	講義／廣部俊也
7(1コマ)	「虚構世界の存在論ーキャラクターをめぐる」 SF小説「高い城の男」に描かれた世界と、現実の歴史の重なりとの違いを手がかりに、虚構世界のキャラクターについて考える。		1・2・3	講義／廣部俊也 歴史改変小説、虚構主義についての考察。 資料「高い城の男」「現代存在論講義」「日常世界を哲学する」
8(0.5コマ)	「メタフィクションー自己再帰性の文学」 虚構世界の内側で虚構世界を語ることの意味。作者と読者の間の共感と感応、意味の発生についての考察。		1・2・3	講義／廣部俊也

【 審査意見4(5)の対応 資料 】

【使用図書】	<書名>	<著者名>	<発行所>	<発行年・価格・その他>
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	幻想物語の文法	私市 保彦	ちくま学芸文庫	1997/5/1、1,000円＋税
参考書	世界文学とは何か？	デイヴィッド・ダム・ロッシュ	国書刊行会	2011/4/27、5,600円＋税
参考書	共感と感応―人間学の新たな地平	栗原 隆 編	東北大学出版会	2011/05、3,500円＋税
参考書	フィクションとは何か―ごっこ遊びと芸術―	ケンダル・ウォルトン	名古屋大学出版会	2016/5/30、6,400円＋税
その他の資料	その都度提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			
【評価方法】 授業への参加姿勢 30% 小テスト課題（論述形式）による授業内容理解 70% 上記2項目の総合評価	【履修上の留意点】 単位取得の条件は以下のとおり。 ・1～8回目の授業のうち7回以上の参加。 ・期限までに小テスト課題を提出する。			

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

(6)「世界アニメ作家研究」「世界マンガ作家研究」において、とりあげる作家や監督の多くが日本人であるため、本科目の妥当性について説明すること。

(対応)

本科目の講義内容は、世界史、日本史という区分で設定した科目ではなく、日本独自の発展を遂げた物語性のあるコンテンツとしての「アニメ」及び「マンガ」の作家、それらの作品を中心に研究することにより、批評・分析する能力や表現上の技法や方法論を理解するための科目として設定したが、とりあげる作家や監督の多くが日本人であるため、科目名称を変更し、「世界アニメ作家研究」を「アニメ作家研究」に、「世界マンガ作家研究」を「マンガ作家研究」に改める。

資料「アニメ作家研究」シラバス

資料「マンガ作家研究」シラバス

科目の変更について (アニメ作家研究)	
科目名称	アニメ作家研究
単位数	2 単位
配当年次	2①・②
科目の概要	本講義では、様々なアニメ作家とその作品を取り上げ、関連する具体的な知識を修得するとともに、鑑賞体験の成果を言語化し、批評・分析する能力を身につけることを目指す。アニメ作家は天才的な個人として社会的真空の中で生まれるのではなく、歴史的な状況、メディアの変化、産業的要請など、多様な要件との関係の中で育まれる。日本の主要な作家の経歴とフィルモグラフィを把握するとともに、海外の作家からの影響も学ぶことで、アニメ作家であるということの意味と、その実践事例を理論的に把握する。

科目の変更について (マンガ作家研究)	
科目名称	マンガ作家研究
単位数	2 単位
配当年次	2①・②
科目の概要	本科目では、マンガの表現史において大きな足跡を残した作家を各回でとりあげ、具体的な作品の検討を通じて彼らの開拓した表現上の技法や方法論についての理解を深める。加えて、その創作活動と社会的状況やメディアのありよう、マンガ産業の構造などとの関係を把握し、テキストとコン

	<p>テキストとの両面で重要な作家・作品について言語化できる能力の習得を目指す。また、欧米圏コミックス（「グラフィック・ノベル」）における代表的な作家の表現スタイルとも比較してみることを通じて、マンガという表現スタイルの特徴をより広い視野のなかで把握する。</p>
--	--

（新旧対照表）授業科目の概要（5,6 ページ）

新	旧
<p>アニメ作家研究</p> <p>本講義では、様々な<u>アニメ作家</u>とその作品を取り上げ、<u>関連する具体的な知識</u>を修得するとともに、鑑賞体験の成果を言語化し、批評・分析する能力を身につけることを目指す。<u>アニメ作家</u>は天才的な個人として社会的真空の中で生まれるのではなく、歴史的な状況、メディアの変化、産業的要請など、多様な要件との関係の中で育まれる。日本の主要な作家の<u>経歴とフィルモグラフィ</u>を把握するとともに、<u>海外の作家からの影響</u>も学ぶことで、<u>アニメ作家</u>である<u>ということの意味と</u>、その実践事例を理論的に把握する。</p> <p><u>マンガ作家研究</u></p> <p>本科目では、マンガの表現史において大きな足跡を残した作家を各回でとりあげ、具体的な作品の検討を通じて彼らの開拓した表現上の技法や方法論についての理解を深める。加えて、その創作活動と社会的状況やメディアのありよう、マンガ産業の構造などとの関係を把握し、テキストとコンテキストとの両面で重要な作家・作品について言語化できる能力の習得を目指す。また、<u>（削除）</u> <u>欧米圏コミックス（「グラフィック・ノベル」）における代表的な作家の表現スタイルとも比較</u>してみることを通じて、<u>マンガという表現</u></p>	<p>世界アニメ作家研究</p> <p>本講義では、様々な<u>時代や地域からアニメーション作家</u>とその作品を取り上げ、<u>具体的な知識</u>を修得するとともに、鑑賞体験の成果を言語化し、批評・分析する能力を身につけることを目指す。<u>アニメーション作家</u>は天才的な個人として社会的真空の中で生まれるのではなく、歴史的な状況、メディアの変化、産業的要請など、多様な要件との関係の中で育まれる。日本の主要な作家の <u>フィルモグラフィ</u>を把握するとともに、<u>海外の作家とも比較</u>することで、<u>アニメーションの作家である</u> <u>ということの意味と</u>その実践事例を理論的に把握する。</p> <p><u>世界マンガ作家研究</u></p> <p>本科目では、マンガの表現史において大きな足跡を残した作家を各回でとりあげ、具体的な作品の検討を通じて彼らの開拓した表現上の技法や方法論についての理解を深める。加えて、その創作活動と社会的状況やメディアのありよう、マンガ産業の構造などとの関係を把握し、テキストとコンテキストとの両面で重要な作家・作品について言語化できる能力の習得を目指す。また、<u>日本マンガだけではなく欧米圏コミックス（「グラフィック・ノベル」）における作家についてもとりあげ</u>、<u>より広い視野でマンガ表現へのアプローチの多様性を</u></p>

スタイルの特徴をより広い視野のなかで
把握する。

把握する。

授業科目

アニメ作家研究

【担当教員名】	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
木村智哉	開講時期	①②	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間
【概要】 本講義では、様々なアニメ作家とその作品を取り上げ、関連する具体的な知識を修得するとともに、鑑賞体験の成果を言語化し、批評・分析する能力を身につけることを目指す。アニメ作家は天才的な個人として社会的真空の中で生まれるのではなく、歴史的な状況、メディアの変化、産業的要請など、多様な要件との関係の中で育まれる。日本の主要な作家の経歴とフィルモグラフィを把握するとともに、海外の作家からの影響も学ぶことで、アニメ作家であるということの意味と、その実践事例を理論的に把握する。				
【学習目標】 1. アニメーション作家やその作品について、基礎的な知識を習得する。 2. 社会や市場、資本や技術といった要因が作家や作品に与える影響を理解する。 3. 作家や作品についての多様な見方を身につけ、正確な知識に基づいて批評・分析できるようになる。 4. 国際的な比較の観点から作家や作品の特性を論じられるようになる。				
単元・回数	授業計画又は学習の主題		学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	イントロダクション／受講者の知識の確認と。授業の進め方や成績評価方法のアナウンス 主題／アニメーションの中でも商業アニメにおける「作家」とは何を意味するのか		1・2	
2(1コマ)	戦前日本のアニメ作家たち 日本のアニメ作家たちは、政治、市場、他メディア、海外作品などからどのような影響を受け、どのような作品を作ったか		1・2・3・4	講義終了後、小レポート課題
3(1コマ)	東映動画と高畑勲 東映動画という環境からアニメ監督が生まれていく経緯		1・2・4	
4(1コマ)	高畑勲と宮崎駿 スタジオジブリを代表する二人のアニメ監督の作品と、その創作姿勢、思想・哲学		1・2・3	講義終了後、小レポート課題
5(1コマ)	富野由悠季とサンライズの監督たち(1) サンライズという環境から青年向けのロボット・アニメというジャンルが生まれる経緯とその作品群について		1・2	
6(1コマ)	富野由悠季とサンライズの監督たち(2) サンライズという環境から青年向けのロボット・アニメというジャンルが生まれる経緯とその作品群について		1・2・3	講義終了後、小レポート課題
7(1コマ)	出崎統とりんたろう 静止画や省略を効果的に使い、省力化されたアニメ表現を生み出した監督たちとその作品		1・2・3	講義終了後、小レポート課題
8(1コマ)	人形アニメーションの作家たち(1) 人形アニメとセルアニメの、表現や産業的側面での違い チェコ、アメリカ、イギリスでの創作事例		1・2・4	
9(1コマ)	人形アニメーションの作家たち(2) 日本における人形アニメーションの系譜		1・2・4	
10(1コマ)	インディペンデント作家のアニメーション(1) ノーマン・マクラレンを始めとしたカナダ国立映画制作庁の作家と作品群		1・2・3・4	講義終了後、小レポート課題
11(1コマ)	インディペンデント作家のアニメーション(2) 日本におけるインディペンデント作家の作品群		1・2・4	

【 審査意見4(6)の対応 資料 】

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員	
12(1コマ)	押井守 アニメと実写を行き来する監督の作品世界 パーソナル性と商業性のバランス	1・2・3	講義終了後、小レポート課題	
13(1コマ)	庵野秀明 アニメと実写を行き来する監督の作品世界 ファンから作り手への展開	1・2		
14(1コマ)	細田守 東映動画からフリー時代を経てスタジオ地図の立ち上げに至る経緯 デジタル技術の認識と人間観	1・2・3	講義終了後、小レポート課題	
15(1コマ)	新海誠 インディペンデント作家から商業作家への転身 デジタル技術の認識と人間観	1・2・3	講義終了後、小レポート課題	
【使用図書】				
	<書名>	<著者名>	<発行所>	<発行年・価格・その他>
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	アニメーション文化55の キーワード	須川亜紀子、米村みゆき 編著	ミネルヴァ書房	2019年、2400円＋税
参考書	新版 アニメーション学入 門	津堅信之	平凡社	2017年、860円＋税
参考書	アニメ学	高橋光輝、津堅信之編著	NTT出版	2011年、2800円＋税
その他の資料	各回で各論に基づいた参考 文献を提示する			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で 専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討 し、理解を深めること。			
【評価比率】 小レポート課題の内容 70% 授業への参加度(課題提出、事前事後 学修の状況、ディスカッションでの 発言、グループワークでのリーダー シップ、建設的かつ発展的な質問や 意見の度合い) 30% 上記2項目の総合評価		【履修上の留意点】 ・履修条件：「アニメ概論」「アニメ史」の単位を修得済みの者。 ・評価について：理解が一定の水準に達していることを確認する目的で、各単 元の進行に合わせ、複数回の小レポート課題提出を求め、その内容評価を行う と共に、取組み姿勢についても左記の比率で評価の対象とする。		

授業科目

マンガ作家研究

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	イントロダクション:マンガにおける「作家性」とは？	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	手塚治虫:戦後マンガ表現のあゆみ (「新寶島」、「鉄腕アトム」、「リボンの騎士」、「きりひと讃歌」など)	1・2	
3(1コマ)	辰巳ヨシヒロと「劇画」家たち:心理・場面描写の方法論としての「劇画」 (「黒い吹雪」「東京うばすて山」など)	1・2	
4(1コマ)	石ノ森章太郎:マンガにおける叙情性へのアプローチ (「龍神沼」「ジュン」「佐武と市捕物控」など)	1・2	
5(1コマ)	白土三平:群像劇・歴史的叙述・リアリズム (「忍者武芸帳」「カムイ伝」「神話伝説シリーズ」など)	1・2	
6(1コマ)	水木しげる:奇想の世界と説話性 (「ゲゲゲの鬼太郎」「河童の三平」「のんのんばあとオレ」など)	1・2	
7(1コマ)	永島慎二・宮谷一彦・上村一夫・佐々木マキ等:時代・風俗を掬い 取る表現上の実験(「フーテン」「ライクア ローリング ストーン」「同棲 時代」「うみべのまち」など)	1・2	
8(1コマ)	梶原一騎と小池一夫:「原作者」とマンガにおけるドラマツルギー (「あしたのジョー」「巨人の星」「子連れ狼」など)	1・2	
9(1コマ)	赤塚不二夫:「お約束」を転覆する笑い (「レッツラゴン」「天才バカボン」など)	1・2	
10(1コマ)	わたなべまさこと水野英子:少女マンガ表現の確立と拡がり (「白いトロイカ」「ガラスの城」「ハニー・ハニーのすてきな冒険」「フ ィヤー！」など)	1・2	
11(1コマ)	「花の24年組」:少女マンガにおける主観的世界の描出 (萩尾望都「11人いる!」「ポーの一族」、竹宮恵子「風と木の詩」な ど)	1・2・3	
12(1コマ)	高橋留美子:少年マンガのニュースタイルとしての「ラブコメ」 (「うる星やつら」「らんま1/2」など)	1・2・3	

【 審査意見4(6)の対応 資料 】

単元・回数	授業計画又は学習の主題		学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
13(1コマ)	大友克洋と高野文子:マンガ表現の「ニューウェーブ」へ (「童夢」「田辺のつる」など)		1・2・3	
14(1コマ)	あずまきよこ:「キャラ」表現と物語性の変容 (「あずまんが大王」「よつばと!」など)		1・2・3	
15(1コマ)	「グラフィック・ノベル」と「マンガ」:欧米圏コミックスにおける表現スタイルとの比較検討 (アート・スピーゲルマン「マウス」、メビウス「アルザック」など)		1・2・3	全講義の総括を含む 期末レポートの告知
	【使用図書】	<書名>	<著者名>	<発行所> <発行年・価格・その他>
	教科書 (必ず購入する書籍)	なし		
	参考書	マンガ視覚文化論 見る、 聞く、語る	鈴木雅雄・中田健太郎 (編)	水声社 2017年3月、3700円+ 税
	参考書	現代漫画博物館1945-2005	小学館漫画賞事務局	小学館 2016年11月、4620円 (税込)
	その他の資料	適宜授業内で提示する		
	準備学習 (予習・復習等)	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で 専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討 し、理解を深めること。		
	【評価比率】 期末レポートの評価点 授業への取り組み姿勢 ペーパーにより評価 上記2項目の総合評価	50% (コメント 50%	【履修上の留意点】 ・履修条件:「マンガ概論」「マンガ史」の単位を修得済みの者。 ・評価について:期末レポートの提出を求めると共に、毎回授業の中で、理解 が一定の水準に達していることを確認する目的で「コメントペーパー」の提出 を求め、左記の比率で評価の対象とする。	

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

- (7)「アニメ史」について、授業内容はアニメーションの体系を教える内容となっており、科目名称と内容が不整合と考えられるため、修正すること。

(対応)

「アニメ史」の科目名称に相応しい授業内容とするため、授業科目の概要の講義等の内容とシラバスを修正する。

本学部では、物語性の強い日本製の商業アニメーションを「アニメ」と定義した上で、現状の「アニメ史」の内容についても、過去 100 年間のアニメの歴史を学ぶものであったが、マンガ分野における歴史を学ぶ「マンガ史」とも比較し、さらに科目内容自体について再検討した結果、講義等の内容を修正する。シラバスについても個別の作品、作家について深く取り上げるかどうかについて明らかでない内容になっていたため、歴史上ポイントとなるアニメ作品・作家等を踏まえた内容とし、アニメの作品・作家の歴史についてより詳細に学ぶシラバスとなるように変更し、修正した。

資料「アニメ史」シラバス

授業科目の名称	アニメ史	
	講義等の内容	備考
	本講義では日本のアニメ史を、表現・技術・産業構造の視点から学修する。アニメ史を学ぶことは、専門職としての基礎的知識を身に着けることであるとともに、その来し方を理解することで、一つの表現文化が多様な要因から変動するダイナミズムを把握し、行く末を構想する力を得ることに繋がる。また、隣接他分野へ進んだ場合や、海外へ活動の場を求めた場合にも、アニメ史について説明できることは必須となる。アニメ史の理解を通し、国際的な文化創造を主導する基礎的な力を養うことを目指す。	

(新旧対照表) 授業科目の概要 (5 ページ)

新	旧
本講義では、 <u>(削除)</u> 日本のアニメ史を、 <u>表現・技術・産業構造の視点から</u> 学修する。ア	本講義では、 <u>主に 20 世紀中葉から現在までの日本のアニメ史を、表現的・技術的・産業的な時期区分を行いつつ</u> 学修する。ア

<p>アニメ史を学ぶことは、専門職としての基礎的知識を身に着けることであるとともに、その来し方を理解することで、一つの表現文化が多様な要因から変動するダイナミズムを把握し、行く末を構想する力を得ることに繋がる。また、隣接他分野へ進んだ場合や、海外へ活動の場を求めた場合にも、アニメ史について説明できることは必須となる。アニメ史の理解を通し、国際的な文化創造を主導する基礎的な力を養うことを目指す。</p>	<p>アニメ史を学ぶことは、専門職としての基礎的知識を身に着けることであるとともに、その来し方を理解することで、一つの表現文化が多様な要因から変動するダイナミズムを把握し、行く末を構想する力を得ることに繋がる。また、隣接他分野へ進んだ場合や、海外へ活動の場を求めた場合にも、アニメ史について説明できることは必須となる。アニメ史の理解を通し、国際的な文化創造を主導する基礎的な力を養うことを目指す。</p>
--	--

授業科目 アニメ史

【担当教員名】 木村智哉	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③	必修・選択	必修
	単位数	1	時間数	15時間
【概 要】 本講義では日本のアニメ史を、表現・技術・産業構造の視点から学修する。アニメ史を学ぶことは、専門職としての基礎的知識を身に着けることであるとともに、その来し方を理解することで、一つの表現文化が多様な要因から変動するダイナミズムを把握し、行く末を構想する力を得ることに繋がる。また、隣接他分野へ進んだ場合や、海外へ活動の場を求めた場合にも、アニメ史について説明できることは必須となる。アニメ史の理解を通し、国際的な文化創造を主導する基礎的な力を養うことを目指す。				
【学習目標】 1. 各時代のマスターピースとなる作品や作り手、プロダクションなどを知る。 2. 過去から現在に至るアニメの変化を概観することで、現在のアニメ像を相対化する。 3. アニメが変化を遂げてきた文化としてのダイナミズムとその構造を理解し、その歴史を踏まえて、これからのアニメのあり方を考えられるようになる。				
単元・回数	授業計画又は学習の主題		学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	イントロダクション 受講者の知識の確認と。授業の進め方や成績評価方法のアナウンス アニメ史を学ぶ必要性。 日本におけるアニメーションの100年余りの歴史の概略		2・3	イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	教育映画から戦意高揚映画へ(1910's~1940's) 文部省の教育映画を手がけた山本早苗・村田安司らの短編作品群 海軍省後援のもと、戦時下に瀬尾光世が監督した長編『桃太郎海の神兵』		1・2	
3(1コマ)	第二次世界大戦後の多様化(1940's~1960's) アメリカのディズニー作品を初め、フランス、東欧、カナダなど多様な海外作品が日本のアニメ作家に与えた影響と、それを踏まえた実作事例		1・2	
4(1コマ)	テレビアニメの国産化と増加(1960's~1970's前半) 30分の国産作品の嚆矢である『鉄腕アトム』をはじめとして、日常ギャグ作品の『オバケのQ太郎』、スポーツ根性ものの『巨人の星』、少女向けの『魔法使いサリー』など、ジャンルを増加させていくテレビアニメの展開		1・2	
5(1コマ)	アニメ・ブームの時代(1970's後半~1990's前半) 劇場版『宇宙戦艦ヤマト』のヒットをきっかけとした青年層向けのアニメ・ブームの顕在化と、映画・テレビ・ビデオの三つの領域での作品の増加、宮崎駿・高畑勲・富野由悠季・出崎統・押井守といった監督たちの台頭		1・2	
6(1コマ)	深夜アニメの発生と定着(1990's後半~現在) 『新世紀エヴァンゲリオン』などのヒットを経た、深夜放送帯での青年向け作品の増加 日常の学園生活を描く作品などが表れた2000年代から現在までの展開		2・3	
7(1コマ)	3DCGアニメの増加(2000's~現在) 『FINAL FANTASY』などの実写に表現を近づけた劇場用作品から、近年の手描きアニメーションを模したキャラクター表現を行うテレビアニメへの変化、2014年に起こった『アナと雪の女王』『STAND BY ME ドラえもん』大ヒットの影響		2・3	
8(0.5コマ)	まとめと今後の学修に向けて 小課題の実施		1・2・3	講義 全体総括 期末レポート説明

【 審査意見4(7)の対応 資料 】

【使用図書】	<書名>	<著者名>	<発行所>	<発行年・価格・その他>
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	新版 アニメーション学入門	津堅信之	平凡社	2017年、860円＋税
参考書	日本のアニメーションはいかにして成立したのか	西村智弘	森話社	2018年、3400円＋税
その他の資料	その都度提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			
【評価比率】 期末レポートによる授業内容理解 70% 毎回コメントペーパー 30% 上記2項目の総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件：「アニメ概論」の単位を修得済みの者。 ・評価について：期末レポートの提出を求めると共に、毎回授業の中で、理解が一定の水準に達していることを確認する目的で「コメントペーパー」の提出を求め、左記の比率で評価の対象とする。			

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

4 <教育課程の体系性等について>

教育課程について以下の点について説明すること。

- (8)「アニメ基礎演習Ⅰ」で、コンピュータ・グラフィクスによる制作が主流となる中で、セルアニメを用いる意図について説明すること。

(対応)

実際には作画工程以降はデジタル化されており、セルフィルム等は使用しないにも関わらず、制作現場の慣習として、「日本の商業アニメで主流の手描きの2Dアニメーション」を、「海外で主流となっているフルデジタル3DCGアニメ」と区別をして、「セルアニメ(旧来の手描きのアニメ)」と表現する事があり、シラバス等の記載上も「日本の商業アニメで主流の手描きの2Dアニメーション」を意図して「日本の商業セルアニメ」と記載した。したがって、本科目においては「セル(素材)」は用いない。

しかしながら、誤解を招く表現であるため、「日本の商業セルアニメ～」を「日本の商業アニメ～」に改め、授業科目の内容とシラバスの該当箇所を訂正する。

なお、本科目では学生が、「キャラクターが生きているように動く」というアニメでもっとも重要で感動できる体験をする事と、手描きディズニー映画時代に確立された「動かす技術の基礎」を追体験的に学ぶことに重点を置いており、演習内では全体設計(絵コンテ)から、大まかな作画工程の完了までを行う。

現在、「日本の商業アニメで主流の手描きの2Dアニメーション」については、作画工程以降はほぼデジタルプロセスへの移行が完了している。作画工程においても一部制作会社でデジタル化が始まっており、作画ソフトウェアを使用して、液晶ペンタブレットに向かってアニメーターが作画を行うデジタル作画に移行する企業も出てきているが、設備投資等の問題により未だに制作工程としては紙に向かって作画を行う形が主流である。

当アニメ・マンガ学部では将来を見据え、アニメーター育成に関してはデジタル作画に対応できる人材を育成する計画としているが、本科目では、前述の科目目的に沿って、日本の商業アニメの制作工程で使用する画材、トレス台、アニメタツプ、動画用紙、鉛筆等を使用した演習を行い、表現技術や制作技術の原理解を促す計画としている。

(新旧対照表) 授業科目の概要 (9ページ)

新	旧
本科目では、日本の商業 <u>(削除)</u> 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	本科目では、日本の商業 <u>セル</u> 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

<p>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。</p>	<p>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。</p>
--	--

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

5 <成績評価の基準が不明確>

成績評価について、全ての科目において試験の成績をS・A・B・C・Dの5種の評価をもって表すことが学則に規定されているが、合格を表すC以上の評価において、評価と点数が明らかでないため、説明すること。

また、シラバスに記載された各科目における評価基準について、授業への取組姿勢や参加度により評価を行う科目があるが、どのような方法により評価を行うのか明らかにするとともに、必要に応じて修正すること。

(対応)

本学における成績評価について、S・A・B・C・Dの5種の評価をもって表しているが、具体的な内容については、以下の通りである。また、成績評価について再度本学の教務委員会にて検討し、到達目標(基準)と評価との関係について理解しやすくするという観点から、到達目標(基準)と評価の関係について、履修・試験・成績評価に関する細則にて新たに定めることとする。

点数	評価	到達目標(基準)と評価の関係	判定
90点以上	S	基準を大きく超えて優秀である	合格
80点以上 90点未満	A	基準を超えて優秀である	合格
70点以上 80点未満	B	望ましい基準に達している	合格
60点以上 70点未満	C	単位を認める最低限の基準には達している	合格
60点未満	D	基準を大きく下回る	不合格

資料「履修・試験・成績評価に関する細則 案」

また、授業への取組姿勢、参加度により評価を行う科目における評価方法は、課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合いなどにより行うこととし、該当する授業科目に応じてシラバスにその旨記載するように修正する。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (63 ページ)

新	旧
<p>(7) 成績評価体制及び単位認定方法 (中略)</p> <p>現在各シラバスには担当教員により、それぞれその評価基準を掲示しているが、こ</p>	<p>(7) 成績評価体制及び単位認定方法 (中略)</p> <p>現在各シラバスには担当教員により、それぞれその評価基準を掲示しているが、こ</p>

これらの評価基準は不変のものではなく、専門職大学の学修が積み重ねられることにより進化することが求められるものであり、不断の改善を図ることとする。なお、学生に示されるところの、科目ごとの成績評価は、S、A、B、C、Dにより表示するが、到達目標（基準）と評価の関係について、履修・試験・成績評価に関する細則にて新たに定めるものとする。

これらの評価基準は不変のものではなく、専門職大学の学修が積み重ねられることにより進化することが求められるものであり、不断の改善を図ることとする。なお、学生に示されるところの、科目ごとの成績評価は、S、A、B、C、Dにより表示する （追加）

ものとする。

（追加）

点数	評価	到達目標（基準）と評価の関係	判定
90点以上	S	基準を大きく超えて優秀である	合格
80点以上 90点未満	A	基準を超えて優秀である	合格
70点以上 80点未満	B	望ましい基準に達している	合格
60点以上 70点未満	C	単位を認める最低限の基準には達している	合格
60点未満	D	基準を大きく下回る	不合格

開志専門職大学 履修・試験・成績評価に関する細則（案）

（趣旨）

第1条 この細則は、開志専門職大学学則第28条に規定する授業科目の履修及び試験並びに第35条に規定する成績の評価に関する必要な事項を定める。

（履修の認定）

第2条 授業科目を履修し、その試験に合格した学生には、当該授業科目の履修を認定し、所定の単位を与える。

2 演習、実習及び実技については、平常の学修の成績及び出席状況等に基づいて履修を認定し、所定の単位を与えることができる。

3 学外実習科目については、別に学科の定めるところにより履修を認定し、所定の単位を与えることができる。

（試験の種類）

第3条 試験は、定期試験、追試験及び再試験とする。

（定期試験）

第4条 定期試験とは、履修した科目の授業が終了する学期の中間又は学期末の試験期間に行う試験をいう。

2 定期試験の実施日時は、試験期間初日の2週間前までに一括して公示する。

3 教育上有益と認めるときは、授業科目の平常の学修の成績又は授業科目担当教員が提出させたレポート等の成績等をもって、定期試験に代えることができる。

4 定期試験の結果及び前項の成績の結果は、第8条の評価区分で発表する。

5 定期試験の結果には、必要に応じ授業科目の平常の学習の成績、出席状況及び授業科目担当教員が提出させたレポート等の成績等を加味することができる。

（追試験）

第5条 追試験とは、病気、その他やむを得ない理由によって授業科目の定期試験を受けることができなかつた学生に対して、当該授業科目について行わなければならない試験をいう。

2 追試験を受験しようとする学生は、第1項の理由を証明できる資料を持参のうえ学務課にて追試験願を受け取り、担当教員に理由を説明して許可を得た上で、追試験願を学務課へ提出する。なお担当教員は、正当な理由である場合は必ず許可するものとする。

3 担当教員は学務課と実施日程を協議したうえで追試験の実施日時を公示するとともに、申請者に通知する。

4 教育上有益と認めるときは、科目担当教員が新たに提出させるレポート等の成績等をもって、追試験に代えることができる。

5 追試験の結果、及び前項の成績の結果は、第8条の評価区分で発表する。

6 追試験の結果には、必要に応じ授業科目の平常の学習の成績、出席状況及び授業科目担当教員が提出させたレポート等の成績等を加味することができる。

(再試験)

第6条 再試験とは、定期試験、追試験、第4条第3項で定める成績又は第5条第4項で定める成績の結果において、要再試験とされた授業科目がある学生に対して、当該授業科目について、改めて行う試験をいう。

2 要再試験とされた学生に対する再試験の実施日時は、原則として実施日の7日前までに公示する。ただし、公示日は大学休業期間中とならないこととし、再試験を次学期以降に行う場合には、学期の末日までに公示する。

3 教育上有益と認めるときは、授業科目担当教員が新たに提出させるレポート等の成績等をもって、再試験に代えることができる。

4 再試験の結果及び前項の成績の結果は、第8条の評価区分で発表する。

(受験資格)

第7条 次の各号に該当する学生は、履修登録した授業科目の受験を認めないことがある。

(1) 授業料を滞納している者

(2) 授業の出席時間数が、授業の総時間数の3分の2未満の者

(成績評価)

第8条 成績評価は、授業科目の担当教員が行う。

2 定期試験、追試験、第4条第3項で定める成績、及び第5条第4項で定める成績は、100点を上限として、再試験及び第6条第3項で定める成績は60点を上限として採点し、評価区分を学籍簿に記録することとし、点数と評価区分の対応、到達目標（基準）と評価の関係は以下のとおりとする。

点数区分	評価区分	到達目標（基準）と評価の関係	単位認定
100～90点	S	基準を大きく超えて優秀である	合格
89～80点	A	基準を超えて優秀である	合格
79～70点	B	望ましい基準に達している	合格
69～60点	C	単位を認める最低限の基準には達している	合格
59～0点	D	基準を大きく下回る	不合格

3 点数が59点以下の場合、要再試験として評価区分の確定を保留し、再試験の成績によって評価区分を決定することができる。

4 正当な理由なく再試験を受けなかった学生の成績は、0点とし、評価区分はDとする

(不正行為に対する罰則)

第9条 試験において不正行為を行った学生に対しては、当該授業科目又は当該学期の全履修科目の評価区分をDとした上で、学則第47条の規定に基づいて懲戒することがある。

(学外実習に対する罰則)

第10条 学外実習において情報倫理に反する行為を行った学生に対しては、当該学外実習科目又は当該学期の全履修科目の評価区分をDとした上で、学則第47条の規定に基づいて懲戒することがある。

(補則)

第11条 この細則に定めるもののほか、試験実施等に必要な事項は教務委員会が別に定める。

(改廃)

第12条 この細則の改廃は、総務会の議を経て学長が行う。

附 則

この細則は、2020年4月1日から施行する。

附 則

この細則は、2021年4月1日から施行する。

6 <連携実務演習等の科目内容に疑義>

「イラスト実務実習」は、「臨地実務実習への導入科目という位置づけから汎用性を重視して」、臨地実務実習に代えて行う「連携実務演習等」に位置付けたとしているが、専門職大学設置基準に定める「やむを得ない事由」に該当するか疑義がある。

また「比較的自由度の高い外注業務を想定した課題素材を用意するため、教育効果は下がる」としていることについても、「教育効果を十分にあげることができると認められる場合」に該当するのか不明確であることから、当該科目を連携実務演習等として位置付けることの妥当性について、専門職大学設置基準及び専門職大学設置基準に関して必要な事項を定める件に照らして説明すること。

(対応)

「設置の趣旨等を記載した書類」の該当箇所について、「やむを得ない事由」や、「教育効果を上げる事ができると認められる場合」に関する記述が乏しいため、当該科目を連携実務演習等として位置付けることの妥当性について、専門職大学設置基準及び専門職大学設置基準に関して必要な事項を定める件に照らし、「設置の趣旨等を記載した書類」の該当箇所を以下のとおり変更するとともに、シラバス、授業科目の概要、連携実務演習等骨子案について、加筆修正を行う。

<設置の趣旨等を記載した書類>

2) 臨地実務実習の一部を連携実務演習等に代替する考え方

「イラスト実務実習」を臨地実務実習に代えて連携実務演習等として、5単位科目として計画している。

この科目は、臨地実習「アニメ制作実務Ⅰ」、「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」を履修するにあたり、実際の業務受注に沿って両分野に汎用性の高い初歩的なイラスト制作実務に取り組む。その後に履修する臨地実習は、高い技術力が求められる仕事を行っている実習先となるため、あらかじめ確実な実務の定着が求められる。

具体的な職業領域としては、地域の広告印刷物や、地域刊行誌等に要求されるカットイラストや、4コママンガ、マンガイラスト等を扱う「職業イラストレーター」を想定している。

連携先事業者（新潟まんが事業協同組合）から指定された実務課題をもとに、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」を身に付ける実習であり、学修目標は以下の3項目としている。

1. 顧客対応力、交渉力、スケジュール管理、クオリティ管理、などの基本的なビジネススキルを身に付ける。
2. 実際の業務受注実務を通し、創造性を伴った顧客対応力を身に付ける。
3. 他者の要求に応える体験を通し、新たな視点で自身の表現の幅を広げ、各々の分野に応じた創造性を向上させる。

職種として想定している「職業イラストレーター」は個人クリエイターが多く、特定の就業場所を持たず、印刷・デザイン分野企業等からのイラストニーズに応じ、作品単位で受注する業態が常であるため、実習場所の特定が困難である。

主に制作を行う場所についても自宅等の作業スペースとなることが多く、個人クリエイターが個人宅等に個々に構築する作業環境は、あくまで本人の個人的な表現上の理由によって構築されたもので、複数名が作業することを想定した環境ではないため、各々の異なる表現性に対応できる場としての「汎用性」と、複数人数が協働して作業する場としての「公共性」が不足していることから「企業その他の事業者の事業所またはこれに類する場所」として個人宅を実習の場とすることや、特定の場所を指定することが難しい。

また、実態として「職業イラストレーター」はイラスト制作だけを行っているのではなく、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の他、時々が必要とされる資材・機材の調達、場合によっては他の個人クリエイターとの分業連携など、目的に応じて、制作環境を自ら整えることができる力が求められる。これは特定の就業環境を持たないために身につけていく能力であるため、身体一つで制作環境を整えながら制作業務にあたる「職業イラストレーター」の実務を学修する実習場所の条件としては、制作技術者にとって整えられた企業内の制作スタジオではなく、むしろ特定の表現性、特定の用途に特化しない「汎用性」のある制作環境と、誰もが使える「公共性」を備えた環境が望ましい。

そのことから当該科目に関しては、上記学修目標の通り、単にイラスト制作を行うことを目的としておらず、必要な資料収集や検索作業、打合せや納期管理といった業務から、自らの表現に合致した制作環境整備までを学修内容として、汎用性のある制作環境と、誰もが自由に使用できる公共性を備えた大学構内を実習場所として、多数のカットイラストや、4コママンガ、マンガイラスト等の業務実績を持つ「新潟まんが事業協同組合」に所属する職業イラストレーターを指導者に、実際に取引されている実務に取り組む「連携実務演習等」とした。

このように、実施場所は学内であるが、実務従事的前提となる「絵を描く実務実習」として、学内で複数の学生が同じ受注課題に対し同時並行して取り組むことで、技能の修得だけでなく、当人以外の取組み姿勢のほか、ミス・ケースを履修学生同士が共有し、実務上起こり得る様々のトラブル対処を共有しながら学ぶことなどが可能となり、実務に係わる遵守事項への理解の深化・定着等が図られ、より高い教育効果が上がるものと判断している。

(新旧対照表) 設置の趣旨を記載した書類 (50 ページ)

新	旧
<p>1 1. 臨地実務実習の具体的計画</p> <p>(1) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の臨地実務実習</p> <p>2) 臨地実務実習の一部を<u>連携実務演習等</u>に代替する考え方</p> <p>「イラスト実務実習」を臨地実務実習に代えて<u>連携実務演習等</u>として、5 単位科目として計画している。</p> <p>この科目は臨地実習「アニメ制作実務 I」、「キャラクターイラスト・マンガ実務 I」を履修するにあたり、<u>実際の業務受注に沿って両分野に汎用性の高い初歩的なイラスト制作実務に取り組む。その後履修する臨地実習は、高い技術力が求められる仕事を行っている実習先となるため、あらかじめ確実な実務の定着が求められる。</u></p> <p><u>具体的な職業領域としては、地域の広告印刷物や、地域刊行誌等に要求されるカットイラストや、4コママンガ、マンガイラスト等を扱う「職業イラストレーター」を想定している。</u></p> <p><u>連携先事業者（新潟まんが事業協同組合）から指定された実務課題をもとに、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」を身に付ける実習であり、学修目標は以下の3項目としている。</u></p> <p>1. <u>顧客対応力、交渉力、スケジュール管理、クオリティ管理、などの基本的なビジネススキルを身に付ける。</u></p> <p>2. <u>実際の業務受注実務を通し、創造性を伴った顧客対応力を身に付ける。</u></p> <p>3. <u>他者の要求に応える体験を通し、新たな視点で自身の表現の幅を広げ、各々の分野</u></p>	<p>1 1. 臨地実務実習の具体的計画</p> <p>(1) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の臨地実務実習</p> <p>2) 臨地実務実習の一部を<u>連携実務実習</u>に代替する考え方</p> <p>「イラスト実務実習」を臨地実務実習に代えて<u>連携実務実習</u>として、5 単位科目として設定している。</p> <p>この科目は臨地実習「アニメ制作実務 I」、「キャラクターイラスト・マンガ実務 I」の導入科目と位置づけ、<u>両分野に汎用性の高い「描く実務分野」として、全学生が「イラスト実務」に取り組む。</u></p> <p><u>具体的には、実務上の発注指示書や、クライアントから支給される想定素材を学生に課題として与え、実際の受注事例に従って、クライアントとイメージを共有する手法を学修する内容としている。当科目は本格的な臨地実習への導入科目という位置づけから汎用性を重視して、比較的自由度の高い外注業務を想定した課題素材を用意するため、実習場所が学内となる事によって教育効果は下がらないと判断した。</u></p> <p><u>むしろ、複数の学生が同じ課題（素材）に対し、同時並行して取り組む「学内実習」とする事で、グループメンバー各々の取組み姿勢や、ミス・ケースを学生が共有し、制作現場で起こり得るトラブル対処を学べる点からも、「学内に於ける集団教育による実務実習」が、後に繋がる臨地実習をより効果的なものと出来ると考え、「イラスト実務実習」を学内で行う実務実習とした。</u></p>

に応じた創造性を向上させる。

職種として想定している「職業イラストレーター」は個人クリエイターが多く、特定の就業場所を持たず、印刷・デザイン分野企業等からのイラストニーズに応じ、作品単位で受注する業態が常であるため、実習場所の特定が困難である。

主に制作を行う場所についても自宅等の作業スペースとなることが多く、個人クリエイターが個人宅等に個々に構築する作業環境は、あくまで本人の個人的な表現上の理由によって構築されたもので、複数名が作業することを想定した環境ではないため、各々の異なる表現性に対応できる場としての「汎用性」と、複数人数が協働して作業する場としての「公共性」が不足していることから「企業その他の事業者の事業所またはこれに類する場所」として個人宅を実習の場とすることや、特定の場所を指定することが難しい。

また、実態として「職業イラストレーター」はイラスト制作だけを行っているのではなく、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の他、時々必要とされる資材・機材の調達、場合によっては他の個人クリエイターとの分業連携など、目的に応じて、制作環境を自ら整えることができる力が求められる。これは特定の就業環境を持たないために身につけていく能力であるため、身体一つで制作環境を整えながら制作業務にあたる「職業イラストレーター」の実務を学修する実習場所の条件としては、制作技術者にとって整えられた企業内の制作スタジオではなく、むしろ特定の表現性、特定の用途に特化しない「汎用性」のある制作環境と、誰もが使える「公共性」を備えた環境が望ましい。

そのことから当該科目に関しては、上記学修目標の通り、単にイラスト制作を行うことを目的としておらず、必要な資料収集や検索作業、打合せや納期管理といった業務から、自らの表現に合致した制作環境整備までを学修内容として、汎用性のある制作環境と、誰もが自由に使用できる公共性を備えた大学構内を実習場所として、多数のカットイラストや、4コママンガ、マンガイラスト等の業務実績を持つ「新潟まんが事業協同組合」に所属する職業イラストレーターを指導者に、実際に取引されている実務に取り組む「連携実務演習等」とした。

このように、実施場所は学内であるが、実務従事の前提となる「絵を描く実務実習」として、学内で複数の学生が同じ受注課題に対し同時並行して取り組むことで、技能の修得だけでなく、当人以外の取組み姿勢のほか、ミス・ケースを履修学生同士が共有し、実務上起こり得る様々のトラブル対処を共有しながら学ぶことなどが可能となり、実務に係わる遵守事項への理解の深化・定着等が図られ、より高い教育効果が上がるものと判断している。

(改善事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

7 <臨地実務実習先の確保状況の充実>

臨地実務実習の実習先について、アニメ、マンガの分野を扱う会社の特性を考慮すると、製作の都合等により受入れが急きょ困難になるケースが想定されるのではないかと考えられることから、会社側の都合により学生の受入れが困難になった場合においても、臨地実務実習が適切に実施できるのかについて、臨地実務実習先の確保状況を説明すること。

(対応)

計画中の臨地実務実習は、希望する職業領域に沿って履修する選択科目としているため、各臨地実務実習科目に関しては一学年 80 人の在籍者数から受講者見込み数を立て、臨地実務実習先の確保にあたっている。

また申請の時点の確保状況は、およそ 100%~160%の見込み充足率（実習先の受入予定人数に対する受講希望者の見込み数の割合）となっており、現時点でも企業都合等により受入れが急きょ困難になるケースを想定した実習先の確保を行っている。

本学部が予定する臨地実務実習の中でもアニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の制作実務に関する実習で、今後の就職等を考えても特に重要となる実習（アニメ制作実務Ⅰ、アニメ制作実務Ⅱ、キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ、キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ）については、受入れが急遽困難になるというような事態にも十分対応できるように 150%以上の見込み充足率となっている。（下表参照）

(臨地実務実習 受講見込数充足率)

科目名	受講者 見込数	実習先 受入数	充足率
アニメ制作実務Ⅰ	30人	48人	160%
アニメ制作実務Ⅱ	30人	48人	160%
キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	50人	76人	152%
キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	50人	76人	152%
印刷・広告実習Ⅰ	50人	51人	102%
印刷・広告実習Ⅱ	50人	51人	102%
文化啓発施設運営実務Ⅰ	30人	46人	153%
文化啓発施設運営実務Ⅱ	30人	46人	153%
デジタルペイント実務Ⅰ	20人	20人	100%
デジタルペイント実務Ⅱ	20人	20人	100%

アニメ、マンガの分野を扱う会社の特性から、企業都合等により受入れが急きょ困難になるケース、見込み数を超えて特定の科目や実習先に希望が集中するケース等、不測の事態は常に想定されるため、今後も実習先について継続して検討し、積極的な企業開拓に取り組む

予定であり、開学後は専任教員を中心に、実習先の追加確保に取り組む計画としている。

特に開学初年度、開学2年目は担当科目が少ないため、企業とのつながりを持っているような実務家教員を中心に実習先開拓業務を行うこととする。

各教員が主に実習先開拓業務を行う科目について	
1. (1)神村幸子	アニメ制作実務Ⅰ・Ⅱ、デジタルペイント実務Ⅰ・Ⅱ
2. (2)堀越謙三	文化啓発運営実務Ⅰ・Ⅱ
3. ①木村智哉	文化啓発運営実務Ⅰ・Ⅱ、アニメ制作実務Ⅰ・Ⅱ、デジタルペイント実務Ⅰ・Ⅱ
4. (5)横山昌吾	文化啓発運営実務Ⅰ・Ⅱ
5. ②雑賀忠宏	文化啓発運営実務Ⅰ・Ⅱ
6. ③青木健一	文化啓発運営実務Ⅰ・Ⅱ、印刷・広告実習Ⅰ・Ⅱ、キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ
7. ④成田兵衛	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ
8. ⑤深井利行	アニメ制作実務Ⅰ・Ⅱ、デジタルペイント実務Ⅰ・Ⅱ
9. ⑥KENTOO	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ
10. (10)中西素規	印刷・広告実習Ⅰ・Ⅱ
11. ⑦日高トモキチ	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ
12. ⑧高山瑞穂	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ
13. (9)こだま兼嗣	アニメ制作実務Ⅰ・Ⅱ、デジタルペイント実務Ⅰ・Ⅱ
14. (14)belne	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ
15. ⑩村井さだゆき	アニメ制作実務Ⅰ・Ⅱ、デジタルペイント実務Ⅰ・Ⅱ
16. ⑪西村潤子	アニメ制作実務Ⅰ・Ⅱ、デジタルペイント実務Ⅰ・Ⅱ
17. ⑫森岡淳	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ
19. (19)ヨシカワゴエモン	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ・Ⅱ

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (49 ページ)

新	旧
1 1. 臨地実務実習の具体的計画 (1) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の臨地実務実習 1) 臨地実務実習施設の選定と実習先の確保状況	1 1. 臨地実務実習の具体的計画 (1) 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の臨地実務実習 1) 臨地実務実習施設の選定と実習先の確保状況

(中略)

臨地実務実習施設の確保の状況としては、各学科 80 人の入学定員に対して、複数の実習施設を確保し、受入予定学生数も入学定員を上回る人数とし、すべての学生が臨地実務実習を行える必要な実習施設を確保した。

計画中の臨地実務実習は、希望する職業領域に沿って履修する選択科目としていため、各臨地実務実習科目に関しては一学年 80 人の在籍者数から受講者見込み数を立て、臨地実務実習先の確保にあたって
いる。

また申請の時点の確保状況は、およそ 100%~160%の見込み充足率(実習先の受入予定人数に対する受講希望者の見込み数の割合)となっており、現時点でも企業都合等により受入れが急きょ困難になるケースを想定した実習先の確保を行っている。

本学部が予定する臨地実務実習の中でもアニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の制作実務に関する実習で、今後の就職等を考えても特に重要となる実習(アニメ制作実務Ⅰ、アニメ制作実務Ⅱ、キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ、キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ)については、受入れが急遽困難になるというような事態にも十分対応できるように 150%以上の見込み充足率となっている。(下表参照)

(臨地実務実習 受講見込数充足率)

科目人	受講者見込数	実習先受入数	充足率
アニメ制作実務Ⅰ	30人	48人	160%

(中略)

臨地実務実習施設の確保の状況としては、各学科 80 人の入学定員に対して、複数の実習施設を確保し、受入予定学生数も入学定員を上回る人数とし、すべての学生が臨地実務実習を行える必要な実習施設を確保した。

(追加)

(追加)

アニメ制作実務Ⅱ	30人	48人	160%
キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	50人	76人	152%
キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	50人	76人	152%
印刷・広告実習Ⅰ	50人	51人	102%
印刷・広告実習Ⅱ	50人	51人	102%
文化啓発施設運営実務Ⅰ	30人	46人	153%
文化啓発施設運営実務Ⅱ	30人	46人	153%
デジタルペイント実務Ⅰ	20人	20人	100%
デジタルペイント実	20人	20人	100%

務Ⅱ				<p>(追加)</p>
<p><u>アニメ、マンガの分野を扱う会社の特性から、企業都合等により受入れが急きょ困難になるケース、見込み数を超えて特定の科目や実習先に希望が集中するケース等、不測の事態は常に想定されるため、今後も実習先について継続して検討し、積極的な企業開拓に取り組む予定であり、開学後は専任教員を中心に、実習先の追加確保に取り組む計画としている。</u></p> <p><u>特に開学初年度、開学2年目は担当科目が少ないため、企業とのつながりを持っているような実務家教員を中心に実習先開拓業務を行うこととする。</u></p>				

(改善事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

8 <科目の目的と内容が整合しているのか不明確>

展開科目において、「他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立てるための科目」として「物語芸術 workshop I (演劇制作)」が必修科目として、「物語芸術 workshop II (実写映画制作)」が選択科目として配置されているが、これら2科目の履修で、新たな価値の創造に役立てるための知識を身に付けることができるのか判然としないため、各科目の学修目標に対して、具体的にどのように学修を進めていくのか説明すること。

(対応方針)

以下に当該科目の意図を説明し、「新たな価値の創造に役立てるための知識を身に付ける」ため、各科目の学修目標に対して、具体的にどのように学修を進めていくのか説明する。

「隣接芸術」の2科目については学位授与の方針の「4. 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を有し、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力や商業活用能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付ける」ことに対応しており、「企画プロデュース」「商業活用」各々の展開科目と合せて「アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付ける」としている。

このうち、教育課程編成の方針に掲げている「⑦ 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立てるための科目」は、隣接する他分野の物語芸術として、人自身が演じる「演劇制作」や「実写映画制作」の学びにより、他分野の物語芸術に対する興味と探求心を養うことで、制作者としての応用力や展開力を身に付けられるようになることを意図している。

具体的には、「物語芸術 workshop I (演劇制作)」4単位(集中)を必修科目として、「物語芸術 workshop II (実写映画制作)」2単位(集中)を選択科目として配置している。2科目の学修目標は、物語芸術の一つであるアニメ・マンガ分野から見た隣接物語表現分野として、①演劇制作と、②実写映画制作を採り上げ、似て異なる隣接表現を理解することにより、他の物語芸術に対する興味と探求心を養い、制作者としての応用力や展開力を身に付ける。表現分野の理解については、批評・分析的視点から客観的に理論を積み上げて理解に到達する方法と、実体験によって体感的理解を促す方法が存在するが、アニメ・マンガ分野を専門とする当学部にとっては、後者の手法、実体験によって体感的理解を促すため、ワークショップ形式とし、各科目8日間(計60時間)の集中授業とすることで授業内容の密度を高める。

また、音楽・美術・舞踏などに対して、演劇・文学・映画は物語芸術(ナラティブアート)と称され、アニメ・マンガも当然それに付け加えられるべき芸術ジャンルまでに、日本の力で発展してきた。しかしこれまで、アニメは動画、マンガはコマ絵として認識され、絵の上手い人たちが従事する芸術とのイメージが強いが、実は大衆に支持された大きな理由はそ

の物語性にある。そのことはアニメやマンガを原作としたテレビドラマや映画、ミュージカル等に留まらず、近年ではアニメやマンガを原作とした 2.5 次元舞台の大ヒットや、老舗の歴史ある劇場で上演される歌舞伎の題材としても扱われ、新たな顧客を集めていることから明白である。

そこで本学はアニメ・マンガ教育のなかで、物語研究、脚本研究をも重要視し、共通専門分野学習に概論のみならず脚本の実作と構造分析に役立つライティングを含む 4 科目(脚本概論、物語記号学、近代世界観研究、脚本分析実習)を配置した。

上述の 4 科目に加えて演劇や映画という形式の学習を展開科目に配置したのは、それらが物語表現のルーツであり、アニメ・マンガと同様に物語表現の一形式であり、文学とは異なった区切られた空間＝フレーム内での表現であることを実体験させるのを目的とする。そこでの人物の動き、美術装置、小道具、映画の編集(演劇の場面転換)の体感的理解は、彼らのアニメ・マンガ表現の可能性を拓げるに違いない。

また大学は人間教育の場でもある。日々議論しながら一から共同で作上げ、発表する体験は、社会で必要なコミュニケーション能力の涵養に効果的であることも実証されている。

最近では直接的な表現メディアとして様々な舞台芸術に映像・アニメ・マンガがしばしば登場し、舞台美術において、衣装や小道具と並ぶ一分野となっていることもあり、アニメ・マンガ分野を学ぶ学生に対する親和性がより高い隣接表現であるため、学生の方向性に関わらず必須であり、学修効果を上げることが出来るため「物語芸術 workshop I (演劇制作)」は、必修 4 単位とした。上演準備から稽古、リハーサル、上演(発表)、そして撤収までの一連の工程をワークショップ形式で体験することで、隣接芸術表現について、自己の専門とする分野理解を深め、新たな価値の創造に役立てる。「物語芸術 workshop II (実写映画制作)」を選択科目とした理由は、1 年③期より職業専門科目において学生個々が分野適性を定め、「アニメ技術」「マンガ技術」「キャラクターデザイン技術」の内、何れかの体系を選択履修していく中で、応用性・創造性を求める方向性に関して各々が選択できるよう配慮したためである。進路選択の方向として「表現分野」の応用性・創造性を望む者に対しては「実写映画制作」で映画の技術と映画的表現を体験し、更に隣接表現への興味と探求心を養い、制作者としての応用力や展開力を伸ばすこととしている。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (25 ページ)

新	旧
<p>6) 物語芸術の体感的理解からアニメ・マンガ表現の可能性を拓げる</p> <p>「隣接芸術」の 2 科目については学位授与の方針の「4. 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を有し、作品の企画から制</p>	<p>(追加)</p>

作までを俯瞰できる能力や商業活用能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付ける」ことに対応しており、「企画プロデュース」「商業活用」各々の展開科目と合せて「アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付ける」としている。

このうち、教育課程編成の方針に掲げている「⑦ 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を掻き立てる体験を通して学ぶことで、アニメ・マンガ分野の新たな価値の創造に役立てるための科目」は、隣接する他分野の物語芸術として、人自身が演じる「演劇制作」や「実写映画制作」の学びにより、他分野の物語芸術に対する興味と探求心を養うことで、制作者としての応用力や展開力を身に付けられるようになることを意図している。

具体的には、「物語芸術 workshop I（演劇制作）」4単位（集中）を必修科目として、「物語芸術 workshop II（実写映画制作）」2単位（集中）を選択科目として配置している。2科目の学修目標は、物語芸術の一つであるアニメ・マンガ分野から見た隣接物語表現分野として、①演劇制作と、②実写映画制作を採り上げ、似て異なる隣接表現を理解することにより、他の物語芸術に対する興味と探求心を養い、制作者としての応用力や展開力を身に付ける。表現分野の理解については、批評・分析的視点から客観的に理論を積み上げて理解に到達する方法と、実体験によって体感的理解を促す方法が存在するが、アニメ・マンガ分野を専門とする当学部にとっては、後者の手法、実体験によって体感的理解を促すため、ワークショップ形式とし、各科目8日

間（計 60 時間）の集中授業とすることで授業内容の密度を高める。

また、音楽・美術・舞踏などに対して、演劇・文学・映画は物語芸術（ナラティブアート）と称され、アニメ・マンガも当然それに付け加えられるべき芸術ジャンルまでに、日本の力で発展してきた。しかしこれまで、アニメは動画、マンガはコマ絵として認識され、絵の上手い人たちが従事する芸術とのイメージが強いが、実は大衆に支持された大きな理由はその物語性にある。その点は、既に一ジャンルとして受け入れられているアニメやマンガを原作としたテレビドラマや映画、ミュージカル等に留まらず、近年ではアニメやマンガを原作とした 2.5 次元舞台の大ヒットや、老舗の歴史ある劇場で上演される歌舞伎の題材としても扱われ、新たな顧客を集めていることから明白である。

そこで本学はアニメ・マンガ教育のなかで、物語研究、脚本研究をも重要視し、共通専門分野学習に概論のみならず脚本の実作と構造分析に役立つライティングを含む 4 科目（脚本概論、物語記号学、近代世界観研究、脚本分析実習）を配置した。

上述の 4 科目に加えて演劇や映画という形式の学習を展開科目に配置したのは、それらが物語表現のルーツであり、アニメ・マンガと同様に物語表現の一形式であり、文学とは異なった区切られた空間＝フレーム内での表現であることを実体験させるのを目的とする。そこでの人物の動き、美術装置、小道具、映画の編集（演劇の場面転換）の体感的理解は、彼らのアニメ・マンガ表現の可能性を拓げるに違いない。また大学は人間教育の場でもある。日々議

論しながら一から共同で作り上げ、発表する体験は、社会で必要なコミュニケーション能力の涵養に効果的であることも実証されている。

最近では直接的な表現メディアとして様々な舞台芸術に映像・アニメ・マンガがしばしば登場し、舞台美術において、衣装や小道具と並ぶ一分野となっていることもあり、アニメ・マンガ分野を学ぶ学生に対する親和性がより高い隣接表現であるため、学生の方向性に関わらず必須であり、学修効果を上げることが出来るため「物語芸術 workshop I (演劇制作)」は、必修4単位とした。上演準備から稽古、リハーサル、上演(発表)、そして撤収までの一連の工程をワークショップ形式で体験することで、隣接芸術表現について、自己の専門とする分野理解を深め、新たな価値の創造に役立てる。「物語芸術 workshop II (実写映画制作)」を選択科目とした理由は、1年③期より職業専門科目において学生個々が分野適性を定め、「アニメ技術」「マンガ技術」「キャラクターデザイン技術」の内、何れかの体系を選択履修していく中で、応用性・創造性を求める方向性に関しても各々が選択できるよう配慮したためである。進路選択の方向として「表現分野」の応用性・創造性を望む者に対しては「実写映画制作」で映画の技術と映画的表現を体験し、更に隣接表現への興味と探求心を養い、制作者としての応用力や展開力を伸ばすこととしている。

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

9 <教育課程連携協議会の構成員に疑義>

教育課程連携協議会について、協力区分の委員に、マンガ関係の委員しかいないため、アニメ関係の委員を加えること。

(対応)

アニメ・マンガ学部の教育課程の編成及び見直しのために、アニメ・マンガ学部の臨地実務実習の開設及び実施において協力している事業者のうち、アニメ関係の事業者からの意見を取り入れるために、アニメ・マンガ学部の教育課程連携協議会の構成員について、再検討し、構成員区分の「協力」の委員を2人追加する。

【追加する構成員1】

1. 構成員区分：協力
2. 関係する学部：アニメ・マンガ学部
3. 氏名：石山 桂一
4. 年齢：
5. 現所属及び役職名

株式会社トムス・エンタテインメント 執行役員・制作副本部長

6. 当該専門職大学等の課程に係る職業に関する主な経歴

1995年に入社後、主に「名探偵コナン」をプロデューサーとして手掛ける。

プロデューサーを務めた劇場版アニメーション作品「名探偵コナン 紺青の拳 (フィスト)」(2019年邦画2位 邦画アニメーション2位 93.7億円)など国内興行収入で50億円を超えるものも多く、邦画の興行収入上で、年間1位を獲得するような作品を多く手掛けている。(一般社団法人日本映画製作者連盟発表資料)

主な担当作品				
作品名称	公開年	年間 興行収入 (国内)	年間 邦画興行収入 ランキング 順位	年間 邦画(アニメ) 興行収入 ランキング 順位
名探偵コナン 紺青の拳 (フィスト)	2019	93.7億円	2位	1位
名探偵コナン ゼロの執 行人 (しっこうにん)	2018	91.8億円	2位	1位
名探偵コナン から紅の 恋歌(からくれないのラブ)	2017	68.9億円	1位	1位

レター)				
名探偵コナン 純黒の悪夢 (ナイトメア)	2016	63.3 億円	3 位	2 位
名探偵コナン 業火の向日葵	2015	44.8 億円	4 位	3 位
名探偵コナン 異次元の狙撃手 (スナイパー)	2014	41.1 億円	7 位	3 位
名探偵コナン 絶海の探偵 (プライベート・アイ)	2013	36.3 億円	4 位	4 位
名探偵コナン 11 人目のストライカー	2012	32.9 億円	9 位	5 位
名探偵コナン 沈黙の 15 分 (クォーター)	2011	31.5 億円	8 位	3 位
名探偵コナン 天空の難破船(ロスト・シップ)	2010	32.0 億円	10 位	4 位
名探偵コナン 漆黒の追跡者(チェイサー)	2009	35.0 億円	6 位	3 位
名探偵コナン 銀翼の奇術師(マジシャン)	2004	28.0 億円	5 位	3 位

7. 教育課程連携協議会の構成員の要件に合致した構成員であることの理由

1995年に株式会社トムス・エンタテインメントに入社以来、世界的にも人気の高いアニメ「名探偵コナン」について、テレビシリーズをはじめ、劇場版については全23作品のうち、20作品に携わり、主にプロデューサーとして携わっており、「名探偵コナン から紅の恋歌」においては、一般社団法人映画演劇文化協会の映画製作者を顕彰する「藤本賞」を青山剛昌氏、近藤秀峰氏、米倉功人氏とともに2017年に受賞し、「名探偵コナン」シリーズの製作についても、諏訪道彦氏、浅井認氏とともに、第32回藤本賞特別賞を2012年に受賞している。以上より、日本を代表するアニメーションのプロデューサーとして、アニメ分野に関する豊富な実務経験を有する者と認められ、アニメ・マンガ学部の教育課程編成及び見直しのためにその実務経験が活かされる。

また、本学の臨地実務実習先である株式会社トムス・エンタテインメントにおいても、執行役員・プロデューサーを務めており、実習先施設の管理者でもあるため、臨地実務実習先の協力事業者のうち、アニメ関係の構成員として適切と考える。

株式会社トムス・エンタテインメント執行役員を委員に加えたことにより、アニメ分野における臨地実務実習への協力事業者の意見を取り入れる仕組みが整う。

【追加する構成員 2】

1. 構成員区分：協力
2. 関係する学部：アニメ・マンガ学部
3. 氏名：松尾 亮一郎
4. 年齢：
5. 現所属及び役職名
株式会社 CLAP 代表取締役プロデューサー
6. 当該専門職大学等の課程に係る職業に関する主な経歴

1999年にマッドハウスに入社後、主に「マイマイ新子の千年の魔法」など片渕須直監督のアニメーション作品をプロデューサーとして手掛けており、手がけた作品の中には国内外の賞を多数獲得している作品も多い。

プロデューサーを務めた劇場版アニメーション作品「この世界の片隅に」(2016年東京テアトル配給)については、2016年の興行収入が26.7億円となり、邦画10位、邦画アニメーション6位を獲得した他、多数の賞を受賞した。(一般社団法人日本映画製作者連盟発表資料)

主な担当作品		
作品名称	公開年	受賞
マイマイ新子と千年の魔法	2009	<ul style="list-style-type: none"> ・「第29回ブリュッセル・アニメーション映画祭」(ベルギー) 長編コンペティション部門 大人向け最優秀観客賞 BETV 作品賞 ・「ファンタジア映画祭」(カナダ) 長編アニメーション部門 最優秀長編アニメーション賞 ・「第14回文化庁メディア芸術祭」 アニメーション部門優秀賞 など
この世界の片隅に	2016	<ul style="list-style-type: none"> ・「第90回キネマ旬報ベスト・テン」 日本映画第1位 ・「第40回日本アカデミー賞」 最優秀アニメーション作品賞 ・「第21回文化庁メディア芸術祭」 アニメーション部門大賞

		<ul style="list-style-type: none"> ・「第 65 回菊池寛賞」 ・「第 41 回アヌシー国際アニメーション映画祭」(フランス) 長編部門審査員賞 ・「第 6 回トロント日本映画祭」 (カナダ) 審査員グランプリ その他多数
--	--	--

7. 教育課程連携協議会の構成員の要件に合致した構成員であることの理由

1999 年に株式会社マッドハウスに入社以来、様々な作品に携わり、現在では株式会社 CLAP を立ち上げ、自ら代表としてアニメーション制作に携わっている。

「マイマイ新子と千年の魔法」(2009 年) や「この世界の片隅に」(2016 年) など、国内外の評価の高いきわめて良質のアニメーション映画に携わるプロデューサーであり、日本を代表するアニメーションのプロデューサーとして、アニメ分野に関する豊富な実務経験を有する者と認められ、アニメ・マンガ学部の教育課程編成及び見直しのためにその実務経験が活かされる。

また、本学の臨地実務実習先である株式会社 CLAP においても、代表取締役プロデューサーを務めており、実習先施設の管理者でもあるため、臨地実務実習先の協力事業者のうち、アニメ関係の構成員として適切と考える。

株式会社 CLAP 代表取締役プロデューサーを委員に加えたことにより、アニメ分野における臨地実務実習への協力事業者の意見を取り入れる仕組みが整う。

委員が追加された教育課程連携協議会の構成員は以下の通りとなる。

番号	構成員区分	関係する学部等又は研究科等	氏名	年齢	現所属及び役職名
1	教職員	アニメ・マンガ学部	神村(上村)幸子		画業、演出業 ※開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 学部長・教授
2	教職員	アニメ・マンガ学部	belne (菅谷多津)		京都精華大学 非常勤講師 プロマンガ家 ※開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 教授

3	職業	アニメ・マンガ学部	小野打 恵	(一社)日本動画協会 人材育成委員会 副委員長
4	職業	アニメ・マンガ学部	栗原 弘樹	(株)ファンタジスタ 代表取締役
5	地域	アニメ・マンガ学部	塚原 進	新潟市 文化スポーツ部 文化政策課 参事・課長
6	協力	アニメ・マンガ学部	金巻 豊治	新潟まんが事業共同組合 理事長 漫画家
7	協力	アニメ・マンガ学部	石山 桂一	株式会社トムス・エンタテインメント 執行役員
8	協力	アニメ・マンガ学部	松尾 亮一郎	株式会社CLAP 代表取締役プロデューサー

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (35 ページ)

新	旧
<p>7. 教育課程連携協議会について (中略)</p> <p>アニメ・マンガ学部教育課程連携協議会の構成員として、学部長予定者らに加え、本学部の教員、(一社)日本動画協会人材育成委員会副委員長、(株)ファンタジスタ代表取締役、新潟市文化スポーツ部文化政策課参事・課長、新潟まんが事業共同組合理事長、<u>株式会社トムス・エンタテインメント執行役員、株式会社 CLAP 代表取締役プロデューサー</u>を予定し、アニメ・マンガに関する教育課程が現に必要とされる教育課程であるか見直しを行うための組織としている。</p>	<p>7. 教育課程連携協議会について (中略)</p> <p>アニメ・マンガ学部教育課程連携協議会の構成員として、学部長予定者らに加え、本学部の教員、(一社)日本動画協会人材育成委員会副委員長、(株)ファンタジスタ代表取締役、新潟市文化スポーツ部文化政策課参事・課長、新潟まんが事業共同組合理事長 <u>(追加)</u></p> <p>を予定し、アニメ・マンガに関する教育課程が現に必要とされる教育課程であるか見直しを行うための組織としている。</p>

(新旧対照表)「教育課程連携協議会の構成員の要件に合致した構成員であることの理由」
(6 ページ)

新	旧
<p><u>7. 構成員区分：協力</u></p> <p><u>石山 桂一</u></p> <p><u>株式会社トムス・エンタテインメント 執行役員・制作副本部長</u></p> <p><u>1995 年に株式会社トムス・エンタテインメントに入社以来、世界的にも人気の高いアニメ「名探偵コナン」について、テレビシリーズをはじめ、劇場版については全 23 作品のうち、20 作品に携わり、主にプロデューサーとして携わっており、「名探偵コナンから紅の恋歌」においては、一般社団法人映画演劇文化協会の映画製作者を顕彰する「藤本賞」を青山剛昌氏、近藤秀峰氏、米倉功人氏とともに 2017 年に受賞し、「名探偵コナン」シリーズの製作についても、諏訪道彦氏、浅井認氏とともに、第 32 回藤本賞特別賞を 2012 年に受賞している。以上より、日本を代表するアニメーションのプロデューサーとして、アニメ分野に関する豊富な実務経験を有する者と認められ、アニメ・マンガ学部の教育課程編成及び見直しのためにその実務経験が活かされる。</u></p> <p><u>また、本学の臨地実務実習先である株式会社トムス・エンタテインメントにおいても、執行役員・制作副本部長を務めており、実習先施設の管理者でもあるため、臨地実務実習先の協力事業者のうち、アニメ関係の構成員として適切と考える。</u></p> <p><u>株式会社トムス・エンタテインメント執行役員を委員に加えたことにより、アニメ分野における臨地実務実習への協力事業者の意見を取り入れる仕組みが整う。</u></p>	<p>(追加)</p>

8. 構成員区分：協力

松尾 亮一郎

株式会社 CLAP 代表取締役プロデューサー
ニ

1999 年に株式会社マッドハウスに入社以来、様々な作品に携わり、現在では株式会社 CLAP を立ち上げ、自ら代表としてアニメーション制作に携わっている。「マイマイ新

子と千年の魔法」(2009 年) や「この世界の片隅に」(2016 年)など、国内外の評価の高いきわめて良質のアニメーション映画に携わるプロデューサーであり、日本を代表するアニメーションのプロデューサーとして、アニメ分野に関する豊富な実務経験を有する者と認められ、アニメ・マンガ学部の教育課程編成及び見直しのためにその実務経験が活かされる。

また、本学の臨地実務実習先である株式会社 CLAP においても、代表取締役プロデューサーを務めており、実習先施設の管理者でもあるため、臨地実務実習先の協力事業者のうち、アニメ関係の構成員として適切と考える。

株式会社 CLAP 代表取締役プロデューサーを委員に加えたことにより、アニメ分野における臨地実務実習への協力事業者の意見を取り入れる仕組みが整う。

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

10 <養成する人材像や教育課程に対応した教員体制となっているか不明確>

審査意見1及び4の対応を踏まえ、養成する人材像や教育課程に対応した教員体制であるかを明らかにするとともに、一部の教員の担当科目・単位数が著しく多く、また教員間の負担のばらつきが多く、教育研究が支障なく行える教員体制となっているか疑義があるため、負担を分散するための施策や業務負担に対する対処について、中期的な取組を設定するほか、必要に応じて教員体制を適切に修正すること。

(対応)

本学部の養成する人材像と教育課程について、改めて明らかにした上で、教員の担当科目と単位数について明らかにし、養成する人材像や教育課程に対応した教員体制であることを説明するとともに、一部の教員の担当科目・単位数が著しく多い教員が、教育研究が支障なく行える教育体制にするための対応について、教員体制の見直しを行った。

教員の担当科目と単位数については、一部の教員の負担が大きくなっていることから、後述のように一部教員の担当科目と受け持ち単位数を減らし、負担を軽減する。合わせて、担当科目・単位数が比較的多い教員の授業科目には、助手を付けて負担軽減を図り、教育研究が支障なく行える教員体制とする。助手による具体的支援としては、講義・演習・実習の補助として、講義・演習のための教材作成の補助、実習科目の器具等の準備、臨地実務実習における学生への連絡や調整、臨地実務実習先との連絡や調整、共同科目についての教育に係る連絡調整等とし、教員の負担を軽減する運営体制を整える。短中期的な取組としては、学部開設後、助手を計画的に増員する計画としており、開設初年度4人採用、2年目1人採用し合計5人、完成年度1人採用し合計6人の体制とする。その後も、負担を分散するために一部の教員に科目と単位数が偏らないように担当科目とコマ数、時間割編成の工夫を行い、必要に応じて授業以外の業務負担の免除や軽減の措置を行うようにする。

1. 養成する人材像や教育課程に対応した教員体制について

本学部の養成する人材像については、「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」と定めており、教育課程については養成する人材像を基に、カリキュラム・ポリシーを定めた上で、編成している。

本学部の専門教育においては、①アニメ・マンガ分野において共通する基礎教育、②アニメ分野の専門教育、③マンガ分野における専門教育、④キャラクターデザイン分野における専門教育、と分けることができ、これら4分野において対応した教員体制になっている。ま

た、⑤専門教育に関連する他分野である商業活用分野における教育にも対応した教員体制にもなっている。以上 5 分野において専門とする教員を配置しており、十分な教員体制になっていることについて、以下の表で示す。

分野	教員数	教員
① アニメ・マンガ分野において 共通する基礎教育	教授 3 人 (脚本分野・作画技法分野)	(1)神村幸子 10 村井さだゆき (19)ヨシカワゴエ モン
	教授 1 人 (映像分野)	(2)堀越謙三
	教授 1 人 (マンガ分野)	4 成田兵衛
	准教授 2 人 (アニメ分野・映像分野)	1 木村智哉 (5)横山昌吾
	講師 1 人 (マンガ・キャラクター分野)	2 雑賀忠宏
	助教 1 人 (コンテンツ地域振興分野)	3 青木健一
② アニメ分野における 専門教育	教授 4 人	(1)神村幸子 5 深井利行 (9)こだま兼嗣 13 室井ふみえ
	准教授 2 人	1 木村智哉 11 西村潤子
③ マンガ分野における 専門教育	教授 2 人	(14)belne 4 成田兵衛
	講師 3 人	2 雑賀忠宏 7 日高トモキチ 8 高山瑞穂
④ キャラクターデザイン分野 における専門教育	教授 1 人	(19)ヨシカワゴエ モン
	准教授 2 人	6 KENTOO 12 森岡淳
	講師 1 人	2 雑賀忠宏
	助教 1 人	3 青木健一
⑤ 専門教育に関連する 他分野である	教授 2 人 (企画・プロデュース分野)	(2)堀越謙三 4 成田兵衛

商業活用分野における教育	准教授 1 人 (企画・プロデュース分野)	(5)横山昌吾
	准教授 1 人 (商業活用・出版分野)	(10)中西素規

※複数の分野に係わる教員は重複して記載している。

2. 一部の教員の負担軽減策について

一部の教員、特に担当科目や受け持ち単位数が多く、負担が大きいと判断される教員は、マンガ分野の教員、キャラクターデザイン分野の教員について見られるため、負担が比較的少ない教員に担当科目や受け持ち単位を割り振ることにより、負担を減らした。

また、さらに、負担の大きい教員の授業科目に対しては助手を付けることとする。なお、当初計画より助手は配置する予定となっていたが、特に負担の大きい教員の担当科目には助手を多く付けるなど、配置上の工夫を行う。助手については、教育研究の補助を行う者として、講義・演習・実習の補助として、講義・演習のための教材作成の補助、実習科目の器具等の準備、臨地実務実習における学生への連絡や調整、臨地実務実習先との連絡や調整、共同科目についての教育に係る連絡調整などを行い、助教以上の大学教員の負担を軽減する役割を担う。

その上で、担当単位数が多い教員を以下の表に示し、また演習科目・実習科目・臨地実務実習科目についての負担軽減策としての助手配置状況について、明らかにする。

なお、本学部において助手については 6 人配置しており、またあくまで教員の授業の補助が業務となるため、負担が比較的少なく、教員の補助に関する業務は週 3 日～4 日程度にとどまり、過度な負担とらないと考えている。

教員人	科目数	単位数	担当科目 (演習科目・実習科目)	助手 配置 人数
①木村智哉	13	18→ <u>17</u>	アニメ・スタディーズ演習	1 人
			アニメ・マンガ研究ゼミ	1 人
			デジタルペイント実務 I	1 人
			デジタルペイント実務 II	1 人
			アニメ制作実務 I	2 人
			アニメ制作実務 II	2 人
			総合制作研究実習 I	6 人
			総合制作研究実習 II	6 人
②雑賀忠宏	13	16.3→ <u>15.8</u>	マンガ・スタディーズ演習	1 人
			アニメ・マンガ研究ゼミ	1 人

			文化啓発施設運営実務Ⅰ	1人
			文化啓発施設運営実務Ⅱ	1人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	2人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	2人
			総合制作研究実習Ⅰ	6人
			総合制作研究実習Ⅱ	6人
			イラスト実務実習	3人
5 深井利行	8	16.1	作画演習	1人
			デジタルアニメ実習	1人
			アニメ制作実務Ⅰ	2人
			アニメ制作実務Ⅱ	2人
			総合制作研究実習Ⅰ	6人
			総合制作研究実習Ⅱ	6人
6 KENTOO	11	18.3→18	キャラクターコンテンツ企画演習	1人
			キャラクターデザイン演習	1人
			キャラクターデザイン実習	2人
			キャラクターデザインゼミⅠ	2人
			キャラクターデザインゼミⅡ	2人
			イラスト実務実習	3人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	2人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	2人
			総合制作研究実習Ⅰ	6人
			総合制作研究実習Ⅱ	6人
7 日高トモキチ	13	20.7→20.2	マンガ基礎演習Ⅰ	1人
			マンガ基礎演習Ⅱ	1人
			マンガ脚本演習	1人
			マンガ表現演習	1人
			マンガ脚本実習	2人
			マンガ表現実習	2人
			マンガゼミⅠ	2人
			マンガゼミⅡ	2人
			イラスト実務実習	3人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	2人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	2人
			総合制作研究実習Ⅰ	6人

			総合制作研究実習Ⅱ	6人
8 高山瑞穂	12→11	18.2→16.7	マンガ脚本演習	1人
			マンガ表現演習	1人
			マンガ脚本実習	2人
			マンガ表現実習	2人
			マンガゼミⅠ	2人
			マンガゼミⅡ	2人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	2人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	2人
			総合制作研究実習Ⅰ	6人
			総合制作研究実習Ⅱ	6人
(14)belne	11	18.6	マンガ基礎演習Ⅰ	1人
			マンガ基礎演習Ⅱ	1人
			マンガ脚本演習	1人
			マンガ表現演習	1人
			マンガ脚本実習	2人
			マンガ表現実習	2人
			マンガゼミⅠ	2人
			マンガゼミⅡ	2人
			総合制作研究実習Ⅰ	6人
			総合制作研究実習Ⅱ	6人
12 森岡淳	12→13	19.8	キャラクターコンテンツ企画演習	1人
			キャラクターデザイン基礎演習Ⅰ	1人
			キャラクターデザイン基礎演習Ⅱ	1人
			キャラクターデザイン演習	1人
			キャラクターデザイン実習	2人
			キャラクターデザインゼミⅠ	2人
			キャラクターデザインゼミⅡ	2人
			イラスト実務実習	3人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	2人
			キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	2人
			総合制作研究実習Ⅰ	6人
			総合制作研究実習Ⅱ	6人

負担が過度になっている教員がいないことを示すために、教員ごとの時間割表を示し、十分な研究時間を取れることを明示する。

資料「教員別のスケジュール表」

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (28 ページ)

新		旧														
<p>(2) 教員組織の編成の特色</p> <p>本学部の専門教育においては、①アニメ・マンガ分野において共通する基礎教育、②アニメ分野の専門教育、③マンガ分野における専門教育、④キャラクターデザイン分野における専門教育、と分けることができ、これら4分野において対応した教員体制になっている。また、⑤専門教育に関連する他分野である商業活用分野における教育にも対応した教員体制にもなっている。以上5分野において専門とする教員を配置しており、十分な教員体制になっていることについて、以下の表で示す。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分野</th> <th>教員数</th> <th>教員</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="5">①アニメ・マンガ分野において共通する基礎教育</td> <td>教授3人(脚本分野・作画技法分野)</td> <td>神村幸子 村井さだゆき ヨシカワゴエモン</td> </tr> <tr> <td>教授1人(映像分野)</td> <td>堀越謙三</td> </tr> <tr> <td>教授1人(マンガ分野)</td> <td>成田兵衛</td> </tr> <tr> <td>准教授2人(アニメ分野・映像分野)</td> <td>木村智哉 横山昌吾</td> </tr> <tr> <td>講師1人(マンガ・キ</td> <td>雑賀忠宏</td> </tr> </tbody> </table>		分野	教員数	教員	①アニメ・マンガ分野において共通する基礎教育	教授3人(脚本分野・作画技法分野)	神村幸子 村井さだゆき ヨシカワゴエモン	教授1人(映像分野)	堀越謙三	教授1人(マンガ分野)	成田兵衛	准教授2人(アニメ分野・映像分野)	木村智哉 横山昌吾	講師1人(マンガ・キ	雑賀忠宏	<p>(2) 教員組織の編成の特色</p> <p>(追加)</p>
分野	教員数	教員														
①アニメ・マンガ分野において共通する基礎教育	教授3人(脚本分野・作画技法分野)	神村幸子 村井さだゆき ヨシカワゴエモン														
	教授1人(映像分野)	堀越謙三														
	教授1人(マンガ分野)	成田兵衛														
	准教授2人(アニメ分野・映像分野)	木村智哉 横山昌吾														
	講師1人(マンガ・キ	雑賀忠宏														

	<u>キャラクター分野)</u>	
	<u>助教1人</u> <u>(コンテンツ地域振興分野)</u>	<u>青木健一</u>
<u>②アニメ分野における専門教育</u>	<u>教授4人</u>	<u>神村幸子</u> <u>深井利行</u> <u>こだま兼嗣</u> <u>室井ふみえ</u>
	<u>准教授2人</u>	<u>木村智哉</u> <u>西村潤子</u>
<u>③マンガ分野における専門教育</u>	<u>教授2人</u>	<u>belne</u> <u>成田兵衛</u>
	<u>講師3人</u>	<u>雑賀忠宏</u> <u>日高トモキ</u> <u>千</u> <u>高山瑞穂</u>
<u>④キャラクターデザイン分野における専門教育</u>	<u>教授1人</u>	<u>ヨシカワゴ</u> <u>エモン</u>
	<u>准教授2人</u>	<u>KENT00</u> <u>森岡淳</u>
	<u>講師1人</u>	<u>雑賀忠宏</u>
	<u>助教1人</u>	<u>青木健一</u>
<u>⑤専門教育に関連する他分野である商業活用分野における教育</u>	<u>教授2人</u> <u>(企画・プロデュース分野)</u>	<u>堀越謙三</u> <u>成田兵衛</u>
	<u>准教授1人</u> <u>(企画・プロデュース分野)</u>	<u>横山昌吾</u>
	<u>准教授1人</u> <u>(商業活用・出版分野)</u>	<u>中西素規</u>

<p>(中略)</p> <p><u>(6) 教育研究に支障のない教員体制と負担軽減策について</u></p> <p><u>本学部の専任教員の担当科目数について、教員ごとに過度な負担とならないように、受け持ち単位数を調整しているが、比較的負担の大きい教員の担当授業科目に対しては助手を付けることで、負担を軽減するようにしている。助手については、教育研究の補助を行う者として、講義・演習・実習の補助として、講義・演習のための教材作成の補助、実習科目の器具等の準備、臨地実務実習における学生への連絡や調整、臨地実務実習先との連絡や調整、共同科目についての教育に係る連絡調整などを行い、助教以上の大学教員の負担を軽減する役割を担う。</u></p>	<p>(中略)</p> <p><u>(追加)</u></p>
--	--------------------------------

1年生 2年生 3年生 4年生 実習先巡回

神村(上村)幸子

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					研究日
2限	総合制作研究実習Ⅰ				
3限	15人の教員で3クラスを分担				
4限					
5限					

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	作画表現技法論				研究日
2限	作画表現技法論				
3限					
4限					
5限					

夏季長期休み

透視図法基礎
1年次夏季(9月)に
集中
2日間×2クラス
4日間

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限			総合政策研究実習Ⅱ		研究日
2限			15人の教員で3クラスを分担		
3限					
4限					
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限			総合政策研究実習Ⅱ	クリエイターの基礎知識	研究日
2限			15人の教員で3クラスを分担	クリエイターの基礎知識	
3限					
4限					
5限					

堀越 謙三

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					総合制作研究実習Ⅰ 15人の教員で3クラスを分担
2限					
3限	研究日		表象芸術論		
4限			表象芸術論	企画プロセスゼミ	
5限					

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					研究日
2限					
3限			表象芸術論		
4限			表象芸術論		
5限					

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限	企画プロセス概論		総合政策研究実習Ⅱ		研究日
2限	企画プロセス概論		15人の教員で3クラスを分担		
3限	研究日				
4限					
5限				企画プロセス演習	

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		企画開発概論	総合政策研究実習Ⅱ		研究日
2限		企画開発概論	15人の教員で3クラスを分担		
3限					
4限					
5限					

春季長期休み

物語芸術workshop
I
(演劇制作)
1年次春季(2月)に
集中(8日間)

木村 智哉

1期(4月中旬～6月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限			総合制作実習Ⅰ アニメ制作実習Ⅰ 15人の教員で3クラスを分担		
3限					研究日
4限					
5限					

2期(6月中旬～8月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限		アニメ制作実習Ⅰ	アニメ制作実習Ⅱ	アニメ制作実習Ⅲ	
3限		アニメ制作実習Ⅰ	アニメ制作実習Ⅱ	アニメ制作実習Ⅲ	アニメ・スタジオ実習
4限					
5限					

夏季長期休み

デジタルペイント実務Ⅰ
2年次夏季(9月)に
集中(8日間)
新潟市内1カ所
2回巡回指導
1日間

デジタルペイント実務Ⅱ
3年次夏季(8月)に
集中(8日間)
新潟市内1カ所
2回巡回指導
1日間

3期(9月下旬～11月中旬)

1限	月	火	水	木	金
2限				総合制作実習Ⅱ 15人の教員で3クラスを分担	
3限		アニメ史		アニメ産業論	
4限		アニメ史			アニメ・マンガ研究Ⅲ
5限					アニメ・マンガ研究Ⅳ

4期(11月下旬～2月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限			アニメ制作実務Ⅰ	アニメ制作実務Ⅱ	
3限		アニメ制作実務Ⅰ	アニメ制作実務Ⅱ	アニメ制作実務Ⅲ	アニメ産業論
4限					アニメ・マンガ研究Ⅲ
5限					アニメ・マンガ研究Ⅳ

横山 昌吾

1期(4月中旬～6月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限			総合制作実習Ⅰ 15人の教員で3クラスを分担		
3限					研究日
4限					
5限					

2期(6月中旬～8月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限				映像音響概論	
3限				映像音響概論	研究日
4限					
5限					

3期(9月下旬～11月中旬)

1限	月	火	水	木	金
2限		企画制作実習Ⅰ	企画制作実習Ⅱ	総合制作実習Ⅱ 15人の教員で3クラスを分担	
3限					研究日
4限					
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限			映像音響概論	総合制作実習Ⅱ 15人の教員で3クラスを分担	
3限					研究日
4限					
5限					

春季長期休み

物語芸術workshopⅡ
(実写映画制作)
2年次春季(3月)に
集中(8日間)

ポストプロダクション実習
2年次春季(2月)に
集中(4日間)

雑賀 忠宏

1期(4月中旬～6月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限			総合制作研究実習Ⅰ 15人の教員で3クラスを分担	研究日	
3限				マンガ・イラストデザイン演習	
4限		文化啓発施設運営実務Ⅰ	3箇所巡回指導		
5限			マンガ制作研究		

2期(6月中旬～8月上旬)

1限	マンガ概論	月	火	水	木	金
2限	マンガ概論				研究日	
3限						
4限			文化啓発施設運営実務Ⅰ	3箇所巡回指導		
5限				マンガ制作研究		

3期(9月下旬～11月中旬)

1限	月	火	水	木	金
2限				総合政策研究実習Ⅱ 15人の教員で3クラスを分担	文化啓発施設運営実務Ⅱ 3箇所巡回指導
3限	研究日			サブカルチャー論	
4限					アニメ・マンガ研究Ⅲ
5限					アニメ・マンガ研究Ⅲ

4期(11月下旬～2月上旬)

1限	月	火	水	木	金
2限		キャラクタートマンガ実務Ⅰ(3年次)	5週間巡回指導 自都圏1カ所	研究日	文化啓発施設運営実務Ⅱ 3箇所巡回指導
3限	マンガ史			サブカルチャー論	
4限	マンガ史			スタディスキル	
5限				スタディスキル	

青木 健一

1期(4月中旬～6月上旬)

1限	イラスト実務実習(連)	月	火	水	木	金
2限	イラスト実務実習(連)		キャラデザイオンⅡ	キャラデザイオンⅡ		
3限	キャラデザイオンⅠ		研究日			
4限	キャラデザイオンⅠ			キャラデザイオンⅢ	文化啓発施設運営実務Ⅰ 3箇所巡回指導	
5限						

2期(6月中旬～8月上旬)

1限	イラスト実務実習(連)	月	火	水	木	金
2限	イラスト実務実習(連)		研究日			
3限	イラスト実務実習(連)					
4限					文化啓発施設運営実務Ⅰ 3箇所巡回指導	
5限						

3期(9月下旬～11月中旬)

1限	月	火	水	木	金
2限				アニメ・マンガによる地域振興事例研究	
3限	研究日				
4限					文化啓発施設運営実務Ⅱ 3箇所巡回指導
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

1限	キャラクタートマンガ実務Ⅰ(3年次)	月	火	水	木	金
2限	5週間巡回指導 新潟市内1カ所		研究日			
3限						
4限					文化啓発施設運営実務Ⅱ 3箇所巡回指導	
5限						

春季長期休み

印刷・広告実習Ⅱ 3年次春季(3月)に集中(8日間)	新潟県内12カ所 1日4カ所×3日 2回巡回指導 6日間
-------------------------------	---------------------------------------

物語芸術workshopⅠ (演劇制作) 1年次春季(2月)に集中(8日間)
--

【審査意見10の対応 資料】

物語芸術workshopⅡ(実写映画制作) 2年次春季(3月)に集中(8日間)
--

成田 兵衛

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					総合制作実習Ⅰ 15人の教員で3クラスを分担任
2限					
3限		研究日			
4限					
5限					

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					
2限					
3限		研究日			
4限					企画プロセスゼミ
5限					

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限					研究日
2限		コンテンツビジネス概論			
3限		コンテンツビジネス概論	15人の教員で3クラスを分担任		
4限				マンガ産業論	
5限				マンガ産業論	

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					研究日
2限		コンテンツビジネス概論			
3限		コンテンツビジネス概論	15人の教員で3クラスを分担任		
4限					
5限					

深井 利行

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					
2限					運動表現理論
3限	作画演習		総合制作実習Ⅰ 15人の教員で3クラスを分担任		運動表現理論
4限	作画演習				
5限	作画演習				

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					
2限					アニメ制作実務Ⅱ(4年次) 8週間巡回指導新潟市内2カ所
3限	作画演習		アニメ制作実務Ⅱ(4年次) 8週間巡回指導富山県1カ所	アニメ表現基礎	運動表現理論
4限	作画演習			アニメ表現基礎	
5限	作画演習				

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限					
2限					
3限		研究日			
4限					デジタルアニメ実習
5限					デジタルアニメ実習

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限					研究日
2限					総合政策研究実習Ⅱ 15人の教員で3クラスを分担任
3限		アニメ制作実務Ⅰ(3年次) 5週間巡回指導新潟市内2カ所			
4限					デジタルアニメ実習
5限					デジタルアニメ実習

KENTOO(喜多浩一)

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	キャラクタースタディオ演習	研究日		総合制作研究実習 I 15人の教員で3クラスを分担	キャラクタースタディオゼミ I
2限	キャラクタースタディオ演習				キャラクタースタディオゼミ I
3限	イラスト実務実習(運)				
4限	イラスト実務実習(運)				
5限	イラスト実務実習(運)				

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	キャラクタースタディオ演習	研究日		キャラクタースタディオ演習 I	キャラクタースタディオ演習 I
2限	キャラクタースタディオ演習				キャラクタースタディオ演習 I
3限					
4限	イラスト実務実習(運)				キャラクタースタディオ表現基礎
5限	イラスト実務実習(運)				キャラクタースタディオ表現基礎

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限	研究日			総合制作研究実習 II 15人の教員で3クラスを分担	キャラクタースタディオゼミ II
2限					キャラクタースタディオゼミ II
3限		キャラクタースタディオ演習	キャラクタースタディオ演習		
4限					
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	研究日			総合制作研究実習 II 15人の教員で3クラスを分担	
2限		キャラクタースタディオ演習			
3限					
4限					
5限					

中西 素規

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	総合制作研究実習 I			研究日	
2限					
3限	15人の教員で3クラスを分担				
4限					
5限					

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限				研究日	
2限					
3限					
4限					
5限					

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限	パブリックシンガ 実習 II	パブリックシンガ 実習 I		研究日	総合制作研究実習 II 15人の教員で3クラスを分担
2限	パブリックシンガ 実習 II	パブリックシンガ 実習 I			
3限	パブリックシンガ 実習 II	パブリックシンガ 実習 I			
4限	パブリックシンガ 実習 II	パブリックシンガ 実習 I			
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		パブリックシンガ 実習 I		研究日	総合制作研究実習 II 15人の教員で3クラスを分担
2限		パブリックシンガ 実習 I			
3限		パブリックシンガ 実習 I			
4限		パブリックシンガ 実習 I			
5限					

春夏長期休み

印刷・広告実習 II
3年次春季(3月)に
集中(8日間)
新潟県内12カ所
1日4カ所×3日
2回巡回指導
6日間

夏夏長期休み

印刷・広告実習 I
3年次夏季(9月)に
集中(8日間)
新潟県内12カ所
1日4カ所×3日
2回巡回指導
6日間

日高トモキチ(誠之)

1期(4月中旬～6月上旬)

月	火	水	木	金
1限	マンガ 表現演習	イラスト 実務実習(連)		総合制作研究 実習Ⅰ 15人の 教員で 3クラス を分担
2限		イラスト 実務実習(連)		
3限	マンガ 脚本演習	イラスト 実務実習(連)	マンガ ゼミⅠ	
4限			マンガ ゼミⅠ	
5限				

2期(6月中旬～8月上旬)

月	火	水	木	金
1限	マンガ 表現演習	イラスト 実務実習(連)		研究日
2限	マンガ 表現演習	イラスト 実務実習(連)		
3限	マンガ 脚本演習		マンガ ゼミⅠ	
4限	マンガ 脚本演習		マンガ ゼミⅠ	
5限				

3期(9月下旬～11月中旬)

月	火	水	木	金
1限	マンガ 基礎演習Ⅰ			総合政 策研究 実習Ⅱ 15人の 教員で 3クラス を分担
2限	マンガ 基礎演習Ⅰ		マンガ 表現実習	
3限			マンガ ゼミⅡ	
4限			マンガ ゼミⅡ	
5限				

4期(11月下旬～2月上旬)

月	火	水	木	金
1限	マンガ 基礎演習Ⅱ			総合政 策研究 実習Ⅱ 15人の 教員で 3クラス を分担
2限	マンガ 基礎演習Ⅱ			
3限			研究日	
4限	マンガ 脚本実習			
5限				

高山瑞穂(太田克己)

1期(4月中旬～6月上旬)

月	火	水	木	金
1限	マンガ 表現演習	デジタル マンガ 表現 論		総合制 作研究 実習Ⅰ 15人の 教員で 3クラス を分担
2限	マンガ 表現演習	デジタル マンガ 表現 論		
3限	マンガ 脚本演習		マンガ ゼミⅠ	
4限	マンガ 脚本演習		マンガ ゼミⅠ	
5限				

2期(6月中旬～8月上旬)

月	火	水	木	金
1限				研究日
2限	マンガ 表現演習			
3限	マンガ 脚本演習		マンガ ゼミⅠ	
4限			マンガ ゼミⅠ	
5限	マンガ 脚本演習			

3期(9月下旬～11月中旬)

月	火	水	木	金
1限				総合政 策研究 実習Ⅱ 15人の 教員で 3クラス を分担
2限				
3限			マンガ ゼミⅡ	
4限			マンガ ゼミⅡ	
5限			マンガ 脚本実習	

4期(11月下旬～2月上旬)

月	火	水	木	金
1限	マンガ 基礎演習Ⅱ			総合政 策研究 実習Ⅱ 15人の 教員で 3クラス を分担
2限	マンガ 基礎演習Ⅱ			
3限			研究日	
4限				
5限	マンガ 脚本実習			

こだま(児玉)兼嗣

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	総合制作研究実習 I	演出表現論	アニメ制作実習		研究日
2限	総合制作研究実習 I		アニメ制作実習		
3限	15人の教員で3クラスを分担				
4限					
5限					

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		演出表現論	アニメ制作実習		研究日
2限			アニメ制作実習		
3限					
4限					
5限					

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限			総合政策研究実習 II	アニメ制作実習	研究日
2限			総合政策研究実習 II	アニメ制作実習	
3限	アニメ基礎演習 I		15人の教員で3クラスを分担		
4限	アニメ基礎演習 I				
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限			総合政策研究実習 II	アニメ制作実習	研究日
2限			総合政策研究実習 II	アニメ制作実習	
3限	アニメ基礎演習 I		15人の教員で3クラスを分担		
4限	アニメ基礎演習 I				
5限					

belne(菅谷多津)

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	マンガ表現演習	研究日			総合制作研究実習 I 15人の教員で3クラスを分担
2限	マンガ表現演習				
3限			マンガゼミ I		
4限	マンガ脚本演習		マンガゼミ I		
5限	マンガ脚本演習				

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	マンガ表現演習	研究日			
2限					
3限			マンガ表現基礎		
4限	マンガ脚本演習		マンガゼミ I		
5限	マンガ脚本演習		マンガゼミ I		

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限	マンガ基礎演習 I	研究日			総合政策研究実習 II 15人の教員で3クラスを分担
2限	マンガ基礎演習 I				
3限	マンガ脚本演習		マンガゼミ II		
4限			マンガゼミ II		
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	マンガ基礎演習 II	研究日			総合政策研究実習 II 15人の教員で3クラスを分担
2限	マンガ基礎演習 II				
3限	マンガ脚本演習				
4限					
5限					

村井さだゆき(貞之)

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限	文学※	研究日	脚本概論		
2限	文学※	研究日	脚本概論		
3限		研究日	近代世界観研究		
4限		研究日			
5限		研究日			

※1文学18回中2回担当する。

西村 潤子

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		研究日			
2限		研究日			
3限		研究日			
4限	作画演習	研究日			
5限	作画演習	研究日			

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		研究日	脚本概論		
2限		研究日	脚本概論		
3限		研究日	近代世界観研究		
4限		研究日			
5限		研究日			

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		研究日			
2限		研究日			
3限		研究日	アニメ表現基礎		
4限	作画演習	研究日	アニメ表現基礎		
5限	作画演習	研究日			

夏季長期休み

デジタルポイント実務Ⅰ
2年次夏季(9月)に集中(6日間)
新潟市内1カ所
2回巡回指導
3日間

デジタルポイント実務Ⅱ
3年次夏季(8月)に集中(6日間)
新潟市内1カ所
2回巡回指導
3日間

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限		脚本分析実習		研究日	
2限		脚本分析実習	物語記号学	研究日	
3限		脚本分析実習		研究日	
4限		脚本分析実習		研究日	
5限		研究日			

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限		研究日			
2限		研究日			
3限	デジタルアニメ実習	研究日			
4限	デジタルアニメ実習	研究日			
5限	デジタルアニメ実習	研究日			

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		研究日			
2限		研究日	物語記号学		
3限		研究日			
4限		研究日			
5限		研究日			

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限		研究日			
2限		研究日			
3限	デジタルアニメ実習	研究日			
4限	デジタルアニメ実習	研究日			
5限	デジタルアニメ実習	研究日			

森岡 淳

1期(4月中旬～6月上旬)

1限	月	キャラクタースタイン 演習	火		水	総合制作研究実習Ⅰ 15人の教員で3クラスを分担	木	キャラクタースタインゼミⅠ	金	キャラクタースタインゼミⅠ
2限	月	キャラクタースタイン 演習	火		水		木	キャラクタースタインゼミⅠ	金	
3限	月	美術史※	火		水		木	研究日	金	
4限	月	イラスト実務実習(運)	火		水		木		金	
5限	月	イラスト実務実習(運)	火		水		木		金	

2期(6月中旬～8月上旬)

1限	月	キャラクタースタイン 演習	火		水	研究日	木	キャラクタースタインゼミⅠ	金	キャラクタースタインゼミⅠ
2限	月	キャラクタースタイン 演習	火		水		木	キャラクタースタインゼミⅠ	金	
3限	月		火		水	研究日	木	イラスト実務実習(運)	金	
4限	月		火		水		木	イラスト実務実習(運)	金	
5限	月		火		水		木	イラスト実務実習(運)	金	

3期(9月下旬～11月中旬)

1限	月		火		水	研究日	木	総合制作研究実習Ⅱ	金	キャラクタースタインゼミⅡ
2限	月		火		水		木	15人の教員で3クラスを分担	金	キャラクタースタインゼミⅡ
3限	月		火		水	研究日	木	キャラクタースタイン実習	金	キャラクタースタイン基礎演習Ⅰ
4限	月		火		水		木	キャラクタースタイン実習	金	キャラクタースタイン基礎演習Ⅰ
5限	月		火		水		木	キャラクタースタイン実習	金	キャラクタースタイン基礎演習Ⅰ

4期(11月下旬～2月上旬)

1限	月		火		水	研究日	木	総合制作研究実習Ⅱ	金	
2限	月		火		水		木	キャラクタースタイン実習	金	
3限	月		火		水	研究日	木	キャラクタースタイン実習	金	キャラクタースタイン基礎演習Ⅰ
4限	月		火		水		木	キャラクタースタイン実習	金	キャラクタースタイン基礎演習Ⅰ
5限	月		火		水		木	キャラクタースタイン実習	金	キャラクタースタイン基礎演習Ⅰ

※1美術史18回中3回担当する。
室井ふみえ(富美江)

1期(4月中旬～6月上旬)

1限	月	総合制作研究実習Ⅰ	火		水	研究日	木	研究日	金	研究日
2限	月		火		水		木		金	
3限	月	15人の教員で3クラスを分担	火		水		木	アニメゼミⅠ	金	
4限	月		火		水		木	アニメゼミⅠ	金	
5限	月		火		水		木		金	

2期(6月中旬～8月上旬)

1限	月		火		水	研究日	木	アニメ制作実務Ⅱ(4年次)	金	アニメ制作実務Ⅱ(4年次)
2限	月		火		水		木	アニメゼミⅠ	金	
3限	月		火		水	研究日	木	アニメゼミⅠ	金	
4限	月		火		水		木	アニメゼミⅠ	金	
5限	月		火		水		木		金	

3期(9月下旬～11月中旬)

1限	月		火		水	研究日	木	総合制作研究実習Ⅱ	金	
2限	月		火		水		木	15人の教員で3クラスを分担	金	
3限	月		火		水	研究日	木	アニメゼミⅡ	金	
4限	月		火		水		木	アニメゼミⅡ	金	
5限	月		火		水		木		金	

4期(11月下旬～2月上旬)

1限	月		火		水	研究日	木	アニメ制作実務Ⅰ(3年次)	金	研究日
2限	月		火		水		木	アニメ制作実務Ⅰ(3年次)	金	
3限	月		火		水	研究日	木	アニメ制作実務Ⅰ(3年次)	金	総合制作研究実習Ⅱ
4限	月		火		水		木	アニメ制作実務Ⅰ(3年次)	金	15人の教員で3クラスを分担
5限	月		火		水		木	アニメ制作実務Ⅰ(3年次)	金	

ヨシカワゴエモン(吉川光男)

1期(4月中旬～6月上旬)

	月	火	水	木	金
1限			研究日		ライブ ログ理 論およ び演習
2限					ライブ ログ理 論およ び演習
3限					ライブ ログ理 論およ び演習
4限					ライブ ログ理 論およ び演習
5限					ライブ ログ理 論およ び演習

2期(6月中旬～8月上旬)

	月	火	水	木	金
1限			研究日		ライブ ログ理 論およ び演習
2限					ライブ ログ理 論およ び演習
3限					ライブ ログ理 論およ び演習
4限					ライブ ログ理 論およ び演習
5限					ライブ ログ理 論およ び演習

3期(9月下旬～11月中旬)

	月	火	水	木	金
1限			研究日		ライブ ログ理 論およ び演習
2限					ライブ ログ理 論およ び演習
3限					立休 デザイン
4限					
5限					

4期(11月下旬～2月上旬)

	月	火	水	木	金
1限			研究日		ライブ ログ理 論およ び演習
2限					ライブ ログ理 論およ び演習
3限					
4限					
5限					

(改善事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

1 1 <留学生への支援の充実について>

本学部の専攻分野の特性を踏まえると、留学生が入学することが予想されるが、修学面及び生活支援面で教職員が支援を行うに当たり、人員体制が十分に計画されているかについて説明すること。

(対応)

本学部の専攻分野の特性を踏まえると、留学生が入学することが予想されるため、修学面及び生活支援面で教職員がどのような体制で支援を行う計画であるか説明する。

本学部では、留学生の定員枠の設定や留学生に特化した入学者選抜の設定は行わないが、留学生も入学者の対象として受け入れることとしており、一般選抜試験及び特別選抜試験の総合型選抜の定員枠の中で選抜し、入学後の履修等において一般学生と同じ条件のもとに学修が可能な者としている。

入学者選抜において、留学生で一般学生と同じ条件のもとに学修が可能とする日本語能力の基準は、日本語能力試験N2以上の資格に相当する日本語能力を有する者、又は日本語留学試験の日本語科目（読解、聴解及び聴読解）において200点以上に相当する日本語能力を有する者としている。

そのうえで、留学生に対する支援の体制として、日本語学校において留学生募集活動、ビザ申請支援、修学支援、生活指導・生活支援を経験した事務局職員を留学生に対する支援の相談役として配置し、その他大学事務局に留学生担当を3人配置して支援することとしている。

修学面の支援は、大学事務局学務課に配置される専門学校での教務経験のある留学生担当1人と他大学において留学生を指導した経験を持つ教員が連携し留学生の出欠管理、学修に関する相談・支援を行う。

生活面の支援については、大学事務局総務課に配置される留学生担当1人が担当するとともに、教員及び事務局で組織された学生委員会が学生生活について適切な指導・助言を行うものとする。

また、入学前の応募活動や入学試験に関する留学生の問い合わせについては、大学事務局入試広報課に留学生担当1人を配属して支援することとしており、入学後はこの学務課、総務課、入試広報課の留学生担当並びに教員、学生委員会が連携して支援を行うものとしている。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (46 ページ)

新	旧
<p>(5) 社会人や留学生の入学に関する考え方</p> <p>(中略)</p> <p>また、留学生が入学した場合は、<u>留学生に対する支援の体制として、日本語学校において留学生募集活動、ビザ申請支援、修学支援、生活指導・生活支援を経験した事務局職員を留学生に対する支援の相談役として配置し、その他大学事務局に留学生担当を3人配置して支援することとしている。</u></p> <p><u>修学面の支援は、大学事務局学務課に配置される専門学校での教務経験のある留学生担当1人と他大学において留学生を指導した経験を持つ教員が連携し留学生の出欠管理、学修に関する相談・支援を行う。</u></p> <p><u>生活面の支援については、大学事務局総務課に配置される留学生担当1人が担当するとともに、教員及び事務局で組織された学生委員会が学生生活について適切な指導・助言を行うものとする。</u></p> <p><u>また、入学前の応募活動や入学試験に関する留学生の問い合わせについては、大学事務局入試広報課に留学生担当1人を配属して支援することとしており、入学後はこの学務課、総務課、入試広報課の留学生担当並びに教員、学生委員会が連携して支援を行うものとしている。</u></p> <p>長期欠席や出席状況が良好でないものに対する注意喚起や警告、本国の緊急連絡先との連携により、中途退学に至らないように支援するものとする。入国管理局への定期報告は留学生担当事務にて確実に実</p>	<p>(5) 社会人や留学生の入学に関する考え方</p> <p>(中略)</p> <p>また、留学生が入学した場合は、<u>事務局総務課において留学生担当事務を配置し、教員と連携して留学生の出欠管理を行うとともに生活支援や悩み相談を行う。</u></p> <p>長期欠席や出席状況が良好でないものに対する注意喚起や警告、本国の緊急連絡先との連携により、中途退学に至らないように支援するものとする。入国管理局への定期報告は留学生担当事務にて確実に実</p>

<p>施する。</p> <p>留学生の在留期間の管理は基本的には留学生本人が責任を持つことであるが、留学生担当事務もすべての留学生の在留期間の管理並びに期限の満了前に確実に査証の更新手続きをするように指導するとともに、更新手続きの支援を行う。さらに卒業後、日本で就職する場合の在留資格の変更手続きに関しても適切に支援するものとする。</p>	<p>施する。</p> <p>留学生の在留期間の管理は基本的には留学生本人が責任を持つことであるが、留学生担当事務もすべての留学生の在留期間の管理並びに期限の満了前に確実に査証の更新手続きをするように指導するとともに、更新手続きの支援を行う。さらに卒業後、日本で就職する場合の在留資格の変更手続きに関しても適切に支援するものとする。</p>
--	--

(改善事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

1.2 <研究を行う体制について>

本学部の博士の学位を有する専任教員の研究業績には査読論文の本数が少ないと見受けられるため、本学部における研究の質向上を担保する方策について説明すること。

(対応)

本学の研究者教員の中で、博士号を有している教員については、40代の若手の教員が多く、現時点では残念ながら査読論文数が少ない。専門学校は社会で有用な知識と技術を学生に伝授することが主な使命であるが、大学はそれにとどまらず、研究成果によって社会に貢献すべきものとの認識を持っている。その上で専門職大学らしい研究の方向性を検討した結果、日本アニメやマンガに関する文化的なユニークさについて、民俗学や人類学、社会学あるいは工学(メディア技術)との関連からの研究や、アニメ・マンガ製作現場及び流通現場をフィールドワークの対象として導きだされるアニメ・マンガ産業研究、及びマーケティング研究などを念頭に置いて教員を選抜した結果、研究分野の新しさから自ずと若手教員が選抜されることとなった。

当該博士号を有する若手教員に研究に邁進してもらい、学会誌、学術雑誌に積極的に投稿し、査読論文の本数を増やすとともに、その分野での主導的研究者に成長してもらうために、大学は当該博士号を有する若手教員に以下のような環境を準備する。(博士号を有しない講師以上の教員についても同様であり、助教についても年間30万円の研究費を除き同様である。)

- ・ 講義、実習、臨地実務実習のために助手を配置して、時間的負担の軽減をはかる。
- ・ 一律年間30万円の研究費の支給、及び共同研究に対する200万円の支給。
- ・ 2年に1度程度の研究紀要の発行。
- ・ 年1回の昇給等に関連する教員の業績評価*で、研究業績を評価の対象とする。

*研究業績については、研究活動に関する実績と外部資金導入の大きく2点で評価する。研究活動に関する実績として、受賞数、表彰数、著書数、論文数、学会発表数を本人としての関わり方(単著・共著・編著・監修など)、種類(書籍・教科書、翻訳書、翻訳論文、査読論文、査読なしの論文、報告書など)、国際的通用性(英文論文、国際的な学術学会など)など内容に応じて評価する。

また、就業規則上にて学術研究上特に功労があった者について、選考の上表彰することを定めており、研究活動に取り組む意欲を高めている。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (30 ページ)

新	旧
<p>(4) 教員による教育研究活動への支援体制の強化 (中略)</p> <p>研究面においては、就任後、専門分野における研究業績を有した教員のもとで、研究活動等に豊富に接することにより、自立して研究活動を行うための研究能力の伸長を図るとともに、出版助成、学会活動支援等、教育研究環境の充実を図る。</p> <p><u>特に博士号を有する若手教員に研究に邁進してもらい、学会誌、学術雑誌に積極的に投稿し、査読論文の本数を増やすとともに、その分野での主導的研究者に成長してもらうために、大学は当該博士号を有する若手教員に以下のような環境を準備する。(博士号を有しない講師以上の教員についても同様であり、助教についても年間30万円の研究費を除き同様である。)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>・講義、実習、臨地実務実習のために助手を配置して、時間的負担の軽減をはかる。</u> <u>・一律年間30万円の研究費の支給、および共同研究に対する200万円の支給。</u> <u>・2年に1度程度の研究紀要の発行。</u> <u>・年1回の昇給等に関連する教員の業績評価*で、研究業績を評価の対象とする。</u> <p><u>*研究業績については、研究活動に関する実績と外部資金導入の大きく2点で評価する。研究活動に関する実績として、受賞数、表彰数、著書数、論文数、学会発表数を本人としての関わり方(単著・共著・編著・監修など)、種類(書籍・教科書、翻訳書、翻訳論文、査読論文、査読なしの論文、報告書など)、国際的通用性(英文論文、国</u></p>	<p>(4) 教員による教育研究活動への支援体制の強化 (中略)</p> <p>研究面においては、就任後、専門分野における研究業績を有した教員のもとで、研究活動等に豊富に接することにより、自立して研究活動を行うための研究能力の伸長を図るとともに、出版助成、学会活動支援等、教育研究環境の充実を図る。</p> <p><u>(追加)</u></p>

<p><u>際的な学会など) 内容に応じて評価する。</u></p> <p><u>また、就業規則上にて学術研究上特に功</u> <u>労があった者について、選考の上表彰する</u> <u>ことを定めており、研究活動に取り組む意</u> <u>欲を高めている。</u></p>	
---	--

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

1.3 <視聴覚資料の整備状況の詳細が不適切>

視聴覚資料について、10点しか整備されておらず、本学部の専攻分野に照らすと、整備状況として不十分である。例えば、映画やゲームなど、アニメーション以外のものも含め、多岐に亘る渡る視聴覚資料が偏りなく備えられることが必要と考えられることから、整備計画について改めること。

(対応)

本学部においては、専攻分野についてアニメ・マンガ分野と設定しており、映像を主に扱うアニメを専攻分野に含んでいるという観点から、視聴覚資料について、大幅に追加する。

特にアニメ制作においては、映像表現をする上で、アニメ以外の優れた映像作品から、学ぶべきことも多いと考え、視聴覚資料についてはアニメ作品だけでなく、実写の映像作品も新たに加えることとする。具体的には、『となりのトトロ』などジブリ作品、『ズートピア』などディズニー作品、『七人の侍』など黒沢監督作品、『めまい』などヒッチコック監督作品などを追加する。また、映像表現の中でも近年特にゲームなどに代表されるCGを使った表現について、重要性が高くなっているため、上記の追加した作品のなかでゲームを題材にした作品やCG表現が優れている作品を追加し、必要なものを揃えられていることを明らかにした。具体的には、『ピクセル』など追加し、視聴覚資料として合計241点を揃える。

また、上記の追加に関しては、現在計画中の授業科目において必要性が高いと見込まれる作品を優先して241点の追加としたが、視聴覚資料に限らず、図書に関しては開学後も年度別予算を活用して図書の充実を図る。開学後に図書購入費として、開学1年目に20万円、2年目以降は100万円を予算計上する予定である。新作等の追加と共に、開学後も教育研究上必要な図書について検討をし、追加収集をしていく計画としている。

視聴覚資料の所蔵数について		
アニメーション作品 (日本)	75点	となりのトトロ パプリカなど
アニメーション作品 (海外)	49点	ズートピア カンフーパンダなど
実写映像作品 (日本)	23点	七人の侍 東京物語など
実写映像作品 (海外)	94点	大いなる幻影 めまいなど
合計	241点	
※内 CGが優れた作品	12点	ピクセル トロン：レガシーなど

資料「資料図書リスト (視聴覚教材)」

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (41 ページ)

新	旧														
<p>(3) 図書等の資料および図書館の整備計画</p> <p>1) 図書等の整備 (中略)</p> <p>内国書 3,200 冊 マンガ本 28,233 冊 外国書 63 冊、 学術和雑誌 23 点、 学術洋雑誌 5 点(内電子ジャーナル 5 点)、 データベース 4 点、 視聴覚資料等 <u>241 点</u></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><u>視聴覚資料の所蔵数について</u></td> </tr> <tr> <td><u>アニメーション作品 (日本)</u></td> <td style="text-align: right;"><u>75 点</u></td> </tr> <tr> <td><u>アニメーション作品 (海外)</u></td> <td style="text-align: right;"><u>49 点</u></td> </tr> <tr> <td><u>実写映像作品 (日本)</u></td> <td style="text-align: right;"><u>23 点</u></td> </tr> <tr> <td><u>実写映像作品 (海外)</u></td> <td style="text-align: right;"><u>94 点</u></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><u>合計</u></td> <td style="text-align: right;"><u>241 点</u></td> </tr> <tr> <td><u>※内 CG が優れた作品</u></td> <td style="text-align: right;"><u>12 点</u></td> </tr> </table>	<u>視聴覚資料の所蔵数について</u>		<u>アニメーション作品 (日本)</u>	<u>75 点</u>	<u>アニメーション作品 (海外)</u>	<u>49 点</u>	<u>実写映像作品 (日本)</u>	<u>23 点</u>	<u>実写映像作品 (海外)</u>	<u>94 点</u>	<u>合計</u>	<u>241 点</u>	<u>※内 CG が優れた作品</u>	<u>12 点</u>	<p>(3) 図書等の資料および図書館の整備計画</p> <p>1) 図書等の整備 (中略)</p> <p>内国書 3,200 冊 マンガ本 28,233 冊 外国書 63 冊、 学術和雑誌 23 点、 学術洋雑誌 5 点(内電子ジャーナル 5 点)、 データベース 4 点、 視聴覚資料等 <u>10 点</u> <u>(追加)</u></p>
<u>視聴覚資料の所蔵数について</u>															
<u>アニメーション作品 (日本)</u>	<u>75 点</u>														
<u>アニメーション作品 (海外)</u>	<u>49 点</u>														
<u>実写映像作品 (日本)</u>	<u>23 点</u>														
<u>実写映像作品 (海外)</u>	<u>94 点</u>														
<u>合計</u>	<u>241 点</u>														
<u>※内 CG が優れた作品</u>	<u>12 点</u>														

番号	分野	ゲーム・CG	タイトル	巻数	発売年	制作元
1	アニメ(日本)		桃太郎 海の神兵 / くもとちゅうりっぷ	1	2016年	松竹
2	アニメ(日本)		カフカ 田舎医者	1	2008年	松竹
3	アニメ(日本)		「頭山」山村浩二作品集	1	2006年	ジェネオン エンタテインメント
4	アニメ(日本)		白蛇伝	1	2013年	東映
5	アニメ(日本)		バンダコバンダ	1	2015年	ウォルト・ディズニー・ジャパン
6	アニメ(日本)		千と千尋の神隠し	1	2014年	ウォルト・ディズニー・ジャパン
7	アニメ(日本)		もののけ姫	1	2013年	ウォルト・ディズニー・ジャパン
8	アニメ(日本)		ハウルの動く城	1	2011年	ウォルト・ディズニー・ジャパン
9	アニメ(日本)		幻魔大戦	1	2009年	角川エンタテインメント
10	アニメ(海外)		ペイマックス	1	2015年	ウォルト・ディズニー・ジャパン
11	アニメ(日本)		イノセンス	1	2018	ウォルト・ディズニー・ジャパン
12	アニメ(日本)		時をかける少女	1	2007	KADOKAWA
13	アニメ(海外)		木を植えた男 / フレデリック・バック作品集	1	2011	ポニーキャニオン
14	アニメ(海外)		イジー・トルンカの世界 DVD-BOX	3	2005	日本コロムビア
15	アニメ(日本)		鋼の錬金術師 嘆きの丘の聖なる星	2	2012	アニプレックス
16	アニメ(日本)		パブリカ	1	2007	ムービーマネジメントカンパニー
17	アニメ(日本)		東京ゴッドファーザーズ	1	2004	ムービーマネジメントカンパニー
18	アニメ(日本)		機動戦士ガンダム UC Episode 1 ユニコーンの日	1	2010	バンダイビジュアル
19	アニメ(日本)		東のエデン 劇場版II Paradise Lost	1	2010	ムービーマネジメントカンパニー
20	アニメ(日本)		映画 クレヨンしんちゃん 超時空!嵐を呼ぶオラの花嫁	1	2014	ムービーマネジメントカンパニー
21	アニメ(日本)		ご注文はうさぎですか?? ~Dear My Sister~	4	2017	NBC ユニバーサル・エンターテイメントジャパン
22	アニメ(日本)		銀河鉄道999	1	2009	ムービーマネジメントカンパニー
23	アニメ(日本)		速旬アニメーション 冬の日	1	2003	紀伊國屋書店
24	アニメ(海外)		モアナと伝説の海	1	2020	ポニーキャニオン
25	アニメ(海外)		ふしぎの国のアリス	2	2016	ポニーキャニオン
26	アニメ(海外)		ズートピア	1	2016	ポニーキャニオン
27	アニメ(海外)		リロ&スティッチ	1	2005	ポニーキャニオン
28	アニメ(日本)		風の谷のナウシカ	1	2003	ポニーキャニオン
29	アニメ(日本)		カリオストロの城	1	2002	ポニーキャニオン
30	アニメ(日本)		かぐや姫の物語	1	2014	ポニーキャニオン
31	アニメ(海外)		ロング・ウェイ・ノース 地球のてっぺん	2	2017	Shout! Factory
32	アニメ(日本)		バンダコバンダ&バンダコバンダ 雨ふりサーカス	1	2001	ウォルト・ディズニー・ジャパン
33	アニメ(日本)		太陽の王子 ホルスの大冒険	1	2014	ムービーマネジメントカンパニー
34	アニメ(日本)		となりのトトロ	1	2014	ポニーキャニオン
35	アニメ(日本)		魔女の宅急便	1	2014	ポニーキャニオン
36	アニメ(日本)		崖の上のポニョ	1	2009	ポニーキャニオン
37	アニメ(日本)		ジブリがいっぱいSPECIAL ショートショート 1992-2016	1	2019	ポニーキャニオン
38	アニメ(日本)		復刻! 東映まんがまつり 1969年春	1	2012	東映ビデオ
39	アニメ(日本)		復刻! 東映まんがまつり 1970年夏	1	2012	東映ビデオ
40	アニメ(日本)		わんぱく王子の大蛇(おろち)退治	1	2013	ムービーマネジメントカンパニー
41	アニメ(日本)		名探偵コナン 時計じかけの摩天楼	1	2001	ポリドール
42	アニメ(日本)		AKIRA	1	2020	バンダイナムコアーツ
43	アニメ(海外)		ウォレスとグルミット ベンギンに気をつける!	1	2004	アニプレックス
44	アニメ(海外)	○	ライオン・キング	1	2019	ポニーキャニオン
45	アニメ(海外)		アラジン スペシャル・エディション	1	2008	ポニーキャニオン
46	アニメ(海外)		アナと雪の女王	1	2014	ポニーキャニオン
47	アニメ(海外)		Mr.インクレディブル	1	2018	ポニーキャニオン
48	アニメ(海外)		リトル・マーメイド	1	2019	ウォルト・ディズニー・ジャパン
49	アニメ(海外)		ライオン・キング ダイアモンド・コレクション	1	2015	ポニーキャニオン
50	アニメ(海外)		ファインディング・ニモ	1	2016	ポニーキャニオン
51	アニメ(日本)		国際アートアニメーションインデックス 山村浩二・知られざるアニメーション Vol.1	1	2006	TDKコア
52	アニメ(日本)		国際アートアニメーションインデックス 山村浩二・知られざるアニメーション Vol.2	1	2006	TDKコア

番号	分野	ゲーム・CG	タイトル	巻数	発売年	制作元
53	アニメ(日本)		国際アートアニメーションインデックス~広島国際アニメーションフェスティバル 傑作選Vol.3	1	2005	TDKコア
54	アニメ(日本)		国際アートアニメーションインデックス~広島国際アニメーションフェスティバル 傑作選Vol.4	1	2005	TDKコア
55	アニメ(海外)		メランコリックな宇宙 ドン・ハーツフェルト作品集	1	2012	ダゲレオ出版
56	実写(日本)		「ものけぼり」はこうして生まれた	3	2001	ウォルト・ディズニー・ジャパン
57	アニメ(海外)	○	モンスターズ・インク 2	2	2009	ウォルトディズニースタジオホームエンターテイメント
58	実写(海外)	○	メン・イン・ブラック2	2	2007	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
59	アニメ(海外)	○	トイ・ストーリー3	1	2018	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
60	アニメ(海外)	○	ヒックとドラゴン	2	2010	パラマウント ホーム エンタテインメント ジャパン
61	アニメ(海外)	○	スパイダーマン:スパイダーバース	2	2019	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
62	実写(海外)	○	ピクセル	1	2016	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
63	実写(海外)	○	レディ・プレイヤー 1	2	2018	ワーナー・ブラザーズ・ホームエンターテイメント
64	実写(海外)	○	名探偵ピカチュウ	1	2019	東宝
65	実写(海外)	○	トロン:レガシー	1	2011	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
66	実写(海外)	○	トロン:オリジナル	1	2012	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
67	アニメ(日本)		天使のたまご	1	2001	パイオニアLDC
68	アニメ(日本)		KAKURENBO	1	2005	コミックス・ウェブ
69	アニメ(日本)		千年女優	1	2003	バンダイビジュアル
70	アニメ(日本)		安寿と厨子王丸	1	2016	TOEI COMPANY,LTD.
71	アニメ(日本)		わんぱく王子の大蛇退治	1	2013	TOEI COMPANY,LTD.
72	アニメ(日本)		空飛ぶゆうれい船	1	2013	TOEI COMPANY,LTD.
73	アニメ(日本)		長靴をはいたネコ 80日間世界一周	1	2014	TOEI COMPANY,LTD.
74	アニメ(日本)		わが青春のアルカディア	1	2014	TOEI COMPANY,LTD.
75	アニメ(日本)		Dr.スランプ アラレちゃん ハロー！不思議島(ワンダーアイランド)・ドクターズランプ	1	2008	東映
76	アニメ(日本)		Dr.スランプ アラレちゃん ほよよ！世界一周大レース・ほよよ！ナナバ城の秘宝・ほよよ！夢の都メカポリス	1	2008	東映
77	アニメ(日本)		Dr.スランプ アラレちゃん んちゃ！ペンギン村はハレのち晴れ・んちゃ！ペンギン村より愛をこめて・ほよよ！！助けたサメに連れられて……んちゃ！！わくわくハートの夏休み	1	2008	東映
78	アニメ(日本)		ドクターズランプ アラレのびっくりパーン	1	2008	東映
79	アニメ(日本)		さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	1	2009	バンダイビジュアル
80	アニメ(日本)		ヤマトよ永遠に	1	1999	バンダイビジュアル
81	アニメ(日本)		宇宙戦艦ヤマト 完結編	1	1999	バンダイビジュアル
82	アニメ(日本)		龍の子太郎	1	2010	TOEI COMPANY,LTD.
83	アニメ(日本)		夏への扉	1	2007	東映
84	アニメ(日本)		ヴイナス戦記	1	1989	Eastern Star
85	アニメ(日本)		デジモンアドベンチャー: DVD BOX 1	2	2020	ハピネット・ピクチャーズ
86	アニメ(日本)		人狼 JIN-ROH	1	2002	バンダイビジュアル
87	アニメ(日本)		うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー	1	2002	東宝
88	アニメ(日本)		迷宮物語	1	2008	角川エンタテインメント
89	アニメ(日本)		Robot Carnival	1	1987	Eastern Star
90	アニメ(海外)		ピクサー・ショート・フィルム & ピクサー・ストーリー 完全保存版	1	2008	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
91	アニメ(海外)		ファンタスティック・プラネット	1	2016	KADOKAWA / 角川書店
92	アニメ(海外)		フレデリック・バック作品コレクション	1	2005	ジェネオン エンタテインメント
93	アニメ(海外)		劇場版チェブラーシカ	1	2011	東宝
94	アニメ(海外)		The Bears' Famous Invasion of Sicily	1	2019	Prima Linea Productions
95	アニメ(海外)		Ruben Brandt, Collector	1	2019	Sony Mod
96	アニメ(海外)		フランス・アート・アニメーション傑作選VOL.1 ジャン・フランソワ・ラギオニ短編集	1	2005	コロムビアミュージックエンタテインメント
97	アニメ(海外)		王と鳥	1	2018	KADOKAWA / 角川書店
98	アニメ(海外)		ペット2	1	2020	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
99	アニメ(海外)		ひつじのショーン UFOフィーバー!	1	2020	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
100	アニメ(海外)		トイ・ストーリー4	1	2020	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
101	アニメ(海外)		ダンボ	1	2019	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
102	アニメ(海外)		ボス・ベイビー	1	2019	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
103	アニメ(海外)		SING/シング	1	2017	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン

番号	分野	ゲーム・CG	タイトル	巻数	発売年	制作元
104	アニメ(海外)		グリーンチ	1	2019	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
105	アニメ(海外)		シュガー・ラッシュ/オンライン	1	2019	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
106	アニメ(海外)		ペット	1	2017	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
107	アニメ(海外)		ミニオンズ	1	2016	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
108	アニメ(海外)		トイ・ストーリー	1	2003	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
109	アニメ(海外)		おさるのジョージ	1	2016	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
110	アニメ(海外)		トイ・ストーリー2	1	2003	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
111	アニメ(海外)		トムとジェリー 夢のチョコレート工場	1	2017	ワーナー
112	アニメ(海外)		リメンバー・ミー	1	2018	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
113	アニメ(海外)		グリーンチ	1	2019	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
114	アニメ(海外)		怪盗グルーのミニオン危機一発	1	2016	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン
115	アニメ(海外)		ハッピーフィート	1	2010	ワーナー
116	アニメ(海外)	○	タンタンの冒険 ユニコーン号の秘密	1	2012	KADOKAWA / 角川書店
117	アニメ(海外)		ファインディング・ドリー	1	2017	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
118	アニメ(日本)		秒速5センチメートル	1	2019	コミックス・ウェーブ
119	アニメ(日本)		この世界の片隅に	1	2018	バンダイナムコアーツ
120	アニメ(日本)		君の名は	1	2018	日本音楽出版
121	アニメ(日本)		ワンピース/エピソードオブ空島	1	2018	エイベックス・ビクチャーズ
122	アニメ(日本)		GODZILLA/怪獣惑星	1	2018	東映
123	アニメ(日本)		海獣の子供	1	2020	ホビボックス
124	アニメ(日本)		ひるね姫/知らないワタシの物語	1	2017	パップ
125	アニメ(日本)		レッドタートル/ある島の物語	1	2017	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
126	アニメ(日本)		思い出のマーニー	1	2015	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
127	アニメ(日本)		おおかみこどもの雨と雪	1	2016	パップ
128	アニメ(日本)		サマーウォーズ	1	2016	パップ
129	アニメ(日本)		風立ちぬ	1	2014	ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
130	アニメ(日本)		GODZILLA/星を喰う者	1	2020	ムービー・マネジメントカンパニー
131	アニメ(日本)		GODZILLA/決戦機動増殖都市	1	2020	ムービー・マネジメントカンパニー
132	実写(海外)		黄金時代	1	2020	IVC
133	実写(海外)		噴きの天使	1	2009	IVC
134	実写(海外)		M	1	2013	ブロードウェイ
135	実写(海外)		暗黒街の顔役	1	2013	IVC
136	実写(海外)		キング・コング	1	2019	IVC
137	実写(海外)		大いなる幻影	1	2015	IVC
138	実写(海外)		モダン・タイムス	1	2016	KADOKAWA
139	実写(海外)		駅馬車	1	2019	復刻シネマライブラリー
140	実写(日本)		生まれてはみたけれど	1	2013	松竹ホームビデオ
141	実写(日本)		浪華悲歌	1	2014	松竹ホームビデオ
142	実写(日本)		人情紙風船	1	2004	東宝
143	実写(海外)		新学期 操行ゼロ	1	2007	IVC
144	実写(海外)		怒りの葡萄	1	2017	ポニーキャニオン
145	実写(海外)		市民ケーン	1	2011	IVC
146	実写(海外)		生きるべきか死ぬべきか	1	2019	KADOKAWA
147	実写(日本)		無法松の一生	1	2012	東宝
148	実写(海外)		イワン雷帝	1	2009	IVC
149	実写(海外)		無防備都市	1	2015	IVC
150	実写(海外)		天井桟敷の人々	1	2010	エスピーオー
151	実写(海外)		三つ数えろ	1	2015	ワーナー
152	実写(海外)		揺れる大地	1	2017	KADOKAWA
153	実写(海外)		自転車泥棒	1	2015	IVC
154	実写(日本)		酔いどれ天使	1	2015	東宝
155	実写(海外)		第三の男	1	2019	KADOKAWA

番号	分野	ゲーム・CG	タイトル	巻数	発売年	制作元
156	実写(日本)		晩春	1	2015	松竹
157	実写(海外)		オルフェ	1	2009	IVC
158	実写(日本)		羅生門	1	2010	ムービーマネジメントカンパニー
159	実写(海外)		欲望という名の電車	1	2013	ワーナー
160	実写(海外)		雨に唄えば	1	2013	ワーナー
161	実写(日本)		雨月物語	1	2017	KADOKAWA
162	実写(日本)		東京物語	1	2005	松竹
163	実写(海外)		裏窓	1	2013	NBCユニバーサル
164	実写(日本)		ゴジラ	1	2019	東宝
165	実写(日本)		七人の侍	1	2015	ムービーマネジメントカンパニー
166	実写(海外)		道	1	2014	IMAGICA TVTV
167	実写(日本)		浮雲	1	2005	ムービーマネジメントカンパニー
168	実写(海外)		キッスで殺せ	1	2019	IVC
169	実写(海外)		大地のうた	1	2011	IVC
170	実写(海外)		理由なき反抗	1	2014	ワーナー
171	実写(海外)		ポディスナッチャー／恐怖の街	1	2016	ランコーポレーション
172	実写(海外)		抵抗－死刑囚の日記より	1	2018	復刻シネマライブラリー
173	実写(海外)		死刑台のエレベーター	1	2009	IMAGICA TV
174	実写(海外)		めまい	1	2013	NBCユニバーサル
175	実写(海外)		アメリカの影	1	2018	キングレコード
176	実写(海外)		お熱いのがお好き	1	2014	20世紀フォックス
177	実写(海外)		勝手にしやがれ	1	2019	KADAOKAWA
178	実写(海外)		去年マリエンバートで	1	2019	KADAOKAWA
179	実写(海外)		情事	1	2008	紀伊国屋
180	実写(海外)		甘い生活	1	2015	IVC
181	実写(日本)		青春残酷物語	1	2015	松竹
182	実写(海外)		ハスラー	1	2016	ポニーキャニオン
183	実写(海外)		突然炎のごとく	1	2014	KADAOKAWA
184	実写(海外)		革命前夜	1	2015	キングレコード
185	実写(海外)		気狂いピエロ	1	2017	KADAOKAWA
186	実写(日本)		奮闘時次郎・遊侠一匹	1	2014	東映ビデオ
187	実写(日本)		殺しの烙印	1	2011	ハビネット
188	実写(海外)		アポロンの地獄	1	2015	KADAOKAWA
189	実写(日本)		日本解放戦線・三里塚の夏	1	2016	ハビネット
190	実写(海外)		イージー・ライダー	1	2010	ソニーピクチャーズ
191	実写(海外)		ワイルド・パンチ	1	2011	ワーナー
192	実写(海外)		ダーティハリー	1	2010	ワーナー
193	実写(海外)		ベニスに死す	1	2010	ワーナー
194	実写(海外)		アギーレ・神の怒り	1	2013	紀伊国屋
195	実写(海外)		ゴッドファーザー	1	2019	NBCユニバーサル
196	実写(海外)		ゴッドファーザーPART II	1	2019	NBCユニバーサル
197	実写(海外)		ラストタンゴ・イン・パリ	1	2017	ウォルトディズニー
198	実写(海外)		惑星ソラリス	1	2016	IVC
199	実写(海外)		ミツバチのささやき	1	2015	IVC
200	実写(海外)		燃えよドラゴン	1	2015	ワーナー
201	実写(日本)		書を捨てよ街に出よう	1	2019	キングレコード
202	実写(海外)		ジョーズ	1	2020	NBCユニバーサル
203	実写(海外)		旅芸人の記録	1	2014	東映ビデオ
204	実写(海外)		さすらい	1	2009	IVC
205	実写(海外)		キャリー	1	2015	ウォルトディズニー
206	実写(海外)		タクシー・ドライバー	1	2012	ソニーピクチャーズ
207	実写(海外)		アニー・ホール	1	2014	20世紀フォックス

番号	分野	ゲーム・CG	タイトル	巻数	発売年	制作元
208	実写(海外)		スターウォーズ(エピソード4/新たなる希望)	1	2017	ウォルトディズニー
209	実写(海外)		地獄の黙示録	1	2017	KADOKAWA
210	実写(海外)		シャイニング	1	2010	ワーナー
211	実写(日本)		ツイゴイネルワイゼン	1	2001	NBC ユニバーサル
212	実写(海外)		グロリア	1	2011	ソニーピクチャーズ
213	実写(海外)		天国の門	1	2018	マクザム
214	実写(海外)		ブレードランナー	1	2017	ワーナーブラザーズ
215	実写(日本)		ションベン・ライダー	1	2015	オデッサ・エンタテインメント
216	実写(日本)		戦場のメリークリスマス	1	2011	紀伊国屋書店
217	実写(海外)		バリ、テキサス	1	2012	NBC ユニバーサル
218	実写(海外)		ストレンジャー・ザン・パラダイス	1	2014	パップ
219	実写(海外)		恐怖分子	1	2015	ハビネット
220	実写(海外)		汚れた血	1	2014	アミューズソフト
221	実写(海外)		緑の光線	1	2007	紀伊国屋書店
222	実写(日本)		ゆきゆきて神軍	1	2007	NBC ユニバーサル
223	実写(海外)		友だちのうちはどこ？	1	2019	TCエンタテインメント
224	実写(海外)		狼 男たちの挽歌・最終章	1	2013	NBC ユニバーサル
225	実写(海外)		恋情城市	1	2014	紀伊国屋書店
226	実写(海外)		動くな、死ね、避れ！	1	2018	紀伊国屋書店
227	実写(海外)		欲望の翼	1	2012	NBC ユニバーサル
228	実写(海外)		ターミネーター2	1	2019	KADOKAWA
229	実写(海外)		クローズアップ	1	2018	IVC
230	実写(海外)		ポンヌフの恋人	1	2019	紀伊国屋書店
231	実写(海外)		許されざる者	1	2017	ワーナーエンターテインメント
232	実写(海外)		レザボア・ドッグス	1	2010	アメイジングD.C
233	実写(海外)		バットマン・リターンズ	1	2019	ワーナーエンターテインメント
234	実写(日本)		ソナチネ	1	2017	バンダイビジュアル
235	実写(海外)		レイニング・ストーンズ	1	2012	KADOKAWA
236	実写(海外)		トリコロール3部作「青の愛」「白の愛」「赤の愛」	1	2013	松竹
237	実写(海外)		スモーク	1	2017	ポニーキャニオン
238	実写(海外)		浮き雲	1	2015	キングレコード
239	実写(海外)		ライブ・フレッシュ	1	2017	アルパトロス
240	実写(海外)		イグジステンズ	1	2014	TCエンタテインメント
241	実写(海外)		ダンサー・イン・ザ・ダーク	1	2012	松竹

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

1 4 <施設の整備状況が不明確>

アニメーション作品を制作する場合、音声や編集などのポストプロダクションに関する施設と専門的なソフトウェアが必要となるが、整備状況が明らかではないため、説明すること。また、アニメーション制作に必要なパソコンやソフトウェアは各学生にどのように提供し、更新などをどのように行っていくのか、説明すること。

(対応)

アニメーション作品を制作する場合の音声や編集などのポストプロダクション工程に関しては「実験・実習室(3)」、「情報処理学習施設」に導入する PC 全台にインストール予定の Adobe Premiere、AfterEffects を使用して行う。そのほか、外部・企業作品等との連携を考慮し、情報処理学習施設の教員用 PC に音響・整音用途として Protools、統合型のポストプロダクションソフトウェアとして DaVinci Resolve Studio 16 を導入する。

また、大規模な音声収録～整音作業等が発生した場合に関しては、近隣の声優系学科を擁する国際映像メディア専門学校との連携により、大学キャンパスから徒歩4分にある専門学校収録スタジオにて、AVID Protools を導入したシステムを使用する予定である。

なお、大学キャンパス内の PC 系実習室は全4室を計画しており、「実験・実習室(1)」、「(2)」には画像処理を中心とした演習・実習を、「実験・実習室(3)」、「情報処理学習施設」には映像編集、3DCG 等の比較的重い作業を想定した設備構成としている。

全台に関して色再現性を重視した EIZO 製 24 インチ液晶モニタを導入すると共に、16 インチの 2K/4K 対応可能なカラー液晶ペンタブレットを計画している。また、ソフトウェア構成については、全 PC 系実習室に統一して「AdobeCC」「CLIP STUDIO PAINT EX」を導入すると共に、各実習室の目的に応じてモリサワ FONT PASSPORT や、セルシス REATS STUDIO、Maya、一部機器に関して ZBrush の導入を計画している。ソフトウェアの更新については使用頻度の高い主要ソフトウェアがほぼサブスクリプション契約であるため、常に最新のバージョンの使用が出来る状況である。また大学キャンパスの全実習室に関して、授業の空き時間に使用できるほか、放課後も使用可能としており、学生が自由に機器を使用できる環境を整える。

また、学生の個人 PC については、入学者が同じ PC 環境で授業を受けられるようにするとともに、自宅での制作など学習に取り組むことができるようにするため、入学時に iPad Pro (ストレージ 256Gb 以上、apple pencil2 必須、) を購入教材として手配する。分野上避けて通れない絵が描ける環境を整備するため CLIPSTUDIO for iPad など必要なソフトウェアをインストールするほか、セキュリティ面での安全を確保するとともに、4年間のサポート契約や保険などを付加する。これら PC に係わる購入や更新の費用は、学生募集時や入学案内に記載して、あらかじめ理解を求める。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (39 ページ)

新	旧
<p>(2) 校舎等施設の整備計画 1) 校舎施設の整備計画 ② 古町ルフルキャンパス (中略)</p> <p><u>アニメーション作品を制作する場合の音声や編集などのポストプロダクション工程に関しては「実験・実習室(3)」、「情報処理学習施設」に導入するPC全台にインストール予定の Adobe Premiere、AfterEffects を使用して行う。そのほか、外部・企業作品等との連携を考慮し、情報処理学習施設の教員用PCに音響・整音用途として Protools、統合型のポストプロダクションソフトウェアとして DaVinci Resolve Studio 16 を導入する。</u></p> <p><u>また、大規模な音声収録～整音作業等が発生した場合に関しては、近隣の声優系学科を擁する国際映像メディア専門学校との連携により、大学キャンパスから徒歩4分にある専門学校収録スタジオにて、AVID Protools を導入したシステムを使用する予定である。</u></p> <p><u>なお、大学キャンパス内のPC系実習室は全4室を計画しており、「実験・実習室(1)」、「(2)」には画像処理を中心とした演習・実習を、「実験・実習室(3)」、「情報処理学習施設」には映像編集、3DCG等の比較的重い作業を想定した設備構成としている。</u></p> <p><u>全台に関して色再現性を重視した EIZO 製24インチ液晶モニタを導入すると共に、16インチの2K/4K対応可能なカラー液晶ペンタブレットを計画している。また、ソ</u></p>	<p>(2) 校舎等施設の整備計画 1) 校舎施設の整備計画 ② 古町ルフルキャンパス (中略)</p> <p>(追加)</p>

ソフトウェア構成については、全 PC 系実習室に統一して「AdobeCC」「CLIP STUDIO PAINT EX」を導入すると共に、各実習室の目的に応じてモリサワ FONT PASSPORT や、セルシス REATS STUDIO、Maya、一部機器に関して ZBrush の導入を計画している。ソフトウェアの更新については使用頻度の高い主要ソフトウェアがほぼサブスクリプション契約であるため、常に最新のバージョンの使用が出来る状況である。また大学キャンパスの全実習室に関して、授業の空き時間に使用できるほか、放課後も使用可能としており、学生が自由に機器を使用できる環境を整える。

また、学生の個人 PC については、入学者が同じ PC 環境で授業を受けられるようにするとともに、自宅での制作など学習に取り組むことができるようにするため、入学時に iPad Pro (ストレージ 256Gb 以上、apple pencil2 必須、) を購入教材として手配する。分野上避けて通れない絵が描ける環境を整備するため CLIPSTUDIO for iPad など必要なソフトウェアをインストールするほか、セキュリティ面での安全を確保するとともに、4 年間のサポート契約や保険などを付加する。これら PC に係わる購入や更新の費用は、学生募集時や入学案内に記載して、あらかじめ理解を求める。

(是正事項) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

1.5 <施設・設備が十分か不明確>

個々の教員に個人研究室が用意されておらず、学生に対し、個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うことができるスペースが十分確保されているか不明確であるため、これらを行うことができるスペースが十分確保されているのか、説明すること。

(対応)

アニメ・マンガ学部は古町ルフルキャンパスに個室研究室を16室、合同研究室1室を設置し、教授、准教授はすべて個室の研究室を設けることとし、講師、助教は共同で使用する研究室を設ける計画であったが、学生に対し、個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うことができるスペースを確保するため、個人研究室16室のうち、1室を共同利用の面談室に変更し、以下のようにする。

個室研究室 (個室) : 15室 教授9人、准教授6人

合同研究室 (共同) : 1室 講師3人、助教1人

面談室 (共同利用) : 1室

<アニメ・マンガ学部の研究室一覧表>

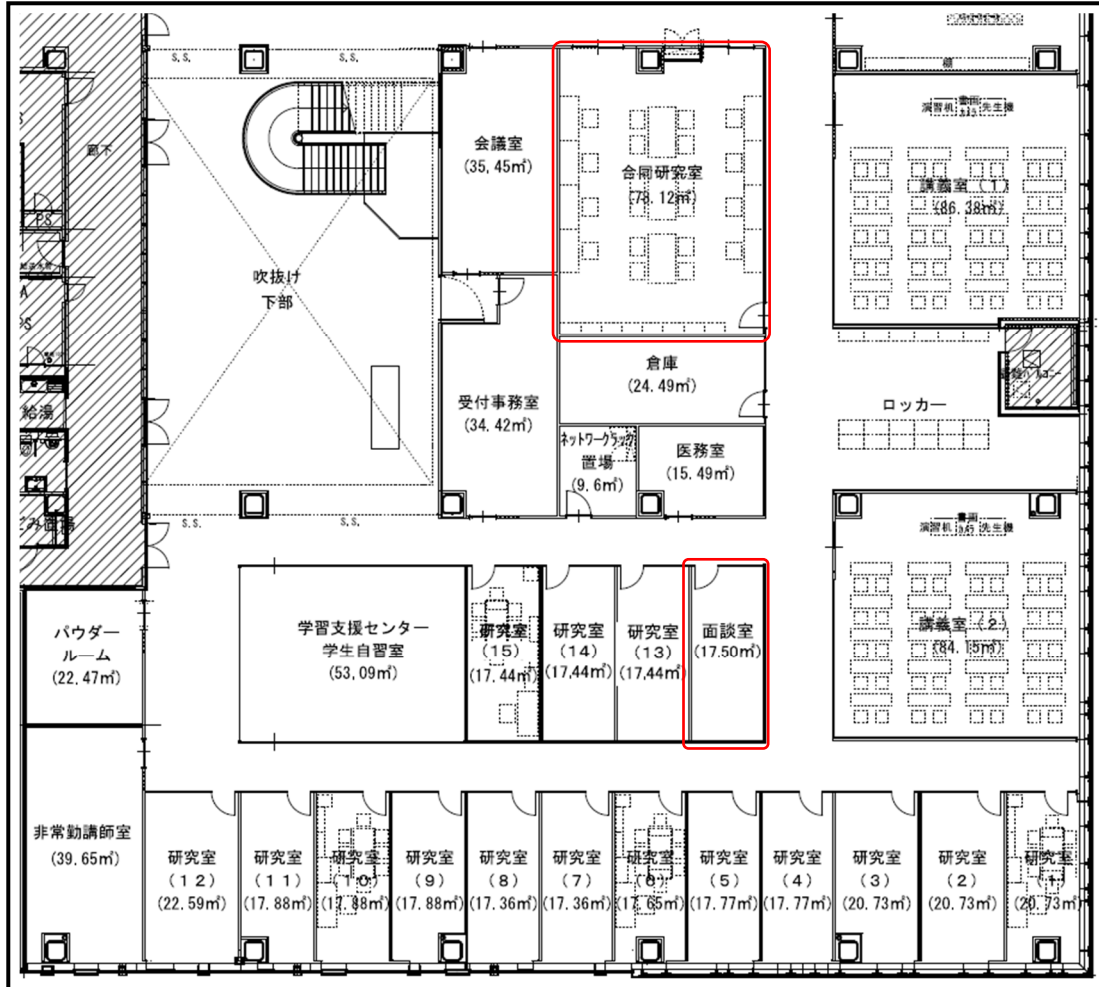
キャンパス	階	名称	合計面積(m ²)	設備
古町ルフル キャンパス (アニメ・マ ンガ学部)	10階	個室研究室 15室	278.65 (18.57 m ² /人)	(各室共通) 事務机、事務椅子、書架、書類保 管庫、電話、ミーティング用テー ブル、ミーティング用イス(4脚)、 パソコン、プリンタ
		合同研究室 1室(8人)	78.12 (9.77 m ² /人)	
		面談室 1室	17.50	ミーティング用テーブル、ミー ティング用イス
		個室研究室の最大面積 22.59 m ² /室 (学部長用) 最小面積 17.36 m ² /室		

教授、准教授が個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うときは、自室の個室研究室を使用することとする。個室研究室には、ミーティング用テーブル、ミーティング用イスが備えられ十分に個別面談や研究指導を行うことができる。

また、合同研究室を使用する講師、助教が個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うときは、共同利用可能な面談室(1室)を使用するとともに、会議室又は授業で使用していない教室を使用することとする。

これにより、学生に対して、個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うこと

ができるスペースを確保する。



図「古町ルフルキャンパス 10F 研究室配置状況」

なお、設置の趣旨等を記載した書類の添付資料 12-2 でも示した通り、教室の使用状況には余裕があり、空き教室を使用して個別面談をすることは十分に可能である。

(新旧対照表) 設置の趣旨等を記載した書類 (40 ページ)

新	旧
<p>2) 教員の研究環境 (中略)</p> <p>古町ルフルキャンパスはアニメ・マンガ学部の個室研究室 <u>15</u> 室、合同研究室 1 室、共同利用可能な面談室 (1 室) を設置する。</p> <p><u>教授、准教授が個人情報の保護を行い</u></p>	<p>2) 教員の研究環境 (中略)</p> <p>古町ルフルキャンパスはアニメ・マンガ学部の個室研究室 <u>16</u> 室、合同研究室 1 室 <u>(追加)</u> を設置する。</p> <p><u>(追加)</u></p>

ながら個別面談や研究指導を行うときは、自室の個室研究室を使用することとする。個室研究室には、ミーティング用テーブル、ミーティング用イスが備えられ十分に個別面談や研究指導を行うことができる。

また、合同研究室を使用する講師、助教が個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うときは、共同利用可能な面談室（1室）を使用するとともに、会議室又は授業で使っていない教室を使用することとする。

これにより、学生に対して、個人情報の保護を行いながら個別面談や研究指導を行うことができるスペースを確保する。

(中略)

<アニメ・マンガ学部の研究室一覧表>

個室研究室 15室

面談室 1室 17.50

ミーティング用テーブル、ミーティング用イス

(中略)

<アニメ・マンガ学部の研究室一覧表>

個室研究室 16室

(追加)

(その他) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

<教員審査に関連する対応について>

臨地実務実習科目「デジタルペイント実務Ⅰ」「デジタルペイント実務Ⅱ」「アニメ制作実務Ⅰ」「アニメ制作実務Ⅱ」「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ」における教員の担う役割が不明確なため、修正する。

(対応)

教員審査に関連して、「教員が担う役割が不明瞭」とされた科目について、改めて検討した上で、教員の担う役割について明らかにする。

臨地実務実習科目については、主に教員は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。

「デジタルペイント実務Ⅰ」「デジタルペイント実務Ⅱ」について、アニメ制作の工程の中で、デジタルペイントに関連する業務に係る臨地実務実習科目であるが、担当教員について、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観点から、アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する教員、あるいはアニメ分野における専門的な知見を有し、かつアニメ制作においても知見がある教員が担当することが適切であると考え、アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する教員 1 人、アニメ分野に関連する博士の学位を有し、アニメ制作会社に関する研究業績も有する教員を 1 人、合計 2 人が担当する。全体を統括する主任指導教員については、アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授が務める。

授業科目の名称	適切な教員	担当教員	教員選定理由
デジタルペイント実務Ⅰ デジタルペイント実務Ⅱ	①アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する教員 ②アニメ分野における専門的な知見を有し、かつアニメ制作においても知見がある教員	11 西村潤子 (主任)	多数のアニメ作品を手掛けており、関連する実務経験を豊富に有しているため、①に該当する。 また、豊富な実務経験を有するとともに、アニメ分野に関する実研の准教授であるため、全体を統括する主任指導教員としても十分な能力を有している。
		1 木村智哉	アニメ分野に関連する博士の学位を有しアニメ制作会社に関する研究業績も有するため、②に該当する。

授業科目の名称	講義等の内容	備考
デジタルペイント実務Ⅰ	<p>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。</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)</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>⑪ 西村 潤子)</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>	集中・共同
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・ソフトを使用して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。</p> <p>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</p>	共同

	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。	
--	--	--

「アニメ制作実務Ⅰ」「アニメ制作実務Ⅱ」について、アニメ制作に関連する業務に係る臨地実務実習科目であるが、担当教員について、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観点から、アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する教員、あるいはアニメ分野における専門的な知見を有する教員が担当することが適切であると考え、アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する教員 1 人、アニメ制作に関する実務経験を豊富に有し、東京に本拠地を置くみなし専任の教員 1 人、アニメ分野に関連する博士の学位を有し、アニメ制作会社に関する研究業績も有する教員を 1 人、合計 3 人が担当し、全体を統括する主任指導教員については、アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する教授が務める。

授業科目の名称	適切な教員	担当教員	教員選定理由
アニメ制作実務Ⅰ アニメ制作実務Ⅱ	①アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する教員 ②アニメ分野における専門的な知見を有し、かつアニメ制作においても知見がある教員	⑤ 深井利行 (主任)	多数のアニメ作品を手掛けており、関連する実務経験を豊富に有しているため、①に該当する。 また、豊富な実務経験を有するとともに、アニメ分野に関する実務家教授であり、制作に関する教育経験もあるため、全体を統括する主任指導教員としても十分な能力を有している。
		⑬ 室井ふみえ	多数のアニメ作品を手掛けており、関連する実務経験を豊富に有しているため、①に該当する。 みなし教員ではあるが、東

			京に本拠地を置いているため、東京の実習先が多い本科目における巡回指導は十分に可能であると考える。
		木村智哉	アニメ分野に関連する博士の学位を有しアニメ制作会社に関する研究業績も有するため、②に該当する。

授業科目の名称	講義等の内容	備考
アニメ制作実務Ⅰ	<p>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。</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、〔13〕 室井 ふみえ)</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>〔5〕 深井 利行)</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
アニメ制作実務Ⅱ	<p>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</p>	共同

	<p>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。</p> <p>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着ける。</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、⑬ 室井 ふみえ</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>⑤ 深井 利行</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>	
--	---	--

「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ」について、キャラクターイラストやマンガに関連する業務に係る臨地実務実習科目であるが、担当教員については、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観点から、キャラクターデザイン分野もしくはマンガ分野にて実務経験を豊富に有する教員、またはキャラクターデザイン分野もしくはマンガ分野における専門的な知見を有する教員が担当することが適切であると考え、キャラクターデザイン分野にて実務経験を豊富に有する教員 2 人、マンガ分野にて実務経験を豊富に有する教員 2 人、マンガ関連分野において博士の学位を有し、マンガ産業に関する研究業績を有する講師 1 人、特に新潟県内のマンガ・キャラクターデザインの状況について知見を有する助教 1 人、計 6 人が担当し、全体を総括する主任指導教員については、キャラクターデザイン分野で実務経験を豊富に有する准教授が務める。

授業科目の名称	適切な教員	担当教員	教員選定理由
キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ キャラクターイラスト	①キャラクターデザイン分野もしくはマンガ分野にて実務経	⑥ KENTOO (主任)	多数のキャラクターデザイン実績を有しており、キャラクターデザイン分野

ト・マンガ実務Ⅱ	<p>験を豊富に有する教員</p> <p>②キャラクターデザイン分野もしくはマンガ分野における専門的な知見を有する教員</p>		<p>に関連する実務経験を豊富に有しているため、①に該当する。</p> <p>また、豊富な実務経験を有するとともに、キャラクターデザイン分野に関する実務家准教授であり、学生指導の経験も有するため、全体を統括する主任指導教員としても十分な能力を有している。</p>
		12 森岡淳	<p>大手企業内での多数のキャラクターデザイン実績を有しており、キャラクターデザイン分野に関連する実務経験を豊富に有しているため、①に該当する。</p>
		7 日高トモキチ	<p>マンガ作品を多く発表しており、マンガ分野に関連する実務経験を豊富に有しているだけでなく、大学でのマンガ教育経験も有しているため、①に該当する。</p>
		8 高山瑞穂	<p>マンガ作品を多く発表しており、マンガ分野に関連する実務経験を豊富に有しているだけでなく、大学でのマンガ教育経験も有しているため、①に該当する。</p>
		2 雑賀忠宏	<p>マンガ関連分野において博士の学位を有し、マンガ産業に関する研究業績を有し、マンガ分野における</p>

			専門的な知見を有しているため、②に該当する。
		③青木健一	新潟県内でマンガ・キャラクターデザインに関連する教育機関での教育を長年行っており、新潟県内におけるマンガ・キャラクターデザインの状況について知見を有しており、マンガ分野・キャラクターデザイン分野において専門的な知見を有しているため、②に該当する。

授業科目の名称	講義等の内容	備考
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、様々の業種・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。</p> <p>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>	共同

この理解を深める。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。

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

この理解を深める。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。

(追加)

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

では、明確に整理したうえで、理解できるまで指導担当者に教を乞う前向きな姿勢を身に着ける。

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。

キャラクターイラスト・マンガ実務 I

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、様々の業種・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。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。

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。

(2) 雑賀 忠宏 (3) 青木 健一

(7) 日高 トモキチ (8) 高山 瑞穂

では、明確に整理したうえで、理解できるまで指導担当者に教を乞う前向きな姿勢を身に着ける。

(追加)

キャラクターイラスト・マンガ実務 I

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、様々の業種・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。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。

(追加)

12 森岡 淳)

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。

(6 KENTOO)

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。

キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ

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。

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。

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。

(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)

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。

(6 KENTOO)

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

キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ

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。

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。

(追加)

を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。

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。

デジタルペイント実務Ⅱ

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・ソフトを使用して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

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。

(追加)

デジタルペイント実務Ⅱ

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・ソフトを使用して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

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。

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。

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。

(追加)

(その他) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

<審査意見以外の対応について>

学則の記載に誤りがあるため修正をする。

(対応)

学則、第 44 条(卒業)の記載について、アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科の単位数に誤りがあったため修正します。

(新旧対照表) 開志専門職大学学則 (8 ページ)

新	旧
<p>(卒業)</p> <p>第 4 4 条 本学に在学すべき年数以上在学し以下に定める所定の単位数を修得した者については、教授会の議を経て学長が卒業を認定する。</p> <p>(中略)</p> <p>アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科 卒業要件に定める単位数は以下の単位を含み <u>128 単位</u>以上とする。</p> <p>基礎科目は必修科目 <u>17 単位</u>を含み 20 単位以上</p> <p>職業専門科目は必修科目 27 単位を含み 60 単位以上</p> <p>展開科目は必修科目 <u>15 単位</u>を含み 20 単位以上</p> <p>総合科目は必修科目 6 単位</p> <p>但し、上記 <u>128 単位</u>のうち、実習科目を 40 単位以上(連携実務演習 5 単位、臨地実務実習 15 単位を含む)の単位を修得すること。</p>	<p>(卒業)</p> <p>第 4 4 条 本学に在学すべき年数以上在学し以下に定める所定の単位数を修得した者については、教授会の議を経て学長が卒業を認定する。</p> <p>(中略)</p> <p>アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科 卒業要件に定める単位数は以下の単位を含み <u>127 単位</u>以上とする。</p> <p>基礎科目は必修科目 <u>16 単位</u>を含み 20 単位以上</p> <p>職業専門科目は必修科目 27 単位を含み 60 単位以上</p> <p>展開科目は必修科目 <u>10 単位</u>を含み 20 単位以上</p> <p>総合科目は必修科目 6 単位</p> <p>但し、上記 <u>127 単位</u>のうち、実習科目を 40 単位以上(連携実務演習 5 単位、臨地実務実習 15 単位を含む)の単位を修得すること。</p>

(その他) アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

<審査意見以外の対応について>

校舎の面積が変更になったため修正する。

1. 古町ルフルキャンパスの校舎の登記により、面積が変更となった。
2. 紫竹山キャンパスの各室面積表に誤りがあったため修正した。

(対応)

1. 古町ルフルキャンパスの校舎を登記したことにより、建築図面上の面積と変更になったため変更をする。

建築図面は、「壁心」にて計算されるが、登記上は「内法」で計算されるために変更が生じた。

(新旧対照表) 基本計画書 (2 ページ)

新	旧
校 舎	校 舎
専用 <u>19,492.94 m² (19,492.94 m²)</u>	専用 <u>19,542.07 m² (19,542.07 m²)</u>
計 <u>19,492.94 m² (19,492.94 m²)</u>	計 <u>19,542.07 m² (19,542.07 m²)</u>

(新旧対照表) 校地校舎等の図面 (9 ページ)

新	旧
開志専門職大学 古町ルフルキャンパス 各室面積表	開志専門職大学 古町ルフルキャンパス 各室面積表
事務所・共有スペース	事務所・共有スペース
1 0 階 床面積 <u>713.11 m²</u> その他(廊下、階段) <u>478.45 m²</u>	1 0 階 床面積 <u>720.95 m²</u> その他(廊下、階段) <u>486.29 m²</u>
1 1 階 床面積 <u>550.68 m²</u> その他(廊下、図書・図書閲覧) <u>400.16 m²</u>	1 1 階 床面積 <u>591.97 m²</u> その他(廊下、図書・図書閲覧) <u>441.45 m²</u>
1 0 階合計床面積 <u>1,774.60 m²</u>	1 0 階合計床面積 <u>1,782.44 m²</u>
1 1 階合計床面積 <u>1,576.93 m²</u>	1 1 階合計床面積 <u>1,618.22 m²</u>
合計延床面積 <u>3,351.53 m²</u>	合計延床面積 <u>3,400.66 m²</u>
なお、各室の床面積の変更により、占有率も変更となる。	

(対応)

2. 紫竹山キャンパス各室面積表に誤りがあったため、修正する。

(新旧対照表) 校地校舎等の図面 (18 ページ、20 ページ)

新	旧
開志専門職大学 紫竹山キャンパス 各室面積表	開志専門職大学 紫竹山キャンパス 各室面積表
事務所・共有スペース	事務所・共有スペース
4階 (削除)	4階 クローク床面積 <u>38.11 m²</u>
その他 (EV1、EV2、EV4、ロビーホール 階段、前室、M. WC、W. WC、WC、P・S)	その他 (EV1、EV2、EV4、ロビーホール 階段、前室、M. WC、W. WC、WC、P・S)
<u>798.76 m²</u>	<u>760.65 m²</u>
講義室・実習室	講義室・実習室
3階 講義室 (10) 基準内 <u>54.00 m²</u> 講義室 (11) 基準内 <u>76.64 m²</u>	3階 講義室 (10) 基準内 130.64 m ² <u>(追加)</u>
4階 講義室 <u>(12)</u> 講義室 <u>(13)</u> 講義室 <u>(14)</u> 講義室 <u>(15)</u> 講義室 <u>(16)</u> 講義室 <u>(17)</u> 講義室 <u>(18)</u> 講義室 <u>(19)</u>	4階 講義室 <u>(11)</u> 講義室 <u>(12)</u> 講義室 <u>(13)</u> 講義室 <u>(14)</u> 講義室 <u>(15)</u> 講義室 <u>(16)</u> 講義室 <u>(17)</u> 講義室 <u>(18)</u>
なお、各室の床面積の変更により、占有率 も変更となる。	