【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程　マンガクリエイト科（修業年限2年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次					
共通科目	マンガ技法基礎A	青池　祥子	必修	60		60			演習	
	マンガ技法基礎B	青池　祥子	必修	60		60			演習	
	業界研究A	新井田耕一、小川知一	必修	30		30		○	実習	30
	業界研究B	新井田耕一、小川知一	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーA	青池　祥子	必修	10		10			講義	
	ビジネスマナーB	青池　祥子	必修	10		10			講義	
	背景パースA	伊藤　寛志	必修	30		30		○	実習	30
	背景パースB	伊藤　寛志	必修	30		30		○	実習	30
	クロッキーA	児玉　直樹	必修	20		20		○	実習	20
	クロッキーB	児玉　直樹	必修	20		20		○	実習	20
	映像論A	児玉　直樹	必修	30		30		○	講義	30
	映像論B	児玉　直樹	必修	30		30		○	講義	30
	クリップスタジオ基礎A	青池　祥子	必修	30		30			実習	
	クリップスタジオ基礎B	青池　祥子	必修	30		30			実習	
	シナリオ制作	浅平　朋子	必修	30		30		○	実習	30
	マンガ制作	児玉　直樹	必修	30		30		○	実習	30
	作画上達技法Ⅰ	児玉　直樹	必修	30		30		○	実習	30
	クリップスタジオ応用	陽華　エミ	必修	30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	青池　祥子	必修	12		12			講義	
	実践行動学PartⅡ	青池　祥子	必修	6		6			講義	
	コミュニケーション検定	青池　祥子	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	青池　祥子	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	石川　兼司	必修	27		27		○	講義	27
	業界研究	児玉　直樹	必修	39		39		○	講義	39
	オリジナル課題制作	児玉　直樹	必修	120		120		○	実習	120
	コンセンサス研修	児玉　直樹	必修	12		12		○	講義	12
	修了制作	児玉　直樹	必修	130		130		○	実習	130
	マンガ技法応用A	児玉　直樹	必修		60	60		○	演習	60
	マンガ技法応用B	児玉　直樹	必修		60	60		○	演習	60
	作画上達技法ⅡA	青池　祥子	必修		30	30			実習	30
	作画上達技法ⅡB	青池　祥子	必修		30	30			実習	30
	進路指導A	児玉　直樹	必修		30	30		○	講義	30
	進路指導B	児玉　直樹	必修		30	30		○	講義	30
	ネーム技法A	青池　祥子	必修		30	30			実習	30
	ネーム技法B	青池　祥子	必修		30	30			実習	30
	実践行動学PartⅢ	児玉　直樹	必修		12	12		○	講義	12
	コンセンサス実習	児玉　直樹	必修		30	30		○	講義	30
	オリジナル課題制作	児玉　直樹	必修		130	130		○	講義	130
	卒業制作	児玉　直樹	必修		150	150		○	演習	150
	業界研究	児玉　直樹	必修		18	18		○	講義	18
	選抜マンガ技法A	金巻　とよじ	選択		30	30		○	演習	30
	選抜シナリオ技法	浅平　朋子	選択		30	30		○	演習	30
	選択マンガ技法基礎A	伊藤　寛志	選択		30	30		○	実習	30
	選択演出テクニックA	ありこ	選択		30	30		○	実習	30
	選択アシスタント技法A	石川　兼司	選択		30	30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作A	児玉　直樹	選択		30	30		○	演習	30
	選択映像論A	石川　兼司	選択		30	30		○	講義	30
	選択クリップスタジオ応用A	青池　祥子	選択		30	30		○	実習	
	選抜マンガ技法B	金巻　とよじ	選択		30	30		○	演習	30
	選抜マンガシナリオ技法	陽華エミ、みよしふるまち	選択		30	30		○	演習	30
	選択マンガ技法基礎B	伊藤　寛志	選択		30	30		○	実習	30
	選択演出テクニックB	ありこ	選択		30	30		○	実習	30
	選択アシスタント技法B	石川　兼司	選択		30	30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作B	児玉　直樹	選択		30	30		○	演習	30
	選択映像論B	石川　兼司	選択		30	30		○	講義	30
	選択クリップスタジオ応用B	青池　祥子	選択		30	30		○	実習	
必修科目授業時数				956	328	1284				
選択科目授業時数			選択	0	480	480		実務経験（有）合計		合計
総授業数						1764				1728
課程の修了に必要な総授業時数					1790			42		

【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程　コミックイラスト科（修業年限2年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次					
共通科目	業界研究・進路制作	松﨑佳子	必修	30		30		○	実習	30
	業界研究・修了制作	松﨑佳子	必修	30		30		○	実習	30
	背景パースⅠA	石川兼司	必修	20		20		○	実習	20
	背景パースⅠB	石川兼司	必修	20		20		○	実習	20
	コミックアートⅠA	松﨑佳子	必修	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅠB	松﨑佳子	必修	30		30		○	実習	30
	デッサンⅠA	近藤充	必修	30		30		○	実習	30
	デッサンⅠB	近藤充	必修	30		30		○	実習	30
	色彩学A	岩橋すみえ	必修	30		30		○	講義	30
	色彩学B	岩橋すみえ	必修	45		45		○	講義	45
	クロッキーⅠA	石川兼司	必修	10		10		○	実習	10
	クロッキーⅠB	石川兼司	必修	10		10		○	実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松﨑佳子	必修	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松﨑佳子	必修	30		30		○	実習	30
	エッセイA	浅平朋子	必修	10		10		○	実習	10
	エッセイB	浅平朋子	必修	10		10		○	実習	10
	ビジネスマナーA	青池祥子	必修	20		20		○	講義	20
	ビジネスマナーB	青池祥子	必修	20		20		○	講義	20
	デジタル画材技法ⅠA	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	必修	30		30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	必修	30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	松﨑佳子	必修	12		12			実習	
	実践行動学PartⅡ	松﨑佳子	必修	6		6			実習	
	コミュニケーション検定	松﨑佳子	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	松﨑佳子	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	石川兼司	必修	27		27		○	講義	27
	業界研究	松﨑佳子	必修	48		48		○	講義	48
	オリジナル課題制作	松﨑佳子	必修	50		50		○	実習	50
	コンセンサス研修	松﨑佳子	必修	12		12			講義	
	修了制作	松﨑佳子	必修	105		105		○	実習	105
	グラフィックデザインⅡA	松﨑佳子	必修		30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	松﨑佳子	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①A	廣野美樹	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①B	廣野美樹	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②A	桑野花菜	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②B	桑野花菜	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導・作品集制作	廣野美樹	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導・卒業制作	廣野美樹	必修		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	廣野美樹	必修		12	12			実習	
	コンセンサス実習	廣野美樹	必修		18	18			実習	
	業界研究	廣野美樹	必修		30	30		○	実習	30
	自主課題制作	廣野美樹	必修		120	120		○	実習	120
	卒業制作	廣野美樹	必修		170	170		○	実習	170
	選択デッサンA	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択		30	30		○	実習	30
	選択カットイラストA	山田ナツミ	選択		30	30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択コミックイラストA	廣野美樹	選択		30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	桑野花菜	選択		30	30		○	実習	30
	選択挿絵A	れの子	選択		30	30		○	実習	30
	選択映像論A	児玉直樹	選択		30	30		○	講義	30
	選択プレゼンテーションA	堀葉月	選択		30	30		○	講義	30
	選択ワード＆エクセルA	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30
	選択デッサンB	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択		30	30		○	実習	30
	選択カットイラストB	山田ナツミ	選択		30	30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択コミックイラストB	廣野美樹	選択		30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインB	桑野花菜	選択		30	30		○	実習	30
	選択挿絵B	れの子	選択		30	30		○	実習	30
	選択映像論B	児玉直樹	選択		30	30		○	講義	30
	選択プレゼンテーションB	堀葉月	選択		30	30		○	講義	30
	選択ワード＆エクセルB	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30
必修科目授業時数				885	590	1475				
選択科目授業時数			選択	0	660	660		実務経験（有）合計		合計
総授業時間数						2135				2005
課程の修了に必要な総授業時数					1770			59		

【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程　アニメーター科（修業年限2年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次					
	アニメ作画ＩＡ	小村方　宏冶	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ作画ＩＢ	小村方　宏冶	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ動画ＩＡ	平田　かほる	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ動画ＩＢ	平田　かほる	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ制作ＩＡ	福澤　大玄	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ制作ＩＢ	福澤　大玄	必修	30		30		○	実習	30
	アニメーション技法A	藤巻　廉	必修	30		30		○	実習	30
	アニメーション技法B	藤巻　廉	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーＩＡ	福原　純子	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーＩＢ	福原　純子	必修	30		30		○	実習	30
	モチーフデッサンA	福澤　大玄	必修	30		30		○	実習	30
	モチーフデッサンB	福澤　大玄	必修	30		30		○	実習	30
	映像技術A	福澤　大玄	必修	30		30		○	実習	30
	映像技術B	福澤　大玄	必修	30		30		○	実習	30
	人物デッサンA	捧　梓	必修	30		30		○	実習	30
	人物デッサンB	捧　梓	必修	30		30		○	実習	30
	中割A	渡辺　舞	必修	30		30		○	実習	30
	中割B	渡辺　舞	必修	30		30		○	実習	30
	業界研究A	新井田　耕一	必修	30		30		○	講義	30
	業界研究B	新井田　耕一	必修	30		30		○	講義	30
	実践行動学PartⅠ	沢居　徳和	必修	12		12			実習	
	実践行動学PartⅡ	沢居　徳和	必修	6		6			実習	
	日本語コミュニケーション検定	沢居　徳和	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	沢居　徳和	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	沢居　徳和	必修	27		27		○	講義	27
	業界研究	沢居　徳和	必修	33		33		○	実習	33
	オリジナル課題制作	沢居　徳和	必修	60		60		○	実習	60
	コンセンサス研修	沢居　徳和	必修	12		12			講義	
	修了アニメーション制作	沢居　徳和	必修	180		180		○	実習	180
	進路指導A	福澤　大玄	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導B	福澤　大玄	必修		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	福澤　大玄	必修		12	12			実習	
	コンセンサス実習	福澤　大玄	必修		12	12			実習	
	自主課題制作	福澤　大玄	必修		60	60		○	実習	60
	卒業アニメーション制作	福澤　大玄	必修		180	180		○	実習	180
共通科目	アニメ作画ⅡA	小村方　宏冶	選択		30	30		○	実習	30
	ポートフォリオ制作A	沢居　徳和	選択		30	30		○	実習	30
	アニメ作画ⅡB	小村方　宏冶	選択		30	30		○	実習	30
	ポートフォリオ制作B	沢居　徳和	選択		30	30		○	実習	30
	アニメ動画ⅡA	平田　かほる	選択		30	30		○	実習	30
	選択映像技法A	福澤　大玄	選択		30	30		○	演習	30
	アニメ動画ⅡB	平田　かほる	選択		30	30		○	実習	30
	選択映像技法B	福澤　大玄	選択		30	30		○	演習	30
	選択中割A	杉田　まるみ	選択		30	30		○	演習	30
	選択レタスA	梁取　春香	選択		30	30		○	実習	30
	選択中割B	杉田　まるみ	選択		30	30		○	演習	30
	選択レタスB	梁取　春香	選択		30	30		○	実習	30
	選択中割A	杉田　まるみ	選択		30	30		○	演習	30
	色彩学A	岩橋　すみえ	選択		30	30		○	演習	30
	blenderA	山上　超夢	選択		30	30		○	実習	30
	選択中割B	杉田　まるみ	選択		30	30		○	実習	30
	色彩学B	岩橋　すみえ	選択		30	30		○	演習	30
	blenderB	山上　超夢	選択		30	30		○	実習	30
	表現技法A	捧　梓	選択		30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツA	脇屋　雄介	選択		30	30		○	演習	30
	表現技法B	捧　梓	選択		30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋　雄介	選択		30	30		○	演習	30
	作品集制作A	福澤　大玄	選択		30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツA	脇屋　雄介	選択		30	30		○	演習	30
	作品集制作B	福澤　大玄	選択		30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋　雄介	選択		30	30		○	演習	30
必修科目授業時数				1000	324	1324				
選択科目授業時数			選択	0	780	780		実務経験（有）合計		合計
総授業時間数						2104				1980
課程の修了に必要な総授業時数						1774		42		

【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程　キャラクターデザイン科（修業年限2年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次					
共通科目	キャラクターデッサンⅠA	下西 里奈	必修	30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	下西 里奈	必修	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠA	駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30
	構図技法A	相澤 春麗	必修	30		30		○	実習	30
	構図技法B	相澤 春麗	必修	30		30		○	実習	30
	マーケティングA	三上 昌史・佐藤 泰平	必修	30		30		○	実習	30
	マーケティングB	三上 昌史・佐藤 泰平	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	必修	50		50		○	演習	50
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	必修	50		50		○	演習	50
	デジタルデッサンA	佐藤　武	必修	30		30		○	実習	30
	デジタルデッサンB	佐藤　武	必修	30		30		○	実習	30
	3DCGⅠA	山上 超夢	必修	30		30		○	実習	30
	3DCGⅠB	山上 超夢	必修	30		30		○	実習	30
	背景パースA	佐藤　武	必修	30		30		○	実習	30
	背景パースB	佐藤　武	必修	30		30		○	実習	30
	デジタルイラストⅠA	佐藤 泰平	必修	30		30		○	実習	30
	デジタルイラストⅠB	佐藤 泰平	必修	30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	駒形　靖・佐藤　武	必修	12		12			実習	
	実践行動学PartⅡ	駒形　靖・佐藤　武	必修	6		6			実習	
	日本語コミュニケーション検定	駒形　靖・佐藤　武	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	駒形　靖・佐藤　武	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	石川　兼司	必修	27		27		○	講義	27
	オリジナル課題制作	駒形　靖・佐藤　武	必修	60		60		○	実習	60
	コンセンサス研修	駒形　靖・佐藤　武	必修	12		12			講義	
	修了制作	駒形　靖・佐藤　武	必修	219		219		○	実習	219
	デジタルイラストⅡA	佐藤 泰平	必修		30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	佐藤 泰平	必修		30	30		○	実習	30
	3DCGⅡA	中野 武志	必修		30	30		○	実習	30
	3DCGⅡB	中野 武志	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導A	駒形　靖・佐藤　武	必修		30	30		○	講義	30
	進路指導B	駒形　靖・佐藤　武	必修		30	30		○	講義	30
	グラフィックデザインⅡA	駒形 靖	必修		30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	駒形 靖	必修		30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィックA	和平 徹哉	必修		30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィックB	和平 徹哉	必修		30	30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	必修		30	30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	必修		30	30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子	必修		30	30		○	演習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子	必修		30	30		○	演習	30
	作品集制作A	駒形　靖・佐藤　武	必修		30	30		○	実習	30
	作品集制作B	駒形　靖・佐藤　武	必修		30	30		○	実習	30
	選択背景A	佐藤　武	選択		30	30		○	実習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択		30	30		○	実習	30
	選択デザインA	沢居 徳和	選択		30	30		○	実習	30
	選択背景B	佐藤　武	選択		30	30		○	実習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択		30	30		○	実習	30
	選択デザインB	沢居 徳和	選択		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	駒形　靖・佐藤　武	必修		12	12			実習	
	コンセンサス実習	駒形　靖・佐藤　武	必修		6	6			実習	
	業界研究	駒形　靖・佐藤　武	必修		24	24		○	講義	24
	オリジナル作品制作	駒形　靖・佐藤　武	必修		60	60		○	実習	60
	卒業制作	駒形　靖・佐藤　武	必修		216	216		○	実習	216
必修科目授業時数				986	798	1964				
選択科目授業時数			選択	0	180	180		実務経験（有）合計		合計
総授業時間数						2144				1846
課程の修了に必要な総授業時数				1780				43		

【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程　マンガ・イラスト総合学科（修業年限3年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数 1年次	2年次	3年次	合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
共通科目	インA	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	クロッキーA	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	デジタル画材技法A	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	色彩学	捧　梓	必修	30			30		○	講義	30
	ビジネスマナー	捧　梓	必修	30			30		○	講義	30
	マンガ制作ＩA	石川　兼司	必修	30			30		○	実習	30
	マンガ技法ＩA	石川　兼司	必修	30			30		○	実習	30
	イラスト技法ＩA	廣野　美樹	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究・制作ＩA	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	DTPデザインB	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	クロッキーB	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	デジタル画材技法B	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	パースペクティブ	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	進路・作品集制作Ⅰ	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	マンガ制作ＩB	石川　兼司	必修	30			30		○	実習	30
	マンガ技法ＩB	石川　兼司	必修	30			30		○	実習	30
	イラスト技法ＩB	廣野　美樹	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究・制作ＩB	捧　梓	必修	30			30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	捧　梓	必修	12			12			実習	
	実践行動学PartⅡ	捧　梓	必修	6			6			実習	
	コミュニケーション検定	捧　梓	必修	32			32			講義	
	ビジネス著作権検定	捧　梓	必修	38			38			講義	
	就職・進路研修	捧　梓	必修	27			27		○	講義	27
	業界研究	捧　梓	必修	39			39		○	講義	39
	オリジナル課題制作	捧　梓	必修	100			100		○	実習	100
	コンセンサス研修	捧　梓	必修	12			12			講義	
	修了制作	捧　梓	必修	130			130		○	実習	130
	グラフィックデザインⅡA	内田　昌幸	必修		30		30		○	実習	30
	映像技術ＩA	田中　栄二	必修		30		30		○	実習	30
	セルフブランディング	桑野　花菜	必修		30		30		○	実習	30
	進路・作品集制作A	石川　兼司	必修		30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	内田　昌幸	必修		30		30		○	実習	30
	映像技術ＩB	田中　栄二	必修		30		30		○	実習	30
	セルフマネタイズ	桑野　花菜	必修		30		30		○	実習	30
	進路・作品集制作B	石川　兼司	必修		30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	石川　兼司	必修		12		12			実習	
	コンセンサス実習	石川　兼司	必修		30		30			実習	
	オリジナル作品制作	石川　兼司	必修		60		60		○	実習	60
	進級制作	石川　兼司	必修		220		220		○	実習	220
	選択マンガ技法基礎A	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選抜マンガ技法A	金巻　とよじ	選択		30		30		○	実習	30
	選択コミックアートⅡA	廣野　美樹	選択		30		30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作A	児玉　直樹	選択		30		30		○	実習	30
	選択アシスタント技法A	伊藤　寛志	選択		30		30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法ⅡA	山田　ナツミ	選択		30		30		○	実習	30
	選択デッサンA	近藤　充	選択		30		30		○	実習	30
	選択クリップスタジオ応用A	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選映像論A	石川　兼司	選択		30		30		○	講義	30
	選択アートイラストA	近藤　充	選択		30		30		○	実習	30
	選択色彩学A	岩橋　すみえ	選択		30		30		○	講義	30
	選抜シナリオ技法	浅平　朋子	選択		30		30		○	演習	30
	選択コミックエッセイA	石川　兼司	選択		30		30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選択作画上達技法ⅡA	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	桑野　花菜	選択		30		30		○	実習	30
	選択コミックアートＩA	松崎　佳子	選択		30		30		○	実習	30
	選択挿絵A	れの子	選択		30		30		○	実習	30
	選択マンガ技法基礎B	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選抜マンガ技法B	金巻　とよじ	選択		30		30		○	実習	30
	選択コミックアートⅡB	廣野　美樹	選択		30		30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作B	児玉　直樹	選択		30		30		○	実習	30
	選択アシスタント技法B	伊藤　寛志	選択		30		30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法ⅡB	山田　ナツミ	選択		30		30		○	演習	30
	選択デッサンB	近藤　充	選択		30		30		○	演習	30
	選択クリップスタジオ応用B	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選択映像論B	石川　兼司	選択		30		30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤　充	選択		30		30		○	実習	30
	選択色彩学B	岩橋　すみえ	選択		30		30		○	実習	30
	選抜シナリオ技法	陽華エミ、みよしふるまち	選択		30		30		○	演習	30
	選択コミックエッセイB	廣野　美樹	選択		30		30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選択作画上達技法ⅡB	青池　祥子	選択		30		30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインB	桑野　花菜	選択		30		30		○	実習	30
	選択コミックアートＩB	松崎　佳子	選択		30		30		○	実習	30
	選択挿絵B	れの子	選択		30		30		○	実習	30
	セルフブランディングⅢ	桑野　花菜	必修			30	30		○	実習	30
	セルフマネタイズⅢ	桑野　花菜	必修			30	30		○	実習	30
	マンガ・イラスト応用A	石川　兼司	必修			30	30		○	実習	30
	進路・制作A	石川　兼司	必修			30	30		○	実習	30
	映像技術ＩA	田中　栄二	必修			30	30		○	実習	30
	映像技術ＩB	田中　栄二	必修			30	30		○	実習	30
	マンガ・イラスト応用ⅢB	石川　兼司	必修			30	30		○	実習	30
	進路・制作B	石川　兼司	必修			30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	石川　兼司	必修			30	30			実習	
	コンセンサス実習	石川　兼司	必修			30	30			実習	
	オリジナル作品制作	石川　兼司	必修			30	30		○	実習	30
	卒業制作	石川　兼司	必修			30	30		○	実習	30
	業界研究	石川　兼司	必修			30	30		○	実習	30
	選択マンガ技法基礎A	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選抜マンガ技法A	金巻　とよじ	選択			30	30		○	実習	30
	選択コミックアートⅡA	廣野　美樹	選択			30	30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作A	児玉　直樹	選択			30	30		○	実習	30
	選択アシスタント技法A	伊藤　寛志	選択			30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法ⅡA	山田　ナツミ	選択			30	30		○	実習	30
	選択デッサンA	近藤　充	選択			30	30		○	実習	30
	選択クリップスタジオ応用A	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選映像論A	石川　兼司	選択			30	30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤　充	選択			30	30		○	実習	30
	選択カットイラストA	岩橋　すみえ	選択			30	30		○	実習	30
	選抜シナリオ技法	浅平　朋子	選択			30	30		○	演習	30
	選択コミックエッセイA	廣野　美樹	選択			30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選択作画上達技法ⅡA	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	桑野　花菜	選択			30	30		○	実習	30
	選択挿絵A	松崎　佳子	選択			30	30		○	実習	30
	選択マンガ技法基礎B	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選抜マンガ技法B	金巻　とよじ	選択			30	30		○	実習	30
	選択コミックアートB	廣野　美樹	選択			30	30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作B	児玉　直樹	選択			30	30		○	実習	30
	選択アシスタント技法B	伊藤　寛志	選択			30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法ⅡB	山田　ナツミ	選択			30	30		○	実習	30
	選択デッサンB	近藤　充	選択			30	30		○	実習	30
	選択クリップスタジオ応用B	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選映像論B	石川　兼司	選択			30	30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤　充	選択			30	30		○	実習	30
	選抜シナリオ技法	岩橋　すみえ	選択			30	30		○	演習	30
	選択コミックエッセイB	陽華エミ、みよしふるまち	選択			30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	廣野　美樹	選択			30	30		○	実習	30
	選択作画上達技法ⅡB	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインB	青池　祥子	選択			30	30		○	実習	30
	選択コミックアートＩB	桑野　花菜	選択			30	30		○	実習	30
	選択挿絵B	松崎　佳子	選択			30	30		○	実習	30
必修科目授業時数				936	562	390	1888				
選択科目授業時数			選択	0	1080	1020	2100		実務経験（有）合計		合計
総授業時間数							3988				3786
課程の修了に必要な総授業時数					2623				113		

【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程　3Dアニメゲームクリエイター科（修業年限3年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数			合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次	3年次					
共通科目	3DCG基礎A	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG基礎B	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG応用A	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG応用B	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DアニメーションA	相澤　健人	必修	30			30		○	実習	30
	3DアニメーションB	相澤　健人	必修	30			30		○	実習	30
	blender　A	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	blender　B	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	映像制作ＩA	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	映像制作ＩB	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3D背景　A	中野　武志	必修	30			30		○	実習	30
	3D背景　B	中野　武志	必修	30			30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	必修	30			30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	必修	30			30		○	実習	30
	ADOBE 3D A	中野　武志	必修	30			30		○	実習	30
	ADOBE 3D B	中野　武志	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究A	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究B	山上　超夢	必修	30			30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	山上　超夢	必修	12			12			実習	
	実践行動学PartⅡ	山上　超夢	必修	6			6			実習	
	日本語コミュニケーション検定	山上　超夢	必修	32			32			講義	
	ビジネス著作権検定	山上　超夢	必修	38			38			講義	
	就職・進路研修	石川　兼司	必修	27			27		○	講義	27
	業界研究	山上 超夢	必修	24			24		○	講義	24
	オリジナル課題制作	山上　超夢	必修	60			60		○	実習	60
	コンセンサス研修	山上　超夢	必修	12			12		○	実習	12
	修了制作	山上　超夢	必修	180			180		○	実習	180
	MAYA基礎A	和平　徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	MAYA基礎B	和平　徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	MAYA応用A	和平　徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	MAYA応用B	和平　徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	選択3DアニメーションA	相澤　健人	選択		30		30		○	実習	30
	選択3DアニメーションB	相澤　健人	選択		30		30		○	実習	30
	動画制作A	脇屋　雄介	必修		30		30		○	実習	30
	動画制作B	脇屋　雄介	必修		30		30		○	実習	30
	映像制作ⅡA	長谷川　雄一	必修		30		30		○	実習	30
	映像制作ⅡB	長谷川　雄一	必修		30		30		○	実習	30
	選択3D背景　A	中野　武志	選択		30		30		○	実習	30
	選択3D背景　B	中野　武志	選択		30		30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択		30		30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択		30		30		○	実習	30
	作品集制作A	木竜　彩羅	必修		30		30		○	実習	30
	作品集制作B	木竜　彩羅	必修		30		30		○	実習	30
	進路指導A	沢居　徳和	必修		30		30		○	実習	30
	進路指導B	沢居　徳和	必修		30		30		○	実習	30
	選択テクスチャーA	山上　超夢	選択		30		30		○	実習	30
	選択テクスチャーB	山上　超夢	選択		30		30		○	実習	30
	選択作品制作A	木竜　彩羅	選択		30		30		○	実習	30
	選択作品制作B	木竜　彩羅	選択		30		30		○	実習	30
	選択作品集制作A	沢居　徳和	選択		30		30		○	実習	30
	選択作品集制作B	沢居　徳和	選択		30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	山上　超夢	必修		12		12			実習	
	オリジナル課題制作	山上　超夢	必修		130		130		○	実習	130
	業界研究	山上　超夢	必修		18		18		○	講義	18
	修了制作	山上　超夢	必修		200		200		○	実習	200
	MAYA基礎A	和平　徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	MAYA基礎B	和平　徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	MAYA応用A	和平　徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	MAYA応用B	和平　徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	選択3DアニメーションA	相澤　健人	選択			30	30		○	実習	30
	選択3DアニメーションB	相澤　健人	選択			30	30		○	実習	30
	動画制作A	脇屋　雄介	必修			30	30		○	実習	30
	動画制作B	脇屋　雄介	必修			30	30		○	実習	30
	映像制作ⅡA	長谷川　雄一	必修			30	30		○	実習	30
	映像制作ⅡB	長谷川　雄一	必修			30	30		○	実習	30
	選択3D背景　A	中野　武志	選択			30	30		○	実習	30
	選択3D背景　B	中野　武志	選択			30	30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択			30	30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択			30	30		○	実習	30
	作品集制作A	木竜　彩羅	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作B	木竜　彩羅	必修			30	30		○	実習	30
	進路指導A	沢居　徳和	必修			30	30		○	実習	30
	進路指導B	沢居　徳和	必修			30	30		○	実習	30
	選択テクスチャーA	山上　超夢	選択			30	30		○	実習	30
	選択テクスチャーB	山上　超夢	選択			30	30		○	実習	30
	選択作品制作A	木竜　彩羅	選択			30	30		○	実習	30
	選択作品制作B	木竜　彩羅	選択			30	30		○	実習	30
	選択作品集制作A	沢居　徳和	選択			30	30		○	実習	30
	選択作品集制作B	沢居　徳和	選択			30	30		○	実習	30
	業界研究	山上　超夢	必修			18	18		○	講義	18
	コンセンサス実習	山上　超夢	必修			160	160		○	実習	160
	卒業研究	山上　超夢	必修			250	250		○	実習	250
必修科目授業時数				931	1080	1148	3159				
選択科目授業時数			選択	0	360	360	720		実務経験（有）合計		合計
総授業時間数							3159				3059
課程の修了に必要な総授業時数	必修＋選択			2706					77		

【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程 ビジュアルデザイン研究科（修業年限１年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次						
	マンガ技法基礎A	青池　祥子	選択	60		60			演習	
	マンガ技法基礎B	青池　祥子	選択	60		60			演習	
	業界研究A	新井田耕一、小川知一	選択	30		30		○	実習	30
	業界研究B	新井田耕一、小川知一	選択	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーA	青池　祥子	選択	10		10			講義	
	ビジネスマナーB	青池　祥子	選択	10		10			講義	
	背景パースA	伊藤　寛志	選択	30		30		○	実習	30
	背景パースB	伊藤　寛志	選択	30		30		○	実習	30
	クロッキーA	児玉　直樹	選択	20		20		○	実習	20
	クロッキーB	児玉　直樹	選択	20		20		○	実習	20
	映像論A	児玉　直樹	選択	30		30		○	講義	30
	映像論B	児玉　直樹	選択	30		30		○	講義	30
	クリップスタジオ基礎A	青池　祥子	選択	30		30			実習	
	クリップスタジオ基礎B	青池　祥子	選択	30		30			実習	
	シナリオ制作	浅平　朋子	選択	30		30		○	実習	30
	マンガ制作	児玉　直樹	選択	30		30		○	実習	30
	作画上達技法Ⅰ	児玉　直樹	選択	30		30		○	実習	30
	クリップスタジオ応用	陽華　エミ	選択	30		30		○	実習	30
	マンガ技法応用A	児玉　直樹	選択	60		60		○	演習	60
	マンガ技法応用B	児玉　直樹	選択	60		60		○	演習	60
	作画上達技法ⅡA	青池　祥子	選択	30		30			実習	30
	作画上達技法ⅡB	青池　祥子	選択	30		30			実習	30
	進路指導A	児玉　直樹	選択	30		30		○	講義	30
	進路指導B	児玉　直樹	選択	30		30		○	講義	30
	ネーム技法A	青池　祥子	選択	30		30			実習	30
	ネーム技法B	青池　祥子	選択	30		30			実習	30
	選抜マンガ技法A	金巻　とよじ	選択	30		30		○	演習	30
	選抜シナリオ技法	浅平　朋子	選択	30		30		○	演習	30
	選択マンガ技法基礎A	伊藤　寛志	選択	30		30		○	実習	30
	選択演出テクニックA	ありこ	選択	30		30		○	実習	30
	選択アシスタント技法A	石川　兼司	選択	30		30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作A	児玉　直樹	選択	30		30		○	演習	30
	選択映像論A	石川　兼司	選択	30		30		○	講義	30
	選択クリップスタジオ応用A	青池　祥子	選択	30		30		○	実習	
	選抜マンガ技法B	金巻　とよじ	選択	30		30		○	演習	30
	選抜マンガシナリオ技法	陽華エミ、みよしふるまち	選択	30		30		○	演習	30
	選択マンガ技法基礎B	伊藤　寛志	選択	30		30		○	実習	30
	選択演出テクニックB	ありこ	選択	30		30		○	実習	30
	選択アシスタント技法B	石川　兼司	選択	30		30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作B	児玉　直樹	選択	30		30		○	演習	30
	選択映像論B	石川　兼司	選択	30		30		○	講義	30
	選択クリップスタジオ応用B	青池　祥子	選択	30		30		○	実習	
	業界研究・進路制作	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	業界研究・修了制作	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	背景パースⅠA	石川兼司	選択	20		20		○	実習	20
	背景パースⅠB	石川兼司	選択	20		20		○	実習	20
	コミックアートⅠA	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅠB	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	デッサンⅠA	近藤充	選択	30		30		○	実習	30
	デッサンⅠB	近藤充	選択	30		30		○	実習	30
	色彩学A	岩橋すみえ	選択	30		30		○	講義	30
	色彩学B	岩橋すみえ	選択	45		45		○	講義	45
	クロッキーⅠA	石川兼司	選択	10		10		○	実習	10
	クロッキーⅠB	石川兼司	選択	10		10		○	実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	エッセイA	浅平朋子	選択	10		10		○	実習	10
	エッセイB	浅平朋子	選択	10		10		○	実習	10
	ビジネスマナーA	青池祥子	選択	20		20		○	講義	20
	ビジネスマナーB	青池祥子	選択	20		20		○	講義	20
	デジタル画材技法ⅠA	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30		30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①A	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①B	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②A	桑野花菜	選択	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②B	桑野花菜	選択	30		30		○	実習	30
	進路指導・作品集制作	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	進路指導・卒業制作	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	選択デッサンA	近藤充	選択	30		30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択	30		30		○	実習	30
	選択カットイラストA	山田ナツミ	選択	30		30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤充	選択	30		30		○	実習	30
	選択コミックイラストA	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池祥子	選択	30		30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	桑野花菜	選択	30		30		○	実習	30
	選択挿絵A	れの子	選択	30		30		○	実習	30
	選択映像論A	児玉直樹	選択	30		30		○	講義	30
	選択プレゼンテーションA	堀葉月	選択	30		30		○	講義	30
	選択ワード＆エクセルA	青池祥子	選択	30		30		○	実習	30
	選択デッサンB	近藤充	選択	30		30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択	30		30		○	実習	30
	選択カットイラストB	山田ナツミ	選択	30		30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤充	選択	30		30		○	実習	30
	選択コミックイラストB	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池祥子	選択	30		30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインB	桑野花菜	選択	30		30		○	実習	30
	選択挿絵B	れの子	選択	30		30		○	実習	30
	選択映像論B	児玉直樹	選択	30		30		○	講義	30
	選択プレゼンテーションB	堀葉月	選択	30		30		○	講義	30
	選択ワード＆エクセルB	青池祥子	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ作画ⅠA	小村方　宏冶	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ作画ⅠB	小村方　宏冶	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ動画ⅠA	平田　かほる	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ動画ⅠB	平田　かほる	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ制作ⅠA	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ制作ⅠB	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	アニメーション技法A	藤巻　廉	選択	30		30		○	実習	30
	アニメーション技法B	藤巻　廉	選択	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原　純子	選択	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠB	福原　純子	選択	30		30		○	実習	30
	モチーフデッサンA	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	モチーフデッサンB	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	映像技術A	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	映像技術B	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	人物デッサンA	榛　梓	選択	30		30		○	実習	30
	人物デッサンB	榛　梓	選択	30		30		○	実習	30
	中割A	渡辺　舞	選択	30		30		○	実習	30
	中割B	渡辺　舞	選択	30		30		○	実習	30
	業界研究A	新井田　耕一	選択	30		30		○	講義	30
	業界研究B	新井田　耕一	選択	30		30		○	講義	30
	アニメ作画ⅡA	小村方　宏冶	選択	30		30		○	実習	30
	ポートフォリオ制作A	沢居　徳和	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ作画ⅡB	小村方　宏冶	選択	30		30		○	実習	30
	ポートフォリオ制作B	沢居　徳和	選択	30		30		○	実習	30
	アニメ動画ⅡA	平田　かほる	選択	30		30		○	実習	30
	選択映像技法A	福澤　大玄	選択	30		30		○	演習	30
	アニメ動画ⅡB	平田　かほる	選択	30		30		○	実習	30
	選択映像技法B	福澤　大玄	選択	30		30		○	演習	30
共通科目	選択中割A	杉田　まるみ	選択	30		30		○	演習	30
	選択レタスA	梁取　春香	選択	30		30		○	実習	30
	選択中割B	杉田　まるみ	選択	30		30		○	演習	30
	選択レタスB	梁取　春香	選択	30		30		○	実習	30
	選択中割A	杉田　まるみ	選択	30		30		○	演習	30
	色彩学A	岩橋　すみえ	選択	30		30		○	演習	30
	blenderA	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	選択中割B	杉田　まるみ	選択	30		30		○	実習	30
	色彩学B	岩橋　すみえ	選択	30		30		○	演習	30
	blenderB	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	表現技法A	榛　梓	選択	30		30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツA	脇屋　雄介	選択	30		30		○	演習	30
	表現技法B	榛　梓	選択	30		30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋　雄介	選択	30		30		○	演習	30
	作品集制作A	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツA	脇屋　雄介	選択	30		30		○	演習	30
	作品集制作B	福澤　大玄	選択	30		30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋　雄介	選択	30		30		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠA	下西 里奈	選択	30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	下西 里奈	選択	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠA	駒形 靖	選択	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	駒形 靖	選択	30		30		○	実習	30
	構図技法A	相澤 春麗	選択	30		30		○	実習	30
	構図技法B	相澤 春麗	選択	30		30		○	実習	30
	マーケティングA	三上 昌史・佐藤 泰平	選択	30		30		○	実習	30
	マーケティングB	三上 昌史・佐藤 泰平	選択	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	50		50		○	演習	50
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	50		50		○	演習	50
	デジタルデッサンA	佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	デジタルデッサンB	佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	3DCGⅠA	山上 超夢	選択	30		30		○	実習	30
	3DCGⅠB	山上 超夢	選択	30		30		○	実習	30
	背景パースA	佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	背景パースB	佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	デジタルイラストⅠA	佐藤 泰平	選択	30		30		○	実習	30
	デジタルイラストⅠB	佐藤 泰平	選択	30		30		○	実習	30
	デジタルイラストⅡA	佐藤 泰平	選択	30		30		○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	佐藤 泰平	選択	30		30		○	実習	30
	3DCGⅡA	中野 武志	選択	30		30		○	実習	30
	3DCGⅡB	中野 武志	選択	30		30		○	実習	30
	進路指導A	駒形　靖・佐藤　武	選択	30		30		○	講義	30
	進路指導B	駒形　靖・佐藤　武	選択	30		30		○	講義	30
	グラフィックデザインⅡA	駒形 靖	選択	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	駒形 靖	選択	30		30		○	実習	30
	ゲームグラフィックA	和平 徹哉	選択	30		30		○	実習	30
	ゲームグラフィックB	和平 徹哉	選択	30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	選択	30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	選択	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子	選択	30		30		○	演習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子	選択	30		30		○	演習	30
	作品集制作A	駒形　靖・佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	作品集制作B	駒形　靖・佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	選択背景A	佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30		30		○	実習	30
	選択デザインA	沢居 徳和	選択	30		30		○	実習	30
	選択背景B	佐藤　武	選択	30		30		○	実習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30		30		○	実習	30
	選択デザインB	沢居 徳和	選択	30		30		○	実習	30
	3DCG基礎A	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	3DCG基礎B	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	3DCG応用A	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	3DCG応用B	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	3DアニメーションA	相澤　健人	選択	30		30		○	実習	30
	3DアニメーションB	相澤　健人	選択	30		30		○	実習	30
	blender　A	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	blender　B	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	映像制作ⅠA	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	映像制作ⅠB	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	3D背景　A	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	3D背景　B	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	ADOBE 3D A	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	ADOBE 3D B	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	業界研究A	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	業界研究B	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	MAYA基礎A	和平　徹哉	選択	60		60		○	実習	60
	MAYA基礎B	和平　徹哉	選択	60		60		○	実習	60
	MAYA応用A	和平　徹哉	選択	60		60		○	実習	60
	MAYA応用B	和平　徹哉	選択	60		60		○	実習	60
	選択3DアニメーションA	相澤　健人	選択	60		60		○	実習	60
	選択3DアニメーションB	相澤　健人	選択	60		60		○	実習	60
	動画制作A	脇屋　雄介	選択	60		60		○	実習	60
	動画制作B	脇屋　雄介	選択	60		60		○	実習	60
	映像制作ⅡA	長谷川　雄一	選択	60		60		○	実習	60
	映像制作ⅡB	長谷川　雄一	選択	60		60		○	実習	60
	選択3D背景　A	中野　武志	選択	60		60		○	実習	60
	選択3D背景　B	中野　武志	選択	60		60		○	実習	60
	選択3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択	60		60		○	実習	60
	選択3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択	60		60		○	実習	60
	作品集制作A	木竜　彩羅	選択	60		60		○	実習	60
	作品集制作B	木竜　彩羅	選択	60		60		○	実習	60
	進路指導A	沢居　徳和	選択	60		60		○	実習	60
	進路指導B	沢居　徳和	選択	60		60		○	実習	60
	選択テクスチャーA	山上　超夢	選択	60		60		○	実習	60
	選択テクスチャーB	山上　超夢	選択	60		60		○	実習	60
	選択作品制作A	木竜　彩羅	選択	60		60		○	実習	60
	選択作品制作B	木竜　彩羅	選択	60		60		○	実習	60
	選択作品集制作A	沢居　徳和	選択	60		60		○	実習	60
	選択作品集制作B	沢居　徳和	選択	60		60		○	実習	60
	MAYA基礎A	和平　徹哉	選択	30		30		○	実習	30
	MAYA基礎B	和平　徹哉	選択	30		30		○	実習	30
	MAYA応用A	和平　徹哉	選択	30		30		○	実習	30
	MAYA応用B	和平　徹哉	選択	30		30		○	実習	30
	選択3DアニメーションA	相澤　健人	選択	30		30		○	実習	30
	選択3DアニメーションB	相澤　健人	選択	30		30		○	実習	30
	動画制作A	脇屋　雄介	選択	30		30		○	実習	30
	動画制作B	脇屋　雄介	選択	30		30		○	実習	30
	映像制作ⅡA	長谷川　雄一	選択	30		30		○	実習	30
	映像制作ⅡB	長谷川　雄一	選択	30		30		○	実習	30
	選択3D背景　A	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	選択3D背景　B	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択	30		30		○	実習	30
	作品集制作A	木竜　彩羅	選択	30		30		○	実習	30
	作品集制作B	木竜　彩羅	選択	30		30		○	実習	30
	進路指導A	沢居　徳和	選択	30		30		○	実習	30
	進路指導B	沢居　徳和	選択	30		30		○	実習	30
	選択テクスチャーA	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	選択テクスチャーB	山上　超夢	選択	30		30		○	実習	30
	選択作品制作A	木竜　彩羅	選択	30		30		○	実習	30
	選択作品制作B	木竜　彩羅	選択	30		30		○	実習	30
	選択作品集制作A	沢居　徳和	選択	30		30		○	実習	30
	選択作品集制作B	沢居　徳和	選択	30		30		○	実習	30
必修科目授業時数										
選択科目授業時数			選択	8095		8095		実務経験（有）合計		合計
総授業時間数						8095				7835
[illegible]					900			236		

【実務経験のある教員等による授業科目】　文化教養専門課程 ビジュアルデザイン専攻科（修業年限4年）

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数 1年次～4年次	合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
共通科目	マンガ技法基礎A	青池　祥子	選択	60	60			演習	
	マンガ技法基礎B	青池　祥子	選択	60	60			演習	
	業界研究A	新井田耕一、小川知一	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究B	新井田耕一、小川知一	選択	30	30		○	実習	30
	ビジネスマナーA	青池　祥子	選択	10	10			講義	
	ビジネスマナーB	青池　祥子	選択	10	10			講義	
	背景パースA	伊藤　寛志	選択	30	30		○	実習	30
	背景パースB	伊藤　寛志	選択	30	30		○	実習	30
	クロッキーA	児玉　直樹	選択	20	20		○	実習	20
	クロッキーB	児玉　直樹	選択	20	20		○	実習	20
	映像論A	児玉　直樹	選択	30	30		○	講義	30
	映像論B	児玉　直樹	選択	30	30		○	講義	30
	クリップスタジオ基礎A	青池　祥子	選択	30	30			実習	
	クリップスタジオ基礎B	青池　祥子	選択	30	30			実習	
	シナリオ制作	浅平　朋子	選択	30	30		○	実習	30
	マンガ制作	児玉　直樹	選択	30	30		○	実習	30
	作画上達技法Ⅰ	児玉　直樹	選択	30	30		○	実習	30
	クリップスタジオ応用	陽華　エミ	選択	30	30		○	実習	30
	マンガ技法応用A	児玉　直樹	選択	60	60		○	演習	60
	マンガ技法応用B	児玉　直樹	選択	60	60		○	演習	60
	作画上達技法ⅡA	青池　祥子	選択	30	30			実習	30
	作画上達技法ⅡB	青池　祥子	選択	30	30			実習	30
	進路指導A	児玉　直樹	選択	30	30		○	講義	30
	進路指導B	児玉　直樹	選択	30	30		○	講義	30
	ネーム技法A	青池　祥子	選択	30	30			実習	30
	ネーム技法B	青池　祥子	選択	30	30			実習	30
	選抜マンガ技法A	金巻　とよじ	選択	30	30		○	演習	30
	選抜シナリオ技法	浅平　朋子	選択	30	30		○	演習	30
	選択マンガ技法基礎A	伊藤　寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択演出テクニックA	ありこ	選択	30	30		○	実習	30
	選択アシスタント技法A	石川　兼司	選択	30	30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作A	児玉　直樹	選択	30	30		○	演習	30
	選択映像論A	石川　兼司	選択	30	30		○	講義	30
	選択クリップスタジオ応用A	青池　祥子	選択	30	30		○	実習	
	選抜マンガ技法B	金巻　とよじ	選択	30	30		○	演習	30
	選抜マンガシナリオ技法	陽華エミ、みよしふるまち	選択	30	30		○	演習	30
	選択マンガ技法基礎B	伊藤　寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択演出テクニックB	ありこ	選択	30	30		○	実習	30
	選択アシスタント技法B	石川　兼司	選択	30	30		○	実習	30
	選択WEBマンガ制作B	児玉　直樹	選択	30	30		○	演習	30
	選択映像論B	石川　兼司	選択	30	30		○	講義	30
	選択クリップスタジオ応用B	青池　祥子	選択	30	30		○	実習	
	業界研究・進路制作	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究・修了制作	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	背景パースⅠA	石川兼司	選択	20	20		○	実習	20
	背景パースⅠB	石川兼司	選択	20	20		○	実習	20
	コミックアートⅠA	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅠB	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	デッサンⅠA	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	デッサンⅠB	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	色彩学A	岩橋すみえ	選択	30	30		○	講義	30
	色彩学B	岩橋すみえ	選択	45	45		○	講義	45
	クロッキーⅠA	石川兼司	選択	10	10		○	実習	10
	クロッキーⅠB	石川兼司	選択	10	10		○	実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	エッセイA	浅平朋子	選択	10	10		○	実習	10
	エッセイB	浅平朋子	選択	10	10		○	実習	10
	ビジネスマナーA	青池祥子	選択	20	20		○	講義	20
	ビジネスマナーB	青池祥子	選択	20	20		○	講義	20
	デジタル画材技法ⅠA	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡA	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	松﨑佳子	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①A	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①B	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②A	桑野花菜	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②B	桑野花菜	選択	30	30		○	実習	30
	進路指導・作品集制作	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	進路指導・卒業制作	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択デッサンA	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択カットイラストA	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択コミックイラストA	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	桑野花菜	選択	30	30		○	実習	30
	選択挿絵A	れの子	選択	30	30		○	実習	30
	選択映像論A	児玉直樹	選択	30	30		○	講義	30
	選択プレゼンテーションA	堀葉月	選択	30	30		○	講義	30
	選択ワード＆エクセルA	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択デッサンB	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択カットイラストB	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択コミックイラストB	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインB	桑野花菜	選択	30	30		○	実習	30
	選択挿絵B	れの子	選択	30	30		○	実習	30
	選択映像論B	児玉直樹	選択	30	30		○	講義	30
	選択プレゼンテーションB	堀葉月	選択	30	30		○	講義	30
	選択ワード＆エクセルB	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ作画ⅠA	小村方　宏冶	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ作画ⅠB	小村方　宏冶	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ動画ⅠA	平田　かほる	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ動画ⅠB	平田　かほる	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ制作ⅠA	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ制作ⅠB	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	アニメーション技法A	藤巻　廉	選択	30	30		○	実習	30
	アニメーション技法B	藤巻　廉	選択	30	30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原　純子	選択	30	30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠB	福原　純子	選択	30	30		○	実習	30
	モチーフデッサンA	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	モチーフデッサンB	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	映像技術A	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	映像技術B	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	人物デッサンA	捧　梓	選択	30	30		○	実習	30
	人物デッサンB	捧　梓	選択	30	30		○	実習	30
	中割A	渡辺　舞	選択	30	30		○	実習	30
	中割B	渡辺　舞	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究A	新井田　耕一	選択	30	30		○	講義	30
	業界研究B	新井田　耕一	選択	30	30		○	講義	30
	アニメ作画ⅡA	小村方　宏冶	選択	30	30		○	実習	30
	ポートフォリオ制作A	沢居　徳和	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ作画ⅡB	小村方　宏冶	選択	30	30		○	実習	30
	ポートフォリオ制作B	沢居　徳和	選択	30	30		○	実習	30
	アニメ動画ⅡA	平田　かほる	選択	30	30		○	実習	30
	選択映像技法A	福澤　大玄	選択	30	30		○	演習	30
	アニメ動画ⅡB	平田　かほる	選択	30	30		○	実習	30
	選択映像技法B	福澤　大玄	選択	30	30		○	演習	30
	選択中割A	杉田　まるみ	選択	30	30		○	演習	30
	選択レタスA	梁取　春香	選択	30	30		○	実習	30
	選択中割B	杉田　まるみ	選択	30	30		○	演習	30
	選択レタスB	梁取　春香	選択	30	30		○	実習	30
	選択中割A	杉田　まるみ	選択	30	30		○	演習	30
	色彩学A	岩橋　すみえ	選択	30	30		○	演習	30
	blenderA	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	選択中割B	杉田　まるみ	選択	30	30		○	実習	30
	色彩学B	岩橋　すみえ	選択	30	30		○	演習	30
	blenderB	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	表現技法A	捧　梓	選択	30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツA	脇屋　雄介	選択	30	30		○	演習	30
	表現技法B	捧　梓	選択	30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋　雄介	選択	30	30		○	演習	30
	作品集制作A	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツA	脇屋　雄介	選択	30	30		○	演習	30
	作品集制作B	福澤　大玄	選択	30	30		○	実習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋　雄介	選択	30	30		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠA	下西 里奈	選択	30	30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	下西 里奈	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠA	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
	構図技法A	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
	構図技法B	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
	マーケティングA	三上 昌史・佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
	マーケティングB	三上 昌史・佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	50	50		○	演習	50
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	50	50		○	演習	50
	デジタルデッサンA	佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	デジタルデッサンB	佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	3DCGⅠA	山上 超夢	選択	30	30		○	実習	30
	3DCGⅠB	山上 超夢	選択	30	30		○	実習	30
	背景パースA	佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	背景パースB	佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅠA	佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅠB	佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅡA	佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
	3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
	3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
	進路指導A	駒形　靖・佐藤　武	選択	30	30		○	講義	30
	進路指導B	駒形　靖・佐藤　武	選択	30	30		○	講義	30
	グラフィックデザインⅡA	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィックA	和平 徹哉	選択	30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィックB	和平 徹哉	選択	30	30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	選択	30	30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	選択	30	30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子	選択	30	30		○	演習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子	選択	30	30		○	演習	30
	作品集制作A	駒形　靖・佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	作品集制作B	駒形　靖・佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	選択背景A	佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
	選択デザインA	沢居 徳和	選択	30	30		○	実習	30
	選択背景B	佐藤　武	選択	30	30		○	実習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
	選択デザインB	沢居 徳和	選択	30	30		○	実習	30
	3DCG基礎A	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	3DCG基礎B	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	3DCG応用A	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	3DCG応用B	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	3DアニメーションA	相澤　健人	選択	30	30		○	実習	30
	3DアニメーションB	相澤　健人	選択	30	30		○	実習	30
	blender　A	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	blender　B	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	映像制作ⅠA	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	映像制作ⅠB	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	3D背景　A	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	3D背景　B	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	ADOBE 3D A	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	ADOBE 3D B	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究A	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究B	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	MAYA基礎A	和平　徹哉	選択	60	60		○	実習	60
	MAYA基礎B	和平　徹哉	選択	60	60		○	実習	60
	MAYA応用A	和平　徹哉	選択	60	60		○	実習	60
	MAYA応用B	和平　徹哉	選択	60	60		○	実習	60
	選択3DアニメーションA	相澤　健人	選択	60	60		○	実習	60
	選択3DアニメーションB	相澤　健人	選択	60	60		○	実習	60
	動画制作A	脇屋　雄介	選択	60	60		○	実習	60
	動画制作B	脇屋　雄介	選択	60	60		○	実習	60
	映像制作ⅡA	長谷川　雄一	選択	60	60		○	実習	60
	映像制作ⅡB	長谷川　雄一	選択	60	60		○	実習	60
	選択3D背景　A	中野　武志	選択	60	60		○	実習	60
	選択3D背景　B	中野　武志	選択	60	60		○	実習	60
	選択3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択	60	60		○	実習	60
	選択3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択	60	60		○	実習	60
	作品集制作A	木竜　彩羅	選択	60	60		○	実習	60
	作品集制作B	木竜　彩羅	選択	60	60		○	実習	60
	進路指導A	沢居　徳和	選択	60	60		○	実習	60
	進路指導B	沢居　徳和	選択	60	60		○	実習	60
	選択テクスチャーA	山上　超夢	選択	60	60		○	実習	60
	選択テクスチャーB	山上　超夢	選択	60	60		○	実習	60
	選択作品制作A	木竜　彩羅	選択	60	60		○	実習	60
	選択作品制作B	木竜　彩羅	選択	60	60		○	実習	60
	選択作品集制作A	沢居　徳和	選択	60	60		○	実習	60
	選択作品集制作B	沢居　徳和	選択	60	60		○	実習	60
	MAYA基礎A	和平　徹哉	選択	30	30		○	実習	30
	MAYA基礎B	和平　徹哉	選択	30	30		○	実習	30
	MAYA応用A	和平　徹哉	選択	30	30		○	実習	30
	MAYA応用B	和平　徹哉	選択	30	30		○	実習	30
	選択3DアニメーションA	相澤　健人	選択	30	30		○	実習	30
	選択3DアニメーションB	相澤　健人	選択	30	30		○	実習	30
	動画制作A	脇屋　雄介	選択	30	30		○	実習	30
	動画制作B	脇屋　雄介	選択	30	30		○	実習	30
	映像制作ⅡA	長谷川　雄一	選択	30	30		○	実習	30
	映像制作ⅡB	長谷川　雄一	選択	30	30		○	実習	30
	選択3D背景　A	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	選択3D背景　B	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングA	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	選択3DエフェクトレンダリングB	中野　武志	選択	30	30		○	実習	30
	作品集制作A	木竜　彩羅	選択	30	30		○	実習	30
	作品集制作B	木竜　彩羅	選択	30	30		○	実習	30
	進路指導A	沢居　徳和	選択	30	30		○	実習	30
	進路指導B	沢居　徳和	選択	30	30		○	実習	30
	選択テクスチャーA	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	選択テクスチャーB	山上　超夢	選択	30	30		○	実習	30
	選択作品制作A	木竜　彩羅	選択	30	30		○	実習	30
	選択作品制作B	木竜　彩羅	選択	30	30		○	実習	30
	選択作品集制作A	沢居　徳和	選択	30	30		○	実習	30
	選択作品集制作B	沢居　徳和	選択	30	30		○	実習	30
必修科目授業時数									
選択科目授業時数			選択	8095	8095		実務経験（有）合計		合計
総授業時間数					8095				7835
課程の修了に必要な総授業時数	必修＋選択			3600					