

[illegible]

【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	必修の別	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	松崎佳子	必修	30		30		○	実習	30
	業界研究・修了制作	松崎佳子	必修	30		30		○	実習	30
	背景バースⅠA	樺 梓	必修	20		20		○	実習	20
	背景バースⅠB	樺 梓	必修	20		20		○	実習	20
	コミックアートⅠA	松崎佳子	必修	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅠB	松崎佳子	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	桑野花菜	必修	30		30		○	講義	30
	色彩学B	桑野花菜	必修	45		45		○	講義	45
	クロッキーⅠA	樺 梓	必修	10		10		○	実習	10
	クロッキーⅠB	樺 梓	必修	10		10		○	実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	必修	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーA	松崎佳子	必修	30		30		○	講義	30
	ビジネスマナーB	松崎佳子	必修	30		30		○	講義	30
	デジタル画材技法ⅠA	木竜彩羅	必修	30		30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	木竜彩羅	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	松崎佳子	必修	12		12			実習	
	実践行動学PartⅡ	松崎佳子	必修	6		6			実習	
	コミュニケーション検定	松崎佳子	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	松崎佳子	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	新井田耕一	必修	27		27		○	講義	27
	業界研究	松崎佳子	必修	48		48		○	講義	48
	オリジナル課題制作	松崎佳子	必修	50		50		○	実習	50
	コンセンサス研修	松崎佳子	必修	12		12			講義	
	修了制作	松崎佳子	必修	105		105		○	実習	105
	グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①A	木竜彩羅	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①B	木竜彩羅	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②A	木竜彩羅	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②B	木竜彩羅	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導・作品集制作	木竜彩羅	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導・卒業制作	木竜彩羅	必修		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	木竜彩羅	必修	12		12			実習	
	コンセンサス実習	木竜彩羅	必修	18		18			実習	
	業界研究	木竜彩羅	必修	30		30		○	実習	30
	自主課題制作	木竜彩羅	必修	120		120		○	実習	120
	卒業制作	木竜彩羅	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
	選択コミックエッセイA	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	選択フランチングA	木竜彩羅	選択	30		30		○	実習	30
	選択挿絵A	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	選択映像論A	新井田耕一	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
	選択映像技術A	小野敏	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
	選択コミックエッセイB	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30		30		○	実習	30
	選択フランチングB	木竜彩羅	選択	30		30		○	実習	30
	選択挿絵B	廣野美樹	選択	30		30		○	実習	30
	選択映像論B	新井田耕一	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
	選択映像技術B	小野敏	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				0	720	720		実務経験(有)合計		合計
総授業時間数						2195				2065
課程の修了に必要な総授業時数						1760		69		

【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)

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	必修の別	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	アニメ作画ⅠA	小村方 宏治	必修	30		30	○		実習	30
	アニメ作画ⅠB	小村方 宏治	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
	デジタル作画ⅠA	福澤 大玄	必修	30		30	○		実習	30
	デジタル作画ⅠB	福澤 大玄	必修	30		30	○		実習	30
	人物デッサンA	山上 超夢	必修	30		30	○		実習	30
	人物デッサンB	山上 超夢	必修	30		30	○		実習	30
	キャラクターデッサンA	渡辺 舞	必修	30		30	○		実習	30
	キャラクターデッサンB	渡辺 舞	必修	30		30	○		実習	30
	業界研究A	山上 超夢	必修	30		30	○		講義	30
	業界研究B	山上 超夢	必修	30		30	○		講義	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	山上 超夢	必修	27		27	○		講義	27
	業界研究	山上 超夢	必修	33		33	○		実習	33
	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			講義	
	修了アニメーション制作	山上 超夢	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
	アニメ作画ⅡA	小村方 宏治	選択		30	30	○		実習	30
	選択3D概念A	山上 超夢	選択		30	30	○		実習	30
	アニメ作画ⅡB	小村方 宏治	選択		30	30	○		実習	30
	選択3D概念B	山上 超夢	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CLIP STUDIO A	新井田 耕一	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CLIP STUDIO B	新井田 耕一	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	
作品制作A	福澤 大玄	選択		30	30	○		演習	30	
ポートフォリオ制作A	竹内 航輝	選択		30	30	○		実習	30	
作品制作B	福澤 大玄	選択		30	30	○		実習	30	
ポートフォリオ制作B	竹内 航輝	選択		30	30	○		演習	30	
アニメーション技法ⅡA	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	○		実習	30	
アニメーション技法ⅡB	脇屋 雄介	選択		30	30	○		演習	30	
選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択		30	30	○		実習	30	
選択デジタル作画ⅡA	福澤 大玄	選択		30	30	○		演習	30	
選択アフターエフェクツA	脇屋 雄介	選択		30	30	○		実習	30	
選択デジタル作画ⅡB	福澤 大玄	選択		30	30	○		演習	30	
選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択			30	○		実習	30	

【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	相澤 春麗	必修	30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	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	必修	30		30		○	実習	30
	マーケティングB	三上 昌史	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子・金子有加	必修	50		50		○	演習	50
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子・金子有加	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	中野 武志	必修	30		30		○	実習	30
	3DCGⅠB	中野 武志	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	佐藤 武・金子 有加	必修	12		12		○	実習	
	実践行動学PartⅡ	佐藤 武・金子 有加	必修	6		6		○	実習	
	日本語コミュニケーション検定	佐藤 武・金子 有加	必修	32		32		○	講義	
	ビジネス著作権検定	佐藤 武・金子 有加	必修	38		38		○	講義	
	就職・進路研修	新井田 耕一	必修	27		27		○	講義	27
	オリジナル課題制作	佐藤 武・金子 有加	必修	60		60		○	実習	60
	コンセンサス研修	佐藤 武・金子 有加	必修	12		12		○	講義	
	修了制作	佐藤 武・金子 有加	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
	作品集制作A	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		30	30		○	実習	30
	作品集制作B	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導A	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		30	30		○	講義	30
	進路指導B	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		30	30		○	講義	30
	グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	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
	ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	必修		30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	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・金子 有加	必修		30	30		○	演習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子・金子 有加	必修		30	30		○	演習	30
	作品集制作ⅡA	相澤 春麗	必修		30	30		○	実習	30
	作品集制作ⅡB	相澤 春麗	必修		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	駒形 靖	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	駒形 靖	選択		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		12	12		○	実習	
	コンセンサス実習	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		6	6		○	実習	
	業界研究	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		24	24		○	講義	24
	オリジナル作品制作	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		60	60		○	実習	60
	卒業制作	佐藤 泰平・佐藤 武	必修		216	216		○	実習	216
				986	798	1904				
			選択	0	120	120		実務経験(有)合計		合計

※科目授業時数

選択科目				1780				48		
------	--	--	--	------	--	--	--	----	--	--

総授業時数

※科目授業時数
課程の修了に必要な総授業時数

【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・キャラクター科(修業年限3年)

区分	授業科目	担当講師	必修の別	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	デッサンA	桑野 花菜	必修	30			30	○		実習	30
	デッサンB	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	作画ドリルA	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	ハースペクティブA	樺 梓	必修	30			30	○		実習	30
	デジタル画材技法A	木竜 彰雄	必修	30			30	○		実習	30
	業界研究・制作ⅠA	石川 兼司	必修	30			30	○		実習	30
	業界研究・制作ⅡA	佐藤 武	必修	30			30	○		実習	30
	業界研究・制作ⅢA	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	進路・ビジネスマナーA	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	デッサンB	桑野 花菜	必修	30			30	○		実習	30
	クロッキーB	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	作画ドリルB	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	ハースペクティブB	樺 梓	必修	30			30	○		実習	30
	デジタル画材技法B	木竜 彰雄	必修	30			30	○		実習	30
	業界研究・制作ⅠB	石川 兼司	必修	30			30	○		実習	30
	業界研究・制作ⅡB	佐藤 武	必修	30			30	○		実習	30
	業界研究・制作ⅢB	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	進路・ビジネスマナーB	廣野 美樹	必修	30			30	○		実習	30
	実践行動学PartⅠ	廣野 美樹	必修	12			12			講義	
	進路研修	新井田 耕一	必修	27			27			講義	
	業界研究・制作Ⅳ	廣野 美樹	必修	18			18	○		実習	18
	オリジナル課題制作	廣野 美樹	必修	100			100	○		実習	100
	コンセンサス研修	廣野 美樹	必修	12			12			講義	
	修了制作	廣野 美樹	必修	130			130	○		実習	130
	業界研究A	渡辺 仁介	選択Ⅰ		60		60	○		演習	60
	業界研究B	渡辺 仁介	選択Ⅰ		60		60	○		演習	60
	ネーム技法A	石川 兼司	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	ネーム技法B	石川 兼司	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択Ⅰ		60		60	○		実習	60
	クロッキーB	石川 兼司	選択Ⅰ		60		60	○		実習	60
	ハースペクティブA	伊藤 寛志	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	ハースペクティブB	伊藤 寛志	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	実践ビジネスマナーA	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30		30			講義	
	実践ビジネスマナーB	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30		30			講義	
	クリップスタジオ基礎A	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	クリップスタジオ基礎B	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	色彩学	P・N中野	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	シナリオ制作	陽華 エミ	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	マンガ技法①A	石川 兼司	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	マンガ技法①B	石川 兼司	選択Ⅰ		30		30	○		実習	30
	マンガ技法②A	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30		30	○		講義	30
	マンガ技法②B	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30		30	○		講義	30
	キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	グラフィックデザインⅠA	駒形 晴	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	グラフィックデザインⅠB	駒形 晴	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	構図技法A	相澤 春麗	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	構図技法B	相澤 春麗	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	マーケティングA	三上 昌史	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	マーケティングB	三上 昌史	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子・金子 有加	選択Ⅱ		50		50	○		演習	50
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子・金子 有加	選択Ⅱ		50		50	○		演習	50
	デジタルデッサンA	佐藤 武	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	デジタルデッサンB	佐藤 武	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	3DCGⅠA	中野 武志	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	3DCGⅠB	中野 武志	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	背景パースA	佐藤 武	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	背景パースB	佐藤 武	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	デジタルイラストⅠA	佐藤 泰平	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	デジタルイラストⅠB	佐藤 泰平	選択Ⅱ		30		30	○		実習	30
	業界研究・進路制作	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	業界研究・修了制作	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	背景パースⅠA	樺 梓	選択Ⅲ		20		20	○		実習	20
	背景パースⅠB	樺 梓	選択Ⅲ		20		20	○		実習	20
	コミックアートⅠA	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	コミックアートⅠB	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	デッサンⅠA	近藤 亮	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	デッサンⅠB	近藤 亮	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	色彩学A	桑野花菜	選択Ⅲ		30		30	○		講義	30
	色彩学B	桑野花菜	選択Ⅲ		45		45	○		講義	45
	クロッキーⅠA	樺 梓	選択Ⅲ		10		10	○		実習	10
	クロッキーⅠB	樺 梓	選択Ⅲ		10		10	○		実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	ビジネスマナーA	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		講義	30
	ビジネスマナーB	松崎佳子	選択Ⅲ		30		30	○		講義	30
	デジタル画材技法ⅠA	木竜彰雄	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	木竜彰雄	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択Ⅲ		30		30	○		実習	30
	実践行動学PartⅠ	渡辺 仁介	必修	12			12			講義	
	実践行動学PartⅡ	渡辺 仁介	必修	6			6			講義	
	コミュニケーション模定	渡辺 仁介	必修	32			32			講義	
	ビジネス著作模定	渡辺 仁介	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	渡辺 仁介	必修	39			39	○		講義	39
	オリジナル課題制作	石川 兼司	必修	120			120	○		実習	120
	コンセンサス研修	石川 兼司	必修	12			12			講義	
	修了制作	石川 兼司	必修	130			130	○		実習	130
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択Ⅰ		30	30	30	○		演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択Ⅰ		30	30	30	○		演習	30
	進路指導A	渡辺 仁介	選択Ⅰ		60	60	60	○		講義	60
	進路指導B	渡辺 仁介	選択Ⅰ		60	60	60	○		講義	60
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択Ⅰ		30	30	30	○		演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択Ⅰ		30	30	30	○		演習	30
	ネーム技法2A	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30	30	30			実習	
	ネーム技法2B	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30	30	30			実習	
	演出テクニックA	ありこ	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	セルフマネジメントA	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	セルフマネジメントB	渡辺 仁介	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	クリップスタジオ応用A	青池 祥子	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択Ⅰ		30	30	30	○		実習	30
	業界研究A	石川 兼司	選択Ⅰ		30	30	30	○		講義	30
	業界研究B	石川 兼司	選択Ⅰ		30	30	30	○		講義	30
	デジタルイラストⅡA	佐藤 泰平	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	デジタルイラストⅡB	佐藤 泰平	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	作品集制作A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	作品集制作B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	進路指導A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択Ⅱ		30	30	30	○		講義	30
	進路指導B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択Ⅱ		30	30	30	○		講義	30
	グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子・金子 有加	選択Ⅱ		30	30	30	○		演習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子・金子 有加	選択Ⅱ		30	30	30	○		演習	30
	作品集制作ⅡA	相澤 春麗	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	作品集制作ⅡB	相澤 春麗	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	選択デザインA	駒形 晴	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	選択デザインB	駒形 晴	選択Ⅱ		30	30	30	○		実習	30
	グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ①A	木竜彰雄	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ①B	木竜彰雄	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ②A	木竜彰雄	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ②B	木竜彰雄	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	進路指導・作品集制作	木竜彰雄	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	進路指導・卒業制作	木竜彰雄	選択Ⅲ		30	30	30	○		実習	30
	実践行動学PartⅢ	木竜彰雄	選択Ⅲ	12	12		12			講義	

【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 3DCGアニメ・ゲーム科(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総合A	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG総合B	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	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
	3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠB	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	マーケティングA	三上 昌史	必修	30			30		○	実習	30
	マーケティングB	三上 昌史	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究A	荒木 優	必修	30			30		○	講義	30
	業界研究B	荒木 優	必修	30			30		○	講義	30
	3D背景ⅠA	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	3D背景ⅠB	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	デジタルデッサンA	石山 万里亜	必修	30			30		○	実習	30
	デジタルデッサンB	石山 万里亜	必修	30			30		○	実習	30
	テクスチャⅠA	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	テクスチャⅠB	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	荒木 優	必修	12			12			実習	
	実践行動学PartⅡ	荒木 優	必修	6			6			実習	
	日本語コミュニケーション検定	荒木 優	必修	32			32			講義	
	ビジネス著作権検定	荒木 優	必修	38			38			講義	
	就職・進路研修	新井田 耕一	必修	27			27		○	講義	27
	業界研究	荒木 優	必修	24			24		○	講義	24
	オリジナル課題制作	荒木 優	必修	60			60		○	実習	60
	コンセンサス研修	荒木 優	必修	12			12		○	実習	12
	修了制作	荒木 優	必修	180			180		○	実習	180
	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
	テクスチャⅡA	石山 万里亜	必修		30		30		○	実習	30
	テクスチャⅡB	石山 万里亜	必修		30		30		○	実習	30
	CG研究ⅡA	駒形 靖	必修		30		30		○	実習	30
	CG研究ⅡB	駒形 靖	必修		30		30		○	実習	30
	3DCG応用A	相澤 健人	必修		30		30		○	実習	30
	3DCG応用B	相澤 健人	必修		30		30		○	実習	30
	映像制作ⅡA	中澤 俊貴	必修		30		30		○	実習	30
	映像制作ⅡB	中澤 俊貴	必修		30		30		○	実習	30
	3D背景ⅡA	中野 武志	必修		30		30		○	実習	30
	3D背景ⅡB	中野 武志	必修		30		30		○	実習	30
	進路指導ⅡA	相澤 健人	必修		30		30		○	講義	30
	進路指導ⅡB	相澤 健人	必修		30		30		○	講義	30
	3DアニメーションⅡA	相澤 健人	必修		30		30		○	実習	30
	3DアニメーションⅡB	相澤 健人	必修		30		30		○	実習	30
	ゲームCG A	石山 万里亜	必修		30		30		○	実習	30
	ゲームCG B	石山 万里亜	必修		30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	相澤 健人	必修		12		12			実習	
	オリジナル課題制作	相澤 健人	必修		130		130		○	実習	130
	業界研究	相澤 健人	必修		18		18		○	講義	18
	修了制作	相澤 健人	必修		200		200		○	実習	200
	3DCG総合A	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	3DCG総合B	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	テクスチャⅢA	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	テクスチャⅢB	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作A	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作B	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	リモート作品制作A	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	リモート作品制作B	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	映像制作ⅢA	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	映像制作ⅢB	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	進路指導ⅢA	駒形 靖	必修			30	30		○	講義	30
	進路指導ⅢB	駒形 靖	必修			30	30		○	講義	30
	作品制作A	金子 有加	必修			30	30		○	実習	30
	作品制作B	金子 有加	必修			30	30		○	実習	30
	CG研究ⅢA	中野 武志	必修			30	30		○	実習	30
	CG研究ⅢB	中野 武志	必修			30	30		○	実習	30
	業界研究	駒形 靖	必修			18	18		○	講義	18
	コンセンサス実習	駒形 靖	必修			160	160		○	実習	160
	卒業研究	駒形 靖	必修			250	250		○	実習	250
必修科目授業時数				931	900	968	2799				
選択科目授業時数				0	240	240	480		実務経験(有)合計	合計	
総授業時間数							2799				2699
課程の修了に必要な総授業時数				必修＋選択					65		

【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 デジタルイラスト科(修業年限1年)

[illegible]

【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 ゲームグラフィック科(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	ゲーム背景A	石山 万里亜	必修	30			30		○	実習	30
	ゲーム背景B	石山 万里亜	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
	3DCG基礎ⅠA	和平 徹哉	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG基礎ⅠB	和平 徹哉	必修	30			30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	必修	30			30		○	演習	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	必修	30			30		○	演習	30
	マーケティングA	三上 昌史	必修	30			30		○	実習	30
	マーケティングB	三上 昌史	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究A	駒形 靖	必修	30			30		○	講義	30
	業界研究B	駒形 靖	必修	30			30		○	講義	30
	ゲームグラフィックA	諏佐 ちひろ	必修	30			30		○	実習	30
	ゲームグラフィックB	諏佐 ちひろ	必修	30			30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠA	相澤 春雄	必修	30			30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	相澤 春雄	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG基礎ⅡA	和平 徹哉	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG基礎ⅡB	和平 徹哉	必修	30			30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	駒形 靖	必修	12			12			実習	
	実践行動学PartⅡ	駒形 靖	必修	6			6			実習	
	日本語コミュニケーション検定	駒形 靖	必修	32			32			講義	
	ビジネス著作権検定	駒形 靖	必修	38			38			講義	
	就職・進路研修	新井田 耕一	必修	27			27		○	講義	27
	業界研究	駒形 靖	必修	24			24		○	講義	24
	オリジナル課題制作	駒形 靖	必修	60			60		○	実習	60
	コンセンサス研修	駒形 靖	必修	12			12		○	実習	12
	修了制作	駒形 靖	必修	180			180		○	実習	180
	進路指導ⅡA	駒形 靖	必修		30		30		○	講義	30
	進路指導ⅡB	駒形 靖	必修		30		30		○	講義	30
	デジタルイラストⅡA	駒形 靖	必修		30		30		○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	駒形 靖	必修		30		30		○	実習	30
	3DCG応用ⅠA	和平 徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	3DCG応用ⅠB	和平 徹哉	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
	ゲームグラフィックⅡA	諏佐 ちひろ	必修		30		30		○	実習	30
	ゲームグラフィックⅡB	諏佐 ちひろ	必修		30		30		○	実習	30
	UNITY A	諏佐 ちひろ	必修		30		30		○	実習	30
	UNITY B	諏佐 ちひろ	必修		30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡA	相澤 春雄	必修		30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅡB	相澤 春雄	必修		30		30		○	実習	30
	作品集制作ⅡA	駒形 靖	必修		30		30		○	実習	30
	作品集制作ⅡB	駒形 靖	必修		30		30		○	実習	30
	3DCG応用ⅡA	和平 徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	3DCG応用ⅡB	和平 徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	駒形 靖	必修	12			12			実習	
	オリジナル課題制作	駒形 靖	必修		130		130		○	実習	130
	業界研究	駒形 靖	必修		18		18		○	講義	18
	修了制作	駒形 靖	必修		200		200		○	実習	200
	作品集制作ⅢA	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作ⅢB	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	進路指導ⅢA	駒形 靖	必修			30	30		○	講義	30
	進路指導ⅢB	駒形 靖	必修			30	30		○	講義	30
	3DCG応用ⅢA	和平 徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	3DCG応用ⅢB	和平 徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作ⅣA	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作ⅣB	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	リモート作品制作A	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	リモート作品制作B	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィックⅢA	諏佐 ちひろ	必修			30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィックⅢB	諏佐 ちひろ	選択			30	30		○	実習	30
	CG研究A	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	CG研究B	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅢA	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅢB	駒形 靖	必修			30	30		○	実習	30
	3DCG応用ⅣA	和平 徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	3DCG応用ⅣB	和平 徹哉	必修			30	30		○	実習	30
	業界研究	駒形 靖	必修			18	18		○	講義	18
	コンセンサス実習	駒形 靖	必修			160	160		○	実習	160
	卒業研究	駒形 靖	必修			250	250		○	実習	250
必修科目授業時数				931	900	968	2799				
選択科目授業時数				0	240	240	480		実務経験(有)合計	合計	
総授業時間数							2799				2699
課程の修了に必要な総授業時数				必修＋選択					65		

【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	必須の別	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	実務経験者のコマ数
基礎	キャラクターデザインA	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	演習	60
	キャラクターデザインB	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	演習	60
	ネーム技法A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	ネーム技法B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択	60	60	○	○	実習	60
	クロッキーB	石川 兼司	選択	60	60	○	○	実習	60
	パースペクティブA	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	パースペクティブB	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践ビジネスマナーA	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	講義	
	実践ビジネスマナーB	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	講義	
応用	クリップスタジオ基礎A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ基礎B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	色彩学 I	中川中野	選択	30	30	○	○	実習	30
	シナリオ制作	梅澤 エミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法①A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法①B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法②A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	マンガ技法②B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part I	渡辺 仁介	選択	12	12	-	-	講義	
	実践行動学Part II	渡辺 仁介	選択	6	6	-	-	講義	
専門	コミュニケーション検定	渡辺 仁介	選択	32	32	-	-	講義	
	ビジネス著作権検定	渡辺 仁介	選択	38	38	-	-	講義	
	図解・道路研修	石川 兼司	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	渡辺 仁介	選択	39	39	○	○	講義	39
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	120	120	○	○	実習	120
	コンセンサス研修	石川 兼司	選択	12	12	○	○	講義	
	終了制作	石川 兼司	選択	130	130	○	○	実習	130
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択	30	30	○	○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択	30	30	○	○	演習	30
	道路指導A	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	講義	60
実践	道路指導B	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	講義	60
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	ネーム技法A	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	実習	
	ネーム技法B	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	実習	
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30	○	○	実習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30	○	○	実習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	セルフマネジメントA	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
発展	セルフマネジメントB	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ応用A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択	30	30	○	○	実習	30
	業界研究A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	講義	30
	業界研究B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part III	渡辺 仁介	選択	12	12	○	○	講義	12
	コンセンサス実習	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	オリジナル課題制作	渡辺 仁介	選択	130	130	○	○	講義	130
	卒業制作	渡辺 仁介	選択	190	190	○	○	演習	190
	業界研究・道路制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
高度	業界研究・終了制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	背景パース I A	樺 梓	選択	20	20	○	○	実習	20
	背景パース I B	樺 梓	選択	20	20	○	○	実習	20
	コミックアート I A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート I B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	デッサン I A	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	デッサン I B	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	色彩学B	桑野花菜	選択	30	30	○	○	講義	30
	色彩学C	桑野花菜	選択	45	45	○	○	講義	45
	クロッキー I A	樺 梓	選択	10	10	○	○	実習	10
応用	クロッキー I B	樺 梓	選択	10	10	○	○	実習	10
	グラフィックデザイン I A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	グラフィックデザイン I B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	ビジネスマナーA	松崎佳子	選択	30	30	○	○	講義	30
	ビジネスマナーB	松崎佳子	選択	30	30	○	○	講義	30
	デジタル画材技法 I A	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル画材技法 I B	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	アナログ画材技法 I A	山田ナツミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	アナログ画材技法 I B	山田ナツミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part I	松崎佳子	選択	12	12	-	-	講義	
専門	実践行動学Part II	松崎佳子	選択	6	6	-	-	講義	
	コミュニケーション検定	松崎佳子	選択	32	32	-	-	講義	
	ビジネス著作権検定	松崎佳子	選択	38	38	-	-	講義	
	図解・道路研修	船井田耕一	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	松崎佳子	選択	46	46	○	○	講義	46
	オリジナル課題制作	松崎佳子	選択	50	50	○	○	実習	50
	コンセンサス研修	松崎佳子	選択	12	12	-	-	講義	
	終了制作	松崎佳子	選択	105	105	○	○	実習	105
	グラフィックデザイン II A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	グラフィックデザイン II B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
応用	コミックアート II A	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II B	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II C	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II D	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導・卒業制作	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導・卒業制作	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part III	木竜彰雄	選択	12	12	-	-	講義	
	コンセンサス実習	木竜彰雄	選択	18	18	-	-	講義	
	業界研究	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	自主課題制作	木竜彰雄	選択	120	120	○	○	実習	120
発展	卒業制作	木竜彰雄	選択	170	170	○	○	実習	170
	選択デザインA	近藤光	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	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択コミックエッセイA	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択フアンニングA	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択映像A	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
応用	選択映像B	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションA	堀屋月	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択映像技法A	小野敏	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択デザインB	近藤光	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	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択コミックエッセイB	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
発展	選択フアンニングB	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択映像B	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションB	堀屋月	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択映像技法B	小野敏	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 I A	小村 友治	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 I B	小村 友治	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 II A	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 II B	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 III A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 III B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
応用	アニメーション技法A	藤巻 康	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメーション技法B	藤巻 康	選択	30	30	○	○	実習	30
	ビジネスマナー I A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	ビジネスマナー I B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル作画A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル作画B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	人物デザインA	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	人物デザインB	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	キャラクターデザインA	渡辺 舞	選択	30	30	○	○	実習	30
	キャラクターデザインB	渡辺 舞	選択	30	30	○	○	実習	30
応用	業界研究A	山上 超夢	選択	30	30	○	○	講義	30
	業界研究B	山上 超夢	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part I	山上 超夢	選択	12	12	-	-	講義	
	実践行動学Part II	山上 超夢	選択	6	6	○	○	実習	
	日本語コミュニケーション検定	山上 超夢	選択	32	32	-	-	講義	
	ビジネス著作権検定	山上 超夢	選択	38	38	-	-	講義	
	図解・道路研修	山上 超夢	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	山上 超夢	選択	33	33	○	○	実習	33
	オリジナル課題制作	山上 超夢	選択	60	60	○	○	実習	60
	コンセンサス研修	山上 超夢	選択	12	12	-	-	講義	
高度	終了アニメーション制作	山上 超夢	選択	180	180	○	○	実習	180
	道路指導A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part III	福澤 大玄	選択	12	12	-	-	講義	
	コンセンサス実習	福澤 大玄	選択	12	12	-	-	講義	
	自主課題制作	福澤 大玄	選択	60	60	○	○	実習	60
	卒業アニメーション制作	福澤 大玄	選択	180	180	○	○	実習	180
	アニメ制作 III A	小村 友治	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択3D概念A	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 III B	小村 友治	選択	30	30	○	○	実習	30
応用	選択3D概念B	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 III A	小村 友治	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択CLIP STUDIO A	新井田 耕一	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 III B	小村 友治	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択CLIP STUDIO B	新井田 耕一	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択中継A	杉田 まるみ	選択	30	30	○	○	演習	30

選択シタスA	梁取 春香	選択	30	30	○	実習	30
選択中制B	杉田 まるみ	選択	30	30	○	実習	30
選択シタスB	久保 美貴	選択	30	30	○	実習	30
作品制作A	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
ポートフォリオ制作A	竹内 航輝	選択	30	30	○	実習	30
作品制作B	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
ポートフォリオ制作B	竹内 航輝	選択	30	30	○	実習	30
アニメーション技法ⅡA	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツA	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
アニメーション技法ⅡB	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル作画ⅡA	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツA	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル作画ⅡB	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠB	相澤 春麗	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
精製技法A	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
精製技法B	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子・金子有加	選択	50	50	○	実習	50
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子・金子有加	選択	50	50	○	実習	50
デジタルデザインA	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデザインB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
3DCGⅠA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3DCGⅠB	中野 武志	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
実践行動学PartⅠ	佐藤 武・金子 有加	選択	12	12	○	実習	
実践行動学PartⅡ	佐藤 武・金子 有加	選択	6	6	○	実習	
日本語コミュニケーション検定	佐藤 武・金子 有加	選択	32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	佐藤 武・金子 有加	選択	38	38	○	講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択	27	27	○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 武・金子 有加	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 武・金子 有加	選択	12	12	○	実習	
修了制作	佐藤 武・金子 有加	選択	218	218	○	実習	219
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
作品集制作A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
進路指導A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
進路指導B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌希	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌希	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡA	下西 亜奈	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡB	下西 亜奈	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	福原 綾子・金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡB	福原 綾子・金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡB	相澤 春麗	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	駒形 靖	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	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	12	12	○	実習	
コンセンサス実習	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	6	6	○	実習	
実習研究	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル作品制作	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	60	60	○	実習	60
卒業制作	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	218	218	○	実習	219
3DCG総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCG総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
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
3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
業界研究A	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
業界研究B	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
3D背景ⅠA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅠB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデザインA	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデザインB	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅠA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅠB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	荒木 優	選択	12	12	○	実習	
実践行動学PartⅡ	荒木 優	選択	6	6	○	実習	
日本語コミュニケーション検定	荒木 優	選択	32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	荒木 優	選択	38	38	○	講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択	27	27	○	講義	27
実習研究	荒木 優	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル課題制作	荒木 優	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	荒木 優	選択	12	12	○	実習	12
修了制作	荒木 優	選択	180	180	○	実習	180
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
テクスチャⅡA	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅡB	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅠA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅠB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅡA	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅡB	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅡA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅡB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
進路指導ⅡA	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
進路指導ⅡB	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
3DアニメーションⅡA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DアニメーションⅡB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG A	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG B	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	相澤 健人	選択	12	12	○	実習	
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	130	130	○	実習	130
業界研究	相澤 健人	選択	18	18	○	講義	18
修了制作	相澤 健人	選択	200	200	○	実習	200
3DCG総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCG総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅢA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅢB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
17モット作品制作A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
17モット作品制作B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅢA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅢB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
進路指導ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
進路指導ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
作品制作A	金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
作品制作B	金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅡA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅡB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
業界研究	駒形 靖	選択	18	18	○	講義	18
コンセンサス実習	駒形 靖	選択	160	160	○	実習	160
卒業論文	駒形 靖	選択	250	250	○	実習	250
ゲーム背景A	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
ゲーム背景B	石山 万里華	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
3DCG基礎ⅠA	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅠB	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
業界研究A	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
業界研究B	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
ゲームグラフィックA	廣佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックB	廣佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠB	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅡA	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅡB	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	駒形 靖	選択	12	12	○	実習	
実践行動学PartⅡ	駒形 靖	選択	6	6	○	実習	
日本語コミュニケーション検定	駒形 靖	選択	32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	駒形 靖	選択	38	38	○	講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択	27	27	○	講義	27
業界研究	駒形 靖	選択	24	24	○	講義	24

オリジナル課題制作	駒形 靖	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	駒形 靖	選択	12	12	○	実習	12
修了制作	駒形 靖	選択	180	180	○	実習	180
道路指導ⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
道路指導ⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
デジタルイラストⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	塩原 綾子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナーⅡB	塩原 綾子	選択	30	30	○	演習	30
ゲームグラフィックⅡA	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅡB	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY A	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY B	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡB	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅡA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅡB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	駒形 靖	選択	12	12		実習	
オリジナル課題制作	駒形 靖	選択	120	120	○	実習	120
実務研究	駒形 靖	選択	18	18		講義	18
修了制作	駒形 靖	選択	200	200	○	実習	200
作品集制作ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
道路指導ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
道路指導ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
3DCG応用ⅢA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅢB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅣA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅣB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品集制作A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品集制作B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅢA	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅢB	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
CG研究A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
CG研究B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅣA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅣB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実務研究	駒形 靖	選択	18	18		講義	18
コンセンサス実習	駒形 靖	選択	180	180	○	実習	180
卒業研究	駒形 靖	選択	250	250	○	実習	250
デザインA	桑野 花菜	選択	30	30	○	実習	30
クロッキーA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
作図ドリルA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
パースペクティブA	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
デジタル画材技法A	木竜 彩羅	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅠA	石川 真司	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅠB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅡA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅡB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
道路・制作A	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
デザインB	桑野 花菜	選択	30	30	○	実習	30
クロッキーB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
作図ドリルB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
パースペクティブB	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
デジタル画材技法B	木竜 彩羅	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅢA	石川 真司	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅢB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅣA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅣB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
道路・制作B	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	渡野 美樹	選択	12	12	○	講義	12
道路研修	新井田 耕一	選択	27	27		講義	
実務研究・制作Ⅴ	渡野 美樹	選択	18	18	○	実習	18
オリジナル課題制作	渡野 美樹	選択	100	100	○	実習	100
コンセンサス研修	渡野 美樹	選択	12	12		講義	12
修了制作	渡野 美樹	選択	120	120	○	実習	120
必修科目授業時数							
選択科目授業時数		選択	14558	14558	実務経験(有)合計	合計	13739
総授業時数							
課外活動等による学習時間(単位)	必修+選択		900		344		

【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	必須の別	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	実務経験者のコマ数
	キャラクターデザインA	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	演習	60
	キャラクターデザインB	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	演習	60
	ネーム技法A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	ネーム技法B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択	60	60	○	○	実習	60
	クロッキーB	石川 兼司	選択	60	60	○	○	実習	60
	ハースペクティブA	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	ハースペクティブB	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践ビジネスマナーA	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	講義	
	実践ビジネスマナーB	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	講義	
	クリップスタジオ基礎A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ基礎B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	色彩学 I	中川中野	選択	30	30	○	○	実習	30
	シナリオ制作	梅澤 エミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法①A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法①B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法②A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	マンガ技法②B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part I	渡辺 仁介	選択	12	12	-	-	講義	
	実践行動学Part II	渡辺 仁介	選択	6	6	-	-	講義	
	コミュニケーション検定	渡辺 仁介	選択	32	32	-	-	講義	
	ビジネス著作権検定	渡辺 仁介	選択	38	38	-	-	講義	
	図解・道路研修	石川 兼司	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	渡辺 仁介	選択	39	39	○	○	講義	39
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	120	120	○	○	実習	120
	コンセンサス研修	石川 兼司	選択	12	12	○	○	講義	
	終了制作	石川 兼司	選択	130	130	○	○	実習	130
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択	30	30	○	○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択	30	30	○	○	演習	30
	道路指導A	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	講義	60
	道路指導B	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	講義	60
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	ネーム技法A	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	実習	
	ネーム技法B	渡辺 仁介	選択	30	30	-	-	実習	
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30	○	○	実習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30	○	○	実習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	セルフマネジメントA	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	セルフマネジメントB	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ応用A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択	30	30	○	○	実習	30
	業界研究A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	講義	30
	業界研究B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part III	渡辺 仁介	選択	12	12	○	○	講義	12
	コンセンサス実習	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	オリジナル課題制作	渡辺 仁介	選択	130	130	○	○	講義	130
	卒業制作	渡辺 仁介	選択	190	190	○	○	演習	190
	業界研究・道路制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	業界研究・終了制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	背景パース I A	樺 梓	選択	20	20	○	○	実習	20
	背景パース I B	樺 梓	選択	20	20	○	○	実習	20
	コミックアート I A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート I B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	デッサン I A	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	デッサン I B	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	色彩学A	桑野花菜	選択	30	30	○	○	講義	30
	色彩学B	桑野花菜	選択	45	45	○	○	講義	45
	クロッキー I A	樺 梓	選択	10	10	○	○	実習	10
	クロッキー I B	樺 梓	選択	10	10	○	○	実習	10
	グラフィックデザイン I A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	グラフィックデザイン I B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	ビジネスマナーA	松崎佳子	選択	30	30	○	○	講義	30
	ビジネスマナーB	松崎佳子	選択	30	30	○	○	講義	30
	デジタル画材技法 I A	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル画材技法 I B	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	アナログ画材技法 I A	山田ナツミ	選択	20	20	○	○	実習	20
	アナログ画材技法 I B	山田ナツミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part I	松崎佳子	選択	12	12	○	○	実習	12
	実践行動学Part II	松崎佳子	選択	6	6	○	○	実習	6
	コミュニケーション検定	松崎佳子	選択	32	32	-	-	講義	
	ビジネス著作権検定	松崎佳子	選択	38	38	-	-	講義	
	図解・道路研修	船井田耕一	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	松崎佳子	選択	46	46	○	○	講義	46
	オリジナル課題制作	松崎佳子	選択	50	50	○	○	実習	50
	コンセンサス研修	松崎佳子	選択	12	12	-	-	講義	
	終了制作	松崎佳子	選択	105	105	○	○	実習	105
	グラフィックデザイン II A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	グラフィックデザイン II B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II A	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II B	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II A	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II B	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導・作品集制作	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導・卒業制作	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part III	木竜彰雄	選択	12	12	-	-	実習	
	コンセンサス実習	木竜彰雄	選択	18	18	-	-	実習	
	業界研究	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	自主課題制作	木竜彰雄	選択	120	120	○	○	実習	120
	卒業制作	木竜彰雄	選択	170	170	○	○	実習	170
	選択デザインA	近藤光	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B	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択コミックエッセイA	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択フラインギングA	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択線稿A	青池祥子	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択線稿線稿A	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションA	堀室月	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択線稿技法A	小野敏	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択デザインB	近藤光	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	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択コミックエッセイB	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択フラインギングB	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択線稿B	青池祥子	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択線稿線稿B	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションB	堀室月	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択線稿技法B	小野敏	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ作画 I A	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ作画 I B	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ動画 I A	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ動画 I B	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 I A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 I B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメーション技法A	藤巻 康	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメーション技法B	藤巻 康	選択	30	30	○	○	実習	30
	ビジネスマナー I A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	ビジネスマナー I B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル作画IIA	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル作画IIB	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	人物デザインA	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	人物デザインB	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	キャラクターデザインA	渡辺 舞	選択	30	30	○	○	実習	30
	キャラクターデザインB	渡辺 舞	選択	30	30	○	○	実習	30
	業界研究A	山上 超夢	選択	30	30	○	○	講義	30
	業界研究B	山上 超夢	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part I	山上 超夢	選択	12	12	-	-	実習	
	実践行動学Part II	山上 超夢	選択	6	6	-	-	実習	
	日本語コミュニケーション検定	山上 超夢	選択	32	32	-	-	講義	
	ビジネス著作権検定	山上 超夢	選択	38	38	-	-	講義	
	図解・道路研修	山上 超夢	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	山上 超夢	選択	33	33	○	○	実習	33
	オリジナル課題制作	山上 超夢	選択	60	60	○	○	実習	60
	コンセンサス研修	山上 超夢	選択	12	12	-	-	講義	
	終了アニメーション制作	山上 超夢	選択	180	180	○	○	実習	180
	道路指導A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part III	福澤 大玄	選択	12	12	-	-	実習	
	コンセンサス実習	福澤 大玄	選択	12	12	-	-	実習	
	自主課題制作	福澤 大玄	選択	60	60	○	○	実習	60
	卒業アニメーション制作	福澤 大玄	選択	180	180	○	○	実習	180
	アニメ作画IIA	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ動画IIA	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ作画IIB	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択3D概念A	山上 超夢	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CLIP STUDIO A	新井田 耕一	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ動画IIB	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択CLIP STUDIO B	新井田 耕一	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択中継A	杉田 まるみ	選択	30	30	○	○	演習	30

選択シタスA	梁取 春香	選択	30	30	○	実習	30
選択中制B	杉田 まるみ	選択	30	30	○	実習	30
選択シタスB	久保 美貴	選択	30	30	○	実習	30
作品制作A	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
ポートフォリオ制作A	竹内 航輝	選択	30	30	○	実習	30
作品制作B	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
ポートフォリオ制作B	竹内 航輝	選択	30	30	○	実習	30
アニメーション技法ⅡA	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツA	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
アニメーション技法ⅡB	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル作画ⅡA	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツA	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル作画ⅡB	相澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択アプターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠB	相澤 春麗	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
精図技法A	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
精図技法B	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子・金子有加	選択	50	50	○	実習	50
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子・金子有加	選択	50	50	○	実習	50
デジタルデザインA	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデザインB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
3DCGⅠA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3DCGⅠB	中野 武志	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
実践行動学PartⅠ	佐藤 武・金子 有加	選択	12	12		実習	
実践行動学PartⅡ	佐藤 武・金子 有加	選択	6	6		実習	
日本語コミュニケーション検定	佐藤 武・金子 有加	選択	32	32		講義	
ビジネス著作権検定	佐藤 武・金子 有加	選択	38	38		講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択	27	27	○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 武・金子 有加	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 武・金子 有加	選択	12	12	○	実習	
修了制作	佐藤 武・金子 有加	選択	218	218		実習	219
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
作品集制作A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
進路指導A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
進路指導B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌希	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌希	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡA	下西 亜奈	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡB	下西 亜奈	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	福原 綾子・金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡB	福原 綾子・金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡB	相澤 春麗	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	駒形 靖	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	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	12	12		実習	
コンセンサス実習	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	6	6		実習	
実習研究	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル作品制作	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	60	60	○	実習	60
卒業制作	佐藤 泰平・佐藤 武	選択	218	218	○	実習	218
3DCG総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCG総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
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
3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
業界研究A	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
業界研究B	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
3D背景ⅠA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅠB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデザインA	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデザインB	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅠA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅠB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	荒木 優	選択	12	12		実習	
実践行動学PartⅡ	荒木 優	選択	6	6		実習	
日本語コミュニケーション検定	荒木 優	選択	32	32		講義	
ビジネス著作権検定	荒木 優	選択	38	38		講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択	27	27	○	講義	27
実習研究	荒木 優	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル課題制作	荒木 優	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	荒木 優	選択	12	12	○	実習	12
修了制作	荒木 優	選択	180	180	○	実習	180
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
テクスチャⅡA	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅡB	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅠA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅠB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅡA	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅡB	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅡA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅡB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
進路指導ⅡA	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
進路指導ⅡB	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
3DアニメーションⅡA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DアニメーションⅡB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG A	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG B	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	相澤 健人	選択	12	12		実習	
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	130	130	○	実習	130
業界研究	相澤 健人	選択	18	18	○	講義	18
修了制作	相澤 健人	選択	200	200	○	実習	200
3DCG総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCG総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅢA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
テクスチャⅢB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
7モート作品制作A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
7モート作品制作B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅢA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅢB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
進路指導ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
進路指導ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
作品制作A	金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
作品制作B	金子 有加	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅣA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅣB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
業界研究	駒形 靖	選択	18	18	○	講義	18
コンセンサス実習	駒形 靖	選択	160	160	○	実習	160
卒業論文	駒形 靖	選択	250	250	○	実習	250
ゲーム背景A	石山 万里華	選択	30	30	○	実習	30
ゲーム背景B	石山 万里華	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
3DCG基礎ⅠA	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅠB	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
業界研究A	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
業界研究B	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
ゲームグラフィックA	廣佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックB	廣佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠB	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅡA	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅡB	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	駒形 靖	選択	12	12		実習	
実践行動学PartⅡ	駒形 靖	選択	6	6		実習	
日本語コミュニケーション検定	駒形 靖	選択	32	32		講義	
ビジネス著作権検定	駒形 靖	選択	38	38		講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択	27	27	○	講義	27
業界研究	駒形 靖	選択	24	24	○	講義	24

オリジナル課題制作	駒形 靖	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	駒形 靖	選択	12	12	○	実習	12
修了制作	駒形 靖	選択	180	180	○	実習	180
道路指導ⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
道路指導ⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
デジタルイラストⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	塩原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡB	塩原 綾子	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅡA	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅡB	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY A	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY B	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデッサンⅡA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデッサンⅡB	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅡA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅡB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	駒形 靖	選択	12	12		実習	
オリジナル課題制作	駒形 靖	選択	130	130	○	実習	130
実務研究	駒形 靖	選択	18	18	○	講義	18
修了制作	駒形 靖	選択	200	200	○	実習	200
作品集制作ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
道路指導ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
道路指導ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
3DCG応用ⅢA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅢB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅣA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅣB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品集制作A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品集制作B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅢA	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅢB	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
CG研究A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
CG研究B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅣA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅣB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実務研究	駒形 靖	選択	18	18	○	講義	18
コンセンサス実習	駒形 靖	選択	180	180	○	実習	180
卒業研究	駒形 靖	選択	250	250	○	実習	250
デッサンA	桑野 花菜	選択	30	30	○	実習	30
クロッキーA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
作画ドリルA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
ハースペクティブA	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
デジタル画材技法A	木竜 彩羅	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅠA	石川 真司	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅠB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅡA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅡB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
道路・制作A	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
デッサンB	桑野 花菜	選択	30	30	○	実習	30
クロッキーB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
作画ドリルB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
ハースペクティブB	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
デジタル画材技法B	木竜 彩羅	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅢA	石川 真司	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅢB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅣA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅣB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
道路・制作B	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	渡野 美樹	選択	12	12	○	講義	12
道路研修	新井田 耕一	選択	27	27		講義	
実務研究・制作Ⅴ	渡野 美樹	選択	18	18	○	実習	18
オリジナル課題制作	渡野 美樹	選択	100	100	○	実習	100
コンセンサス研修	渡野 美樹	選択	12	12	○	講義	12
修了制作	渡野 美樹	選択	130	130	○	実習	130
必修科目授業時数							
選択科目授業時数		選択	14558	14558	実務経験(有)合計	合計	13739
総授業時間数							
課外活動等による学習時間数	必修＋選択		3600		335		

【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	必須の別	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	実務経験者のコマ数
基礎	キャラクターデザインA	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	演習	60
	キャラクターデザインB	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	演習	60
	ネーム技法A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	ネーム技法B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択	60	60	○	○	実習	60
	クロッキーB	石川 兼司	選択	60	60	○	○	実習	60
	パースペクティブA	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	パースペクティブB	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践ビジネスマナーA	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践ビジネスマナーB	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
応用	クリップスタジオ基礎A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ基礎B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	色彩学 I	中川中野	選択	30	30	○	○	実習	30
	シナリオ制作	梅澤 エミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法①A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法①B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	マンガ技法②A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	マンガ技法②B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part I	渡辺 仁介	選択	12	12	○	○	講義	12
	実践行動学Part II	渡辺 仁介	選択	6	6	○	○	講義	6
専門	コミュニケーション検定	渡辺 仁介	選択	32	32	○	○	講義	32
	ビジネス著作権検定	渡辺 仁介	選択	38	38	○	○	講義	38
	図解・道路研修	石川 兼司	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	渡辺 仁介	選択	39	39	○	○	講義	39
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	120	120	○	○	実習	120
	コンセンサス研修	石川 兼司	選択	12	12	○	○	講義	12
	終了制作	石川 兼司	選択	130	130	○	○	実習	130
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択	30	30	○	○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択	30	30	○	○	演習	30
	道路指導A	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	講義	60
実践	道路指導B	渡辺 仁介	選択	60	60	○	○	講義	60
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30	○	○	実習	30
	ネーム技法A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	ネーム技法B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30	○	○	実習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30	○	○	実習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	実習	30
	セルフマネジメントA	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
発展	セルフマネジメントB	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ応用A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択	30	30	○	○	実習	30
	業界研究A	石川 兼司	選択	30	30	○	○	講義	30
	業界研究B	石川 兼司	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part III	渡辺 仁介	選択	12	12	○	○	講義	12
	コンセンサス実習	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	講義	30
	オリジナル課題制作	渡辺 仁介	選択	130	130	○	○	実習	130
	卒業制作	渡辺 仁介	選択	190	190	○	○	実習	190
	業界研究・道路制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
高度	業界研究・終了制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	背景パース I A	樺 梓	選択	20	20	○	○	実習	20
	背景パース I B	樺 梓	選択	20	20	○	○	実習	20
	コミックアート I A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート I B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	デッサン I A	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	デッサン I B	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	色彩学B	桑野花菜	選択	30	30	○	○	実習	30
	色彩学C	桑野花菜	選択	45	45	○	○	実習	45
	クロッキー I A	樺 梓	選択	10	10	○	○	実習	10
高度2	クロッキー I B	樺 梓	選択	10	10	○	○	実習	10
	グラフィックデザイン I A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	グラフィックデザイン I B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	ビジネスマナーA	松崎佳子	選択	30	30	○	○	講義	30
	ビジネスマナーB	松崎佳子	選択	30	30	○	○	講義	30
	デジタル画材技法 I A	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル画材技法 I B	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	アナログ画材技法 I A	山田ナツミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	アナログ画材技法 I B	山田ナツミ	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part I	松崎佳子	選択	12	12	○	○	講義	12
高度3	実践行動学Part II	松崎佳子	選択	6	6	○	○	講義	6
	コミュニケーション検定	松崎佳子	選択	32	32	○	○	講義	32
	ビジネス著作権検定	松崎佳子	選択	38	38	○	○	講義	38
	図解・道路研修	松崎佳子	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	松崎佳子	選択	48	48	○	○	講義	48
	オリジナル課題制作	松崎佳子	選択	50	50	○	○	実習	50
	コンセンサス研修	松崎佳子	選択	12	12	○	○	講義	12
	終了制作	松崎佳子	選択	105	105	○	○	実習	105
	グラフィックデザイン II A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	グラフィックデザイン II B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
高度4	コミックアート II A	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II B	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II C	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	コミックアート II D	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導・卒業制作	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導・卒業制作	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	実践行動学Part III	木竜彰雄	選択	12	12	○	○	講義	12
	コンセンサス実習	木竜彰雄	選択	18	18	○	○	講義	18
	業界研究	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	自主課題制作	木竜彰雄	選択	120	120	○	○	実習	120
高度5	卒業制作	木竜彰雄	選択	170	170	○	○	実習	170
	選択デザインA	近藤光	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	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択コミックエッセイA	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択フアンニングA	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択修飾A	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
高度6	選択修飾A	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションA	堀屋月	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択修飾技法A	小野敏	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択デザインB	近藤光	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	近藤光	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択コミックエッセイB	伊藤寛志	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	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
高度7	選択フアンニングB	木竜彰雄	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択修飾B	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択修飾B	新井田耕一	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションB	堀屋月	選択	30	30	○	○	講義	30
	選択修飾技法B	小野敏	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 I A	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 I B	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 II A	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 II B	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作 III A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
高度8	アニメ制作 III B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル作画IA	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	デジタル作画IB	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	人物デザインA	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	人物デザインB	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	キャラクターデザインA	渡辺 舞	選択	30	30	○	○	実習	30
	キャラクターデザインB	渡辺 舞	選択	30	30	○	○	実習	30
	業界研究A	山上 超夢	選択	30	30	○	○	講義	30
	業界研究B	山上 超夢	選択	30	30	○	○	講義	30
	実践行動学Part I	山上 超夢	選択	12	12	○	○	講義	12
高度9	実践行動学Part II	山上 超夢	選択	6	6	○	○	講義	6
	日本語コミュニケーション検定	山上 超夢	選択	32	32	○	○	講義	32
	ビジネス著作権検定	山上 超夢	選択	38	38	○	○	講義	38
	図解・道路研修	山上 超夢	選択	27	27	○	○	講義	27
	業界研究	山上 超夢	選択	33	33	○	○	実習	33
	オリジナル課題制作	山上 超夢	選択	60	60	○	○	実習	60
	コンセンサス研修	山上 超夢	選択	12	12	○	○	講義	12
	終了アニメーション制作	山上 超夢	選択	180	180	○	○	実習	180
	道路指導A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
	道路指導B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
高度10	実践行動学Part III	福澤 大玄	選択	12	12	○	○	講義	12
	コンセンサス実習	福澤 大玄	選択	12	12	○	○	講義	12
	自主課題制作	福澤 大玄	選択	60	60	○	○	実習	60
	卒業アニメーション制作	福澤 大玄	選択	180	180	○	○	実習	180
	アニメ制作ⅣA	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択3D概念A	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作ⅣB	小村方 宏治	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択3D概念B	山上 超夢	選択	30	30	○	○	実習	30
	アニメ制作ⅤA	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択CLIP STUDIO A	新井田 耕一	選択	30	30	○	○	実習	30
高度11	アニメ制作ⅤB	平田 かほる	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択CLIP STUDIO B	新井田 耕一	選択	30	30	○	○	実習	30
	選択中継A	杉田 まるみ	選択	30	30	○	○	演習	30

選択シタスA	梁取 春香	選択		30	30	○	実習	30
選択中制B	杉田 まるみ	選択		30	30	○	演習	30
選択シタスB	長谷 貴章	選択		30	30	○	実習	30
作品制作A	相澤 大玄	選択		30	30	○	演習	30
ポートフォリオ制作A	竹内 航輝	選択		30	30	○	実習	30
作品制作B	相澤 大玄	選択		30	30	○	実習	30
ポートフォリオ制作B	竹内 航輝	選択		30	30	○	実習	30
アニメーション技法ⅡA	相澤 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	○	実習	30
アニメーション技法ⅡB	脇屋 雄介	選択		30	30	○	演習	30
選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択		30	30	○	実習	30
選択デジタル作画ⅡA	相澤 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	○	実習	30
選択デジタル作画ⅡB	相澤 大玄	選択		30	30	○	演習	30
選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択		30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠA	相澤 春麗	選択		30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠB	相澤 春麗	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
精図技法A	相澤 春麗	選択		30	30	○	実習	30
精図技法B	相澤 春麗	選択		30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択		30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択		30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子・金子有加	選択		50	50	○	演習	50
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子・金子有加	選択		50	50	○	演習	50
デジタルデザインA	佐藤 武	選択		30	30	○	実習	30
デジタルデザインB	佐藤 武	選択		30	30	○	実習	30
3DCGⅠA	中野 武志	選択		30	30	○	実習	30
3DCGⅠB	中野 武志	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
実践行動学PartⅠ	佐藤 武・金子 有加	選択		12	12	○	実習	
実践行動学PartⅡ	佐藤 武・金子 有加	選択		6	6	○	実習	
日本語コミュニケーション検定	佐藤 武・金子 有加	選択		32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	佐藤 武・金子 有加	選択		38	38	○	講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択		27	27	○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 武・金子 有加	選択		60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 武・金子 有加	選択		12	12	○	実習	
修了制作	佐藤 武・金子 有加	選択		218	218	○	実習	219
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
作品集制作A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		30	30	○	実習	30
作品集制作B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		30	30	○	実習	30
進路指導A	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		30	30	○	講義	30
進路指導B	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		30	30	○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌希	選択		30	30	○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌希	選択		30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	選択		30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	選択		30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡA	下西 亜奈	選択		30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡB	下西 亜奈	選択		30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	福原 綾子・金子 有加	選択		30	30	○	演習	30
ビジネスマナーⅡB	福原 綾子・金子 有加	選択		30	30	○	演習	30
作品集制作ⅡA	相澤 春麗	選択		30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡB	相澤 春麗	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	駒形 靖	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	駒形 靖	選択		30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		12	12	○	実習	
コンセンサス実習	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		6	6	○	実習	
実習研究	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		24	24	○	講義	24
オリジナル作品制作	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		60	60	○	実習	60
卒業制作	佐藤 泰平・佐藤 武	選択		218	218	○	実習	219
3DCG総合A	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
3DCG総合B	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
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
3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子	選択		30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子	選択		30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択		30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択		30	30	○	実習	30
業界研究A	荒木 優	選択		30	30	○	講義	30
業界研究B	荒木 優	選択		30	30	○	講義	30
3D背景ⅠA	中野 武志	選択		30	30	○	実習	30
3D背景ⅠB	中野 武志	選択		30	30	○	実習	30
デジタルデザインA	石山 万里華	選択		30	30	○	実習	30
デジタルデザインB	石山 万里華	選択		30	30	○	実習	30
テクスチャⅠA	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
テクスチャⅠB	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	荒木 優	選択		12	12	○	実習	
実践行動学PartⅡ	荒木 優	選択		6	6	○	実習	
日本語コミュニケーション検定	荒木 優	選択		32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	荒木 優	選択		38	38	○	講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択		27	27	○	講義	27
実習研究	荒木 優	選択		24	24	○	講義	24
オリジナル課題制作	荒木 優	選択		60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	荒木 優	選択		12	12	○	実習	12
修了制作	荒木 優	選択		180	180	○	実習	180
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
テクスチャⅡA	石山 万里華	選択		30	30	○	実習	30
テクスチャⅡB	石山 万里華	選択		30	30	○	実習	30
CG研究ⅠA	駒形 靖	選択		30	30	○	実習	30
CG研究ⅠB	駒形 靖	選択		30	30	○	実習	30
3DCG応用A	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
3DCG応用B	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
映像制作ⅡA	中澤 俊貴	選択		30	30	○	実習	30
映像制作ⅡB	中澤 俊貴	選択		30	30	○	実習	30
3D背景ⅡA	中野 武志	選択		30	30	○	実習	30
3D背景ⅡB	中野 武志	選択		30	30	○	実習	30
進路指導ⅡA	相澤 健人	選択		30	30	○	講義	30
進路指導ⅡB	相澤 健人	選択		30	30	○	講義	30
3DアニメーションⅡA	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
3DアニメーションⅡB	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
ゲームCG A	石山 万里華	選択		30	30	○	実習	30
ゲームCG B	石山 万里華	選択		30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	相澤 健人	選択		12	12	○	実習	
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択		130	130	○	実習	130
業界研究	相澤 健人	選択		18	18	○	講義	18
修了制作	相澤 健人	選択		200	200	○	実習	200
3DCG総合A	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
3DCG総合B	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
テクスチャⅢA	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
テクスチャⅢB	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合A	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
作品集制作A	駒形 靖	選択		30	30	○	実習	30
作品集制作B	駒形 靖	選択		30	30	○	実習	30
17モーション制作A	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
17モーション制作B	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
映像制作ⅢA	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
映像制作ⅢB	相澤 健人	選択		30	30	○	実習	30
進路指導ⅢA	駒形 靖	選択		30	30	○	講義	30
進路指導ⅢB	駒形 靖	選択		30	30	○	講義	30
作品制作A	金子 有加	選択		30	30	○	実習	30
作品制作B	金子 有加	選択		30	30	○	実習	30
CG研究ⅡA	中野 武志	選択		30	30	○	実習	30
CG研究ⅡB	中野 武志	選択		30	30	○	実習	30
業界研究	駒形 靖	選択		18	18	○	講義	18
コンセンサス実習	駒形 靖	選択		160	160	○	実習	160
卒業論文	駒形 靖	選択		250	250	○	実習	250
ゲーム背景A	石山 万里華	選択		30	30	○	実習	30
ゲーム背景B	石山 万里華	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
3DCG基礎ⅠA	和平 徹哉	選択		30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅠB	和平 徹哉	選択		30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 綾子	選択		30	30	○	演習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 綾子	選択		30	30	○	演習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択		30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択		30	30	○	実習	30
業界研究A	駒形 靖	選択		30	30	○	講義	30
業界研究B	駒形 靖	選択		30	30	○	講義	30
ゲームグラフィックA	廣佐 ちひろ	選択		30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックB	廣佐 ちひろ	選択		30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠA	相澤 春麗	選択		30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠB	相澤 春麗	選択		30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅡA	和平 徹哉	選択		30	30	○	実習	30
3DCG基礎ⅡB	和平 徹哉	選択		30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	駒形 靖	選択		12	12	○	実習	
実践行動学PartⅡ	駒形 靖	選択		6	6	○	実習	
日本語コミュニケーション検定	駒形 靖	選択		32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	駒形 靖	選択		38	38	○	講義	
就職・進路研修	新井田 耕一	選択		27	27	○	講義	27
業界研究	駒形 靖	選択		24	24	○	講義	24

オリジナル課題制作	駒形 靖	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	駒形 靖	選択	12	12	○	実習	12
修了制作	駒形 靖	選択	180	180	○	実習	180
道路指導ⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
道路指導ⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
デジタルイラストⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	福島 綾子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナーⅡB	福島 綾子	選択	30	30	○	演習	30
ゲームグラフィックⅡA	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅡB	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY A	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY B	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデッサンⅡA	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデッサンⅡB	相澤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅡB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅡA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅡB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	駒形 靖	選択	12	12		実習	
オリジナル課題制作	駒形 靖	選択	130	130	○	実習	130
実務研究	駒形 靖	選択	18	18		講義	18
修了制作	駒形 靖	選択	200	200	○	実習	200
作品集制作ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
道路指導ⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
道路指導ⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	講義	30
3DCG応用ⅢA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅢB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅣA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作ⅣB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品集制作A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品集制作B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅢA	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックⅢB	渡佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
CG研究A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
CG研究B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅢA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅢB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅣA	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅣB	和乎 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
実務研究	駒形 靖	選択	18	18		講義	18
コンセンサス実習	駒形 靖	選択	160	160	○	実習	160
卒業研究	駒形 靖	選択	250	250	○	実習	250
デッサンA	桑野 花菜	選択	30	30	○	実習	30
クロッキーA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
作図ドリルA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
パースペクティブA	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
デジタル画材技法A	木竜 彩羅	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅠA	石川 真司	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅠB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅡA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅡB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
道路・制作A	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
デッサンB	桑野 花菜	選択	30	30	○	実習	30
クロッキーB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
作図ドリルB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
パースペクティブB	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
デジタル画材技法B	木竜 彩羅	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅢA	石川 真司	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅢB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅣA	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実務研究・制作ⅣB	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
道路・制作B	渡野 美樹	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅠ	渡野 美樹	選択	12	12	○	講義	12
道路研修	新井田 耕一	選択	27	27		講義	
実務研究・制作Ⅴ	渡野 美樹	選択	18	18	○	実習	18
オリジナル課題制作	渡野 美樹	選択	100	100	○	実習	100
コンセンサス研修	渡野 美樹	選択	12	12		講義	12
修了制作	渡野 美樹	選択	130	130	○	実習	130
必修科目授業時数							
選択科目授業時数		選択	14558	14558	実務経験(有)合計	合計	13739
総授業時数							
課外活動等による学習時間等	必修＋選択		3600		344		