

【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	キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	必修	30		30		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	必修	30		30		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠA	木童 彩羅	必修	30		30		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠB	木童 彩羅	必修	30		30		○	演習	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	金子有加	必修	20		20		○	演習	20
	ビジネスマナーⅠB	金子有加	必修	20		20		○	演習	20
	デジタルデッサンA	佐藤 武	必修	30		30		○	演習	30
	デジタルデッサンB	佐藤 武	必修	30		30		○	演習	30
	業界研究A	諏佐 ちひろ	必修	30		30		○	講義	30
	業界研究B	佐藤 武	必修	30		30		○	講義	30
	3DCGⅠA	中野 武志	必修	30		30		○	演習	30
	3DCGⅠB	中野 武志	必修	30		30		○	演習	30
	背景ベースA	佐藤 武	必修	30		30		○	演習	30
	背景ベースB	佐藤 武	必修	30		30		○	演習	30
	デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	必修	30		30		○	演習	30
	デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	必修	30		30		○	演習	30
	実践行動学PartⅠ	佐藤 武	必修	12		12		○	演習	12
	実践行動学PartⅡ	佐藤 武	必修	6		6		○	演習	6
	日本語コミュニケーション検定	佐藤 武	必修	32		32		×	講義	
	ビジネス著作権検定	佐藤 武	必修	38		38		×	講義	
	就職・進路研修	朝倉 隆司	必修	27		27		○	講義	27
	オリジナル課題制作	佐藤 武	必修	60		60		○	実習	60
	コンセンサス研修	佐藤 武	必修	12		12		×	講義	
	修了制作	佐藤 武	必修	219		219		○	実習	219
	デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	必修		30	30		○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	必修		30	30		○	実習	30
	作品集制作A	諏佐 ちひろ	必修		60	60		○	実習	60
	作品集制作B	金子 有加	必修		60	60		○	実習	60
	進路指導A	佐藤 武	必修		30	30		○	講義	30
	進路指導B	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	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
	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MAYAA	高田 祐介	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
	選択MAYAB	高田 祐介	選択		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	佐藤 武	必修		12	12		○	演習	12
	コンセンサス実習	佐藤 武	必修		6	6		×	実習	
業界研究	佐藤 武	必修		24	24		○	講義	24	
オリジナル作品制作	佐藤 武	必修		60	60		○	実習	60	
卒業制作	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			1876	
課程の終了に必要な総授業時数					1844			50		

【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アニメーション科(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	ゲーム背景A	石山 万里亜	必修	30			30		○	演習	30
	ゲーム背景B	石山 万里亜	必修	30			30		○	演習	30
	MAYA基礎A	和乎 徹哉	必修	30			30		○	演習	30
	MAYA基礎B	和乎 徹哉	必修	30			30		○	演習	30
	3DCGアニメーション基礎A	相澤 健人	必修	30			30		○	演習	30
	3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	必修	30			30		○	演習	30
	ビジネスマナー I A	福原 純子	必修	30			30		○	演習	30
	ビジネスマナー I B	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	相澤 健人	必修	30			30		○	講義	30
	業界研究B	相澤 健人	必修	30			30		○	講義	30
	3D背景 I A	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	3D背景 I B	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		○	演習	30
	デジタルデッサンB	石山 万里亜	必修	30			30		○	演習	30
	キャラクターデザイン I A	荒木 優	必修	30			30		○	演習	30
	キャラクターデザイン I B	荒木 優	必修	30			30		○	演習	30
	実践行動学Part I	相澤 健人	必修	12			12		○	演習	12
	実践行動学Part II	相澤 健人	必修	6			6		○	演習	6
	日本語コミュニケーション検定	相澤 健人	必修	32			32			講義	
	ビジネス著作権検定	相澤 健人	必修	38			38			講義	
	就職・進路研修	期倉 隆司	必修	27			27		○	講義	27
	業界研究	相澤 健人	必修	24			24		○	講義	24
	オリジナル課題制作	相澤 健人	必修	60			60		○	実習	60
	コンセンサス研修	相澤 健人	必修	12			12			講義	
	修了制作	相澤 健人	必修	180			180		○	実習	180
	MAYA応用A	和乎 徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	MAYA応用B	和乎 徹哉	必修		30		30		○	実習	30
	キャラクターデザイン II A	荒木 優	必修		30		30		○	実習	30
	キャラクターデザイン II B	荒木 優	必修		30		30		○	実習	30
	CG研究 II A	荒木 優	必修		30		30		○	実習	30
	CG研究 II B	荒木 優	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 II A	中澤 俊貴	必修		30		30		○	実習	30
	映像制作 II B	中澤 俊貴	必修		30		30		○	実習	30
	3D背景 II A	中野 武志	必修		30		30		○	実習	30
	3D背景 II B	中野 武志	必修		30		30		○	実習	30
	進路指導 II A	荒木 優	必修		30		30		○	講義	30
	進路指導 II B	荒木 優	必修		30		30		○	講義	30
	3Dアニメーション II A	相澤 健人	必修		30		30		○	実習	30
	3Dアニメーション II B	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Part III	荒木 優	必修		12		12		○	実習	12
	コンセンサス実習	荒木 優	必修		6		6		○	実習	6
	オリジナル課題制作	荒木 優	必修		130		130		○	実習	130
	業界研究	荒木 優	必修		18		18		○	講義	18
	修了制作	荒木 優	必修		200		200		○	実習	200
	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
	映像制作 III A	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	映像制作 III B	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	ビジネスマナー A	相澤 健人	必修			30	30		○	演習	30
	ビジネスマナー B	相澤 健人	必修			30	30		○	演習	30
	進路指導 III A	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	進路指導 III B	相澤 健人	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作 A	期倉 隆司	必修			30	30		○	実習	30
	作品集制作 B	期倉 隆司	必修			30	30		○	実習	30
作品制作 A	荒木 優	必修			30	30		○	実習	30	
作品制作 B	荒木 優	必修			30	30		○	実習	30	
CG研究 III A	中野 武志	必修			30	30		○	講義	30	
CG研究 III B	中野 武志	必修			30	30		○	講義	30	
ゲームCG A	石山 万里亜	選択1			30	30		○	実習	30	
ゲームCG B	石山 万里亜	選択2			30	30		○	実習	30	
UNITY(選択) A	諏佐 ちひろ	選択1			30	30		○	実習	30	
UNITY(選択) B	諏佐 ちひろ	選択2			30	30		○	実習	30	
選択MAYAA	高田 祐介	選択3			30	30		○	実習	30	
選択MAYAB	高田 祐介	選択4			30	30		○	実習	30	
選択3DCG II A	中野 武志	選択3			30	30		○	実習	30	
選択3DCG II B	中野 武志	選択4			30	30		○	実習	30	
実践行動学Part III	相澤 健人	必修			12	12		○	実習	12	
コンセンサス実習	相澤 健人	必修			130	130			実習		
業界研究	相澤 健人	必修			18	18		○	講義	18	
卒業研究	相澤 健人	必修			200	200		○	実習	200	
必修科目授業時数				931	906	780	2617				
選択科目授業時数			選択	0	0	240	240	実務経験(有)合計			
総授業時間数							2857			2639	
課程の終了に必要な総授業時数		必修+選択				2737			71		

【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 I A	石山 万里亜	必修	30			30		○	実習	30	
	ゲーム背景 I B	石山 万里亜	必修	30			30		○	実習	30	
	グラフィックデザイン I A	佐藤 泰平	必修	30			30		○	実習	30	
	グラフィックデザイン I B	佐藤 泰平	必修	30			30		○	実習	30	
	3DCG基礎 I A	和平 徹哉	必修	30			30		○	演習	30	
	3DCG基礎 I B	和平 徹哉	必修	30			30		○	演習	30	
	3DCG基礎 II A	和平 徹哉	必修	30			30		○	演習	30	
	3DCG基礎 II B	和平 徹哉	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	
	ビジネスマナー I A	福原 純子	必修	30			30		○	演習	30	
	ビジネスマナー I B	福原 純子	必修	30			30		○	演習	30	
	業界研究A	佐藤 泰平	必修	20			20		○	講義	20	
	業界研究B	佐藤 泰平	必修	20			20		○	講義	20	
	キャラクターデッサン I A	相澤 春麗	必修	30			30		○	演習	30	
	キャラクターデッサン I B	相澤 春麗	必修	30			30		○	演習	30	
	ゲームグラフィック I A	佐藤 泰平	必修	30			30		○	実習	30	
	ゲームグラフィック I B	佐藤 泰平	必修	30			30		○	実習	30	
	デジタルイラスト I A	保坂 凌	必修	30			30		○	実習	30	
	デジタルイラスト I B	保坂 凌	必修	30			30		○	実習	30	
	実践行動学Part I	佐藤 泰平	必修	12			12		○	演習	12	
	実践行動学Part II	佐藤 泰平	必修	6			6		○	演習	6	
	日本語コミュニケーション検定	佐藤 泰平	必修	32			32					
	ビジネス著作権検定	佐藤 泰平	必修	38			38					
	就職・進路研修	朝倉 隆司	必修	27			27		○	講義	27	
	オリジナル課題制作	佐藤 泰平	必修	60			60		○	実習	60	
	コンセンサス研修	佐藤 泰平	必修	12			12					
	修了制作	佐藤 泰平	必修	219			219		○	実習	219	
	進路指導 II A	佐藤 泰平	必修			30	30		○	講義	30	
	進路指導 II B	佐藤 泰平	必修			30	30		○	講義	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	
	3DCG応用IA	高田 祐介	必修			30	30		○	実習	30	
	3DCG応用IB	高田 祐介	必修			30	30		○	実習	30	
	3DCG応用 II A	和平 徹哉	必修			30	30		○	実習	30	
	3DCG応用 II B	和平 徹哉	必修			30	30		○	実習	30	
	ビジネスマナー II A	金子 有加	必修			30	30		○	演習	30	
	ビジネスマナー II B	金子 有加	必修			30	30		○	演習	30	
	選択デザインA	駒形 靖	選択			30	30		○	実習	30	
	選択MAYA A	高田 祐介	選択			30	30		○	実習	30	
	選択デザインB	駒形 靖	選択			30	30		○	実習	30	
	選択MAYA B	高田 祐介	選択			30	30		○	実習	30	
	キャラクターデッサン II A	相澤 春麗	必修			30	30		○	演習	30	
	キャラクターデッサン II B	相澤 春麗	必修			30	30		○	演習	30	
	ゲームグラフィック II A	佐藤 泰平	必修			30	30		○	実習	30	
	ゲームグラフィック II B	佐藤 泰平	必修			30	30		○	実習	30	
	デジタルイラスト II A	小平 愛華	必修			30	30		○	実習	30	
	デジタルイラスト II B	小平 愛華	必修			30	30		○	実習	30	
	実践行動学Part III	佐藤 泰平	必修			12	12		○	演習	12	
	コンセンサス実習	佐藤 泰平	必修			6	6					
	業界研究	佐藤 泰平	必修			18	18		○	講義	18	
	オリジナル課題制作	佐藤 泰平	必修			130	130		○	実習	130	
	修了制作	佐藤 泰平	必修			200	200		○	実習	200	
	進路指導 III A	佐藤 泰平	必修				30	30		○	講義	30
	進路指導 III B	佐藤 泰平	必修				30	30		○	講義	30
	リモート作品制作A	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	リモート作品制作B	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	3DCG応用 III A	和平 徹哉	必修				30	30		○	実習	30
	3DCG応用 III B	和平 徹哉	必修				30	30		○	実習	30
	3DCG応用 IV A	和平 徹哉	必修				30	30		○	実習	30
	3DCG応用 IV B	和平 徹哉	必修				30	30		○	実習	30
	作品集制作 III A	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	作品集制作 III B	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	作品集制作 IV A	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	作品集制作 IV B	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	CG研究A	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	CG研究B	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィック III A	諏佐 ちひろ	必修				30	30		○	実習	30
	ゲームグラフィック III B	諏佐 ちひろ	必修				30	30		○	実習	30
	デジタルイラスト III A	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30
デジタルイラスト III B	佐藤 泰平	必修				30	30		○	実習	30	
実践行動学Part III	佐藤 泰平	必修				12	12		○	演習	12	
コンセンサス実習	佐藤 泰平	必修				130	130					
業界研究	佐藤 泰平	必修				18	18		○	講義	18	
卒業制作	佐藤 泰平	必修				200	200		○	実習	200	
必修科目授業時数				986	846	900	2732					
選択科目授業時数			選択	0	120	0	120		実務経験(有)合計	合計		
総授業時間数							2852				2646	
課程の修了に必要な総授業時数		必修+選択				2792			70			

【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 トータルクリエイター科(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
	キャラクターデザインA	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	キャラクターデザインB	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	ネーム技法1A	渡辺 仁介	選択	30	30	○		実習	30
	ネーム技法1B	渡辺 仁介	選択	30	30	○		実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択	30	30	○		演習	30
	クロッキーB	石川 兼司	選択	30	30	○		演習	30
	背景バースA	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	背景バースB	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	ビジネスマナーA	渡辺 仁介	選択	30	30			講義	
	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	○		演習	30
	クリップスタジオ基礎B	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	色彩学	中野 隆司	選択	30	30	○		講義	30
	シナリオ制作	朝倉 隆司	選択	30	30	○		実習	30
	マンガ技法①A	渡辺 仁介	選択	30	30	○		実習	30
	マンガ技法①B	渡辺 仁介	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	○		演習	12
	実践行動学Part II	渡辺 仁介	選択	6	6	○		演習	6
	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	
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○		講義	27
	業界研究	石川 兼司	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	
	修了制作	渡辺 仁介	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
	進路指導A	石川 兼司	選択	30	30	○		講義	30
	進路指導B	石川 兼司	選択	30	30	○		講義	30
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	ネーム技法2A	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	ネーム技法2B	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30	○		演習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30	○		演習	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	○		演習	30
	セルフマネジメントB	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	クリップスタジオ応用A	青池 祥子	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	○		演習	12
	コンセンサス実習	渡辺 仁介	選択	30	30			実習	
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	180	180	○		実習	180
	卒業制作	石川 兼司	選択	150	150	○		実習	150
	業界研究	石川 兼司	選択	18	18			講義	18
	アニメ動画 I A	平田 かほる	選択	30	30	○		演習	30
	アニメ動画 I B	平田 かほる	選択	30	30	○		演習	30
	アニメ制作 I A	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	30
	アニメ制作 I B	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	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
	デジタル作画IA	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	30
	デジタル作画IB	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	30
	人物デッサンA	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	人物デッサンB	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンA	渡辺 舞	選択	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンB	渡辺 舞	選択	30	30	○		実習	30
	モチーフデッサンA	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	モチーフデッサンB	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	業界研究A	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	業界研究B	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	業界研究	福澤 大玄	選択	33	33	○		実習	33
	ビジネスマナー I A	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	ビジネスマナー I B	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	実践行動学Part I	朝倉 隆司	選択	12	12	○		演習	12
	実践行動学Part II	朝倉 隆司	選択	6	6	○		演習	6
	日本語コミュニケーション検定	朝倉 隆司	選択	32	32			講義	
	ビジネス著作権検定	朝倉 隆司	選択	38	38			講義	
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○		講義	27
	オリジナル課題制作	朝倉 隆司	選択	60	60	○		演習	60
	コンセンサス研修	朝倉 隆司	選択	12	12			演習	
	修了アニメーション制作	朝倉 隆司	選択	180	180	○		演習	180
	アニメ制作 II A	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	アニメ制作 II B	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	進路指導A	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	進路指導B	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	ビジネスマナー II A	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	ビジネスマナー II B	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	実践行動学Part III	福澤 大玄	選択	12	12	○		演習	12
	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	○		演習	60
	卒業アニメーション制作	福澤 大玄	選択	180	180	○		演習	180
	選択アニメーション技法 II A	藤巻 廉	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメーション技法 II B	藤巻 廉	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ動画 II A	平田 かほる	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ動画 II B	平田 かほる	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ作画A	小村方 宏治	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ作画B	小村方 宏治	選択	30	30	○		実習	30
	選択CLIP STUDIO A	廣野 美樹	選択	30	30	○		実習	30
	選択CLIP STUDIO B	廣野 美樹	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
	選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	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	○		演習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30	○		演習	30
	選択中割A	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択中割B	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択中割A	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択中割B	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択レタスA	梁取 春香	選択	30	30	○		実習	30

選択レタスB	梁取 春香	選択	30	30	○	実習	30
選択ポトフオリオ制作A	福澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択ポトフオリオ制作B	福澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択表現技法A	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
選択表現技法B	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
選択課題制作A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	実習	30
選択課題制作B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	実習	30
選択課題制作A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	実習	30
選択課題制作B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	実習	30
選択実技対策作画A	福澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
選択実技対策作画B	福澤 大玄	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
グラフィックデザインⅠA	木竜 彩羅	選択	30	30	○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	木竜 彩羅	選択	30	30	○	演習	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	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	金子有加	選択	20	20	○	演習	20
ビジネスマナーⅠB	金子有加	選択	20	20	○	演習	20
デジタルデッサンA	佐藤 武	選択	30	30	○	演習	30
デジタルデッサンB	佐藤 武	選択	30	30	○	演習	30
業界研究A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	講義	30
業界研究B	佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
3DCGⅠA	中野 武志	選択	30	30	○	演習	30
3DCGⅠB	中野 武志	選択	30	30	○	演習	30
背景バースA	佐藤 武	選択	30	30	○	演習	30
背景バースB	佐藤 武	選択	30	30	○	演習	30
デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	演習	30
デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	演習	30
実践行動学PartⅠ	佐藤 武	選択	12	12	○	演習	12
実践行動学PartⅡ	佐藤 武	選択	6	6	○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	佐藤 武	選択	32	32	×	講義	
ビジネス著作権検定	佐藤 武	選択	38	38	×	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 武	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 武	選択	12	12	×	講義	
修了制作	佐藤 武	選択	219	219	○	実習	219
デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作A	諏佐 ちひろ	選択	60	60	○	実習	60
作品集制作B	金子 有加	選択	60	60	○	実習	60
進路指導A	佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
進路指導B	佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	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
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MAYAA	高田 祐介	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
選択MAYAB	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	佐藤 武	選択	12	12	○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 武	選択	6	6	×	実習	
業界研究	佐藤 武	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル作品制作	佐藤 武	選択	60	60	○	実習	60
卒業制作	佐藤 武	選択	216	216	○	実習	216
業界研究・進路制作A	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
業界研究・進路制作B	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
背景バースⅠA	樺 梓	選択	20	20	○	演習	20
背景バースⅠB	樺 梓	選択	20	20	○	演習	20
コミックアートⅠA	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
コミックアートⅠB	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
デッサンⅠA	近藤 充	選択	30	30	○	演習	30
デッサンⅠB	近藤 充	選択	30	30	○	演習	30
色彩学A	中野	選択	30	30	○	講義	30
色彩学B	中野	選択	45	45	○	講義	45
クロッキーⅠA	樺 梓	選択	10	10	○	演習	10
クロッキーⅠB	樺 梓	選択	10	10	○	演習	10
グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択	30	30	○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナーA	青池 祥子	選択	30	30	○	講義	30
ビジネスマナーB	青池 祥子	選択	30	30	○	講義	30
デジタル画材技法ⅠA	青池 祥子	選択	30	30	○	演習	30
デジタル画材技法ⅠB	青池 祥子	選択	30	30	○	演習	30
アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30	30	○	演習	30
アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30	30	○	演習	30
実践行動学PartⅠ	木竜彩羅	選択	12	12	○	演習	12
実践行動学PartⅡ	木竜彩羅	選択	6	6	○	演習	6
コミュニケーション検定	木竜彩羅	選択	32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	木竜彩羅	選択	38	38	○	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	講義	27
業界研究	木竜彩羅	選択	48	48	○	講義	48
オリジナル課題制作	木竜彩羅	選択	50	50	○	実習	50
コンセンサス研修	木竜彩羅	選択	12	12	○	講義	
修了制作	木竜彩羅	選択	105	105	○	実習	105
グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
コミックアートⅡ①A	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
コミックアートⅡ①B	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
コミックアートⅡ②A	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
コミックアートⅡ②B	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
進路指導・作品集制作	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
進路指導・卒業制作	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	松崎佳子	選択	12	12	○	演習	12
コンセンサス実習	松崎佳子	選択	18	18	○	実習	
業界研究	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
自主課題制作	松崎佳子	選択	120	120	○	実習	120
卒業制作	松崎佳子	選択	170	170	○	実習	170
選択デッサン①A	近藤 充	選択	30	30	○	演習	30

選択デッサン②A	近藤 充	選択	30	30	○	演習	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	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法①A	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法②A	木竜彩羅	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
選択プランニング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	朝倉隆司	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①A	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択映像技術②A	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択デッサン①B	近藤 充	選択	30	30	○	演習	30
選択デッサン②B	近藤 充	選択	30	30	○	演習	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	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法①B	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法②B	木竜彩羅	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
選択プランニング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	朝倉隆司	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①B	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択映像技術②B	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択ワード&エクセルA	青池祥子	選択	30	30	○	演習	30
選択ワード&エクセルB	青池祥子	選択	30	30	○	演習	30
ゲーム背景A	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
ゲーム背景B	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎A	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎B	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCGアニメーション基礎A	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー I A	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー I B	福原 純子	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	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
業界研究B	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
3D背景 I A	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景 I B	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデッサンA	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
デジタルデッサンB	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデザイン I A	荒木 優	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデザイン I B	荒木 優	選択	30	30	○	演習	30
実践行動学Part I	相澤 健人	選択	12	12	○	演習	12
実践行動学Part II	相澤 健人	選択	6	6	○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	相澤 健人	選択	32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	相澤 健人	選択	38	38	○	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	講義	27
業界研究	相澤 健人	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	相澤 健人	選択	12	12	○	講義	
修了制作	相澤 健人	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
キャラクターデザイン II A	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザイン II B	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
CG研究 II A	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
CG研究 II B	荒木 優	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 II A	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
映像制作 II B	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
3D背景 II A	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景 II B	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
進路指導 II A	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
進路指導 II B	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
3Dアニメーション II A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3Dアニメーション II B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG A	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG B	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	荒木 優	選択	12	12	○	実習	12
コンセンサス実習	荒木 優	選択	6	6	○	実習	
オリジナル課題制作	荒木 優	選択	130	130	○	実習	130
業界研究	荒木 優	選択	18	18	○	講義	18
修了制作	荒木 優	選択	200	200	○	実習	200
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
映像制作 III A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作 III B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナー A	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー B	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
進路指導 III A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
進路指導 III B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作A	朝倉 隆司	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	朝倉 隆司	選択	30	30	○	実習	30
作品制作A	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
作品制作B	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
CG研究 III A	中野 武志	選択	30	30	○	講義	30
CG研究 III B	中野 武志	選択	30	30	○	講義	30
ゲームCG A	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG B	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
UNITY(選択) A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY(選択) B	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYAA	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYAB	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCG II A	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCG II B	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	相澤 健人	選択	12	12	○	実習	12
コンセンサス実習	相澤 健人	選択	130	130	○	実習	
業界研究	相澤 健人	選択	18	18	○	講義	18
卒業研究	相澤 健人	選択	200	200	○	実習	200

ゲーム背景 I A	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ゲーム背景 I B	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザイン I A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザイン I B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎 I A	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCG基礎 I B	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCG基礎 II A	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCG基礎 II B	和平 徹哉	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
ビジネスマナー I A	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー I B	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
業界研究A	佐藤 泰平	選択	20	20	○	講義	20
業界研究B	佐藤 泰平	選択	20	20	○	講義	20
キャラクターデッサン I A	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデッサン I B	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
ゲームグラフィック I A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック I B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト I A	保坂 凌	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト I B	保坂 凌	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part I	佐藤 泰平	選択	12	12	○	演習	12
実践行動学Part II	佐藤 泰平	選択	6	6	○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	佐藤 泰平	選択	32	32		講義	
ビジネス著作権検定	佐藤 泰平	選択	38	38		講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 泰平	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 泰平	選択	12	12		講義	12
修了制作	佐藤 泰平	選択	219	219	○	実習	219
進路指導 II A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
進路指導 II B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
UNITY A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY B	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IA	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IB	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 II A	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 II B	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナー II A	金子 有加	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー II B	金子 有加	選択	30	30	○	演習	30
選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYA A	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYA B	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデッサン II A	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデッサン II B	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
ゲームグラフィック II A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック II B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト II A	小平 愛華	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト II B	小平 愛華	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	佐藤 泰平	選択	12	12	○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 泰平	選択	6	6		実習	
業界研究	佐藤 泰平	選択	18	18	○	講義	18
オリジナル課題制作	佐藤 泰平	選択	130	130	○	実習	130
修了制作	佐藤 泰平	選択	200	200	○	実習	200
進路指導 III A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
進路指導 III B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
リモート作品制作A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品制作B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 III A	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 III B	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 IV A	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 IV B	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 III A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 III B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 IV A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 IV B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
CG研究A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
CG研究B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック III A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック III B	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト III A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト III B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	佐藤 泰平	選択	12	12	○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 泰平	選択	130	130		実習	
業界研究	佐藤 泰平	選択	18	18	○	講義	18
卒業制作	佐藤 泰平	選択	200	200	○	実習	200
デッサンA	中野	選択	30	30	○	演習	30
クロッキーA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
作画ドリルA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
パースベクティブA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
デジタル画材技法A	廣野 美樹	選択	30	30	○	演習	30
業界研究・制作 I A	石川 兼司	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 II A	佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 III A	木電 彩羅	選択	30	30	○	講義	30
進路・ビジネスマナーA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
デッサンB	中野	選択	30	30	○	演習	30
クロッキーB	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
作画ドリルB	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
パースベクティブB	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
デジタル画材技法B	廣野 美樹	選択	30	30	○	演習	30
業界研究・制作 I B	石川 兼司	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 II B	佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 III B	木電 彩羅	選択	30	30	○	講義	30
進路・ビジネスマナーB	樺 梓	選択	30	30	○	講義	30
実践行動学Part I	樺 梓	選択	12	12	○	演習	12
進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27		講義	
業界研究・制作 IV	樺 梓	選択	18	18	○	講義	18
オリジナル課題制作	樺 梓	選択	100	100	○	実習	100
コンセンサス研修	樺 梓	選択	12	12		講義	
修了制作	樺 梓	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	15057	15057	実務経験(有)合計	合計	14140
総授業時間数				15057			
履修の終了に必要な前期授業時数	必修+選択		3600		395		

【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 大学併修科(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	実務経験有のコマ数
	キャラクターデザインA	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	キャラクターデザインB	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	ネーム技法1A	渡辺 仁介	選択	30	30	○		実習	30
	ネーム技法1B	渡辺 仁介	選択	30	30	○		実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択	30	30	○		演習	30
	クロッキーB	石川 兼司	選択	30	30	○		演習	30
	背景バースA	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	背景バースB	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	ビジネスマナーA	渡辺 仁介	選択	30	30			講義	
	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	○		演習	30
	クリップスタジオ基礎B	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	色彩学	中野 隆司	選択	30	30	○		講義	30
	シナリオ制作	朝倉 隆司	選択	30	30	○		実習	30
	マンガ技法①A	渡辺 仁介	選択	30	30	○		実習	30
	マンガ技法①B	渡辺 仁介	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	○		演習	12
	実践行動学Part II	渡辺 仁介	選択	6	6	○		演習	6
	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	
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○		講義	27
	業界研究	石川 兼司	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	
	修了制作	渡辺 仁介	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
	進路指導A	石川 兼司	選択	30	30	○		講義	30
	進路指導B	石川 兼司	選択	30	30	○		講義	30
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30	○		演習	30
	ネーム技法2A	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	ネーム技法2B	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30	○		演習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30	○		演習	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	○		演習	30
	セルフマネジメントB	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	クリップスタジオ応用A	青池 祥子	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	○		演習	12
	コンセンサス実習	渡辺 仁介	選択	30	30			実習	
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	180	180	○		実習	180
	卒業制作	石川 兼司	選択	150	150	○		実習	150
	業界研究	石川 兼司	選択	18	18	○		講義	18
	アニメ動画 I A	平田 かほる	選択	30	30	○		演習	30
	アニメ動画 I B	平田 かほる	選択	30	30	○		演習	30
	アニメ制作 I A	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	30
	アニメ制作 I B	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	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
	デジタル作画IA	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	30
	デジタル作画IB	福澤 大玄	選択	30	30	○		演習	30
	人物デッサンA	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	人物デッサンB	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンA	渡辺 舞	選択	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンB	渡辺 舞	選択	30	30	○		実習	30
	モチーフデッサンA	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	モチーフデッサンB	渡辺 仁介	選択	30	30	○		演習	30
	業界研究A	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	業界研究B	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	業界研究	福澤 大玄	選択	33	33	○		実習	33
	ビジネスマナー I A	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	ビジネスマナー I B	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	実践行動学Part I	朝倉 隆司	選択	12	12	○		演習	12
	実践行動学Part II	朝倉 隆司	選択	6	6	○		演習	6
	日本語コミュニケーション検定	朝倉 隆司	選択	32	32			講義	
	ビジネス著作権検定	朝倉 隆司	選択	38	38			講義	
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○		講義	27
	オリジナル課題制作	朝倉 隆司	選択	60	60	○		演習	60
	コンセンサス研修	朝倉 隆司	選択	12	12			演習	
	修了アニメーション制作	朝倉 隆司	選択	180	180	○		演習	180
	アニメ制作 II A	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	アニメ制作 II B	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	進路指導A	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	進路指導B	福澤 大玄	選択	30	30	○		実習	30
	ビジネスマナー II A	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	ビジネスマナー II B	福原 純子	選択	30	30	○		実習	30
	実践行動学Part III	福澤 大玄	選択	12	12	○		演習	12
	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	○		演習	60
	卒業アニメーション制作	福澤 大玄	選択	180	180	○		演習	180
	選択アニメーション技法 II A	藤巻 康	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメーション技法 II B	藤巻 康	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ動画 II A	平田 かほる	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ動画 II B	平田 かほる	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ作画A	小村方 宏治	選択	30	30	○		実習	30
	選択アニメ作画B	小村方 宏治	選択	30	30	○		実習	30
	選択CLIP STUDIO A	廣野 美樹	選択	30	30	○		実習	30
	選択CLIP STUDIO B	廣野 美樹	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
	選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	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	○		演習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30	○		演習	30
	選択中割A	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択中割B	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択中割A	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択中割B	杉田 まるみ	選択	30	30	○		実習	30
	選択レタスA	梁取 春香	選択	30	30	○		実習	30

選択レタスB	梁取 春香	選択	30	30	○	○	実習	30
選択ポータルフォリオ制作A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
選択ポータルフォリオ制作B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
選択表現技法A	荒木 優	選択	30	30	○	○	実習	30
選択表現技法B	荒木 優	選択	30	30	○	○	実習	30
選択課題制作A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
選択課題制作B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
選択課題制作A	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
選択課題制作B	渡辺 仁介	選択	30	30	○	○	実習	30
選択実技対策作画A	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
選択実技対策作画B	福澤 大玄	選択	30	30	○	○	実習	30
キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	選択	30	30	○	○	演習	30
キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	選択	30	30	○	○	演習	30
グラフィックデザインⅠA	木竜 彩羅	選択	30	30	○	○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	木竜 彩羅	選択	30	30	○	○	演習	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	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	金子有加	選択	20	20	○	○	演習	20
ビジネスマナーⅠB	金子有加	選択	20	20	○	○	演習	20
デジタルデッサンA	佐藤 武	選択	30	30	○	○	演習	30
デジタルデッサンB	佐藤 武	選択	30	30	○	○	演習	30
業界研究A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	○	講義	30
業界研究B	佐藤 武	選択	30	30	○	○	講義	30
3DCGⅠA	中野 武志	選択	30	30	○	○	演習	30
3DCGⅠB	中野 武志	選択	30	30	○	○	演習	30
背景バースA	佐藤 武	選択	30	30	○	○	演習	30
背景バースB	佐藤 武	選択	30	30	○	○	演習	30
デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	○	演習	30
デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	○	演習	30
実践行動学PartⅠ	佐藤 武	選択	12	12	○	○	演習	12
実践行動学PartⅡ	佐藤 武	選択	6	6	○	○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	佐藤 武	選択	32	32	×	×	講義	
ビジネス著作権検定	佐藤 武	選択	38	38	×	×	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 武	選択	60	60	○	○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 武	選択	12	12	×	×	講義	
修了制作	佐藤 武	選択	219	219	○	○	実習	219
デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	○	実習	30
デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	○	実習	30
作品集制作A	諏佐 ちひろ	選択	60	60	○	○	実習	60
作品集制作B	金子 有加	選択	60	60	○	○	実習	60
進路指導A	佐藤 武	選択	30	30	○	○	講義	30
進路指導B	佐藤 武	選択	30	30	○	○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30	○	○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	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
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MAYAA	高田 祐介	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
選択MAYAB	高田 祐介	選択	30	30	○	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	佐藤 武	選択	12	12	○	○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 武	選択	6	6	×	×	実習	
業界研究	佐藤 武	選択	24	24	○	○	講義	24
オリジナル作品制作	佐藤 武	選択	60	60	○	○	実習	60
卒業制作	佐藤 武	選択	216	216	○	○	実習	216
業界研究・進路制作A	木竜彩羅	選択	30	30	○	○	実習	30
業界研究・進路制作B	木竜彩羅	選択	30	30	○	○	実習	30
背景バースⅠA	樺 梓	選択	20	20	○	○	演習	20
背景バースⅠB	樺 梓	選択	20	20	○	○	演習	20
コミックアートⅠA	木竜彩羅	選択	30	30	○	○	実習	30
コミックアートⅠB	木竜彩羅	選択	30	30	○	○	実習	30
デッサンⅠA	近藤 充	選択	30	30	○	○	演習	30
デッサンⅠB	近藤 充	選択	30	30	○	○	演習	30
色彩学A	中野	選択	30	30	○	○	講義	30
色彩学B	中野	選択	45	45	○	○	講義	45
クロッキーⅠA	樺 梓	選択	10	10	○	○	演習	10
クロッキーⅠB	樺 梓	選択	10	10	○	○	演習	10
グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択	30	30	○	○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択	30	30	○	○	演習	30
ビジネスマナーA	青池 祥子	選択	30	30	○	○	講義	30
ビジネスマナーB	青池 祥子	選択	30	30	○	○	講義	30
デジタル画材技法ⅠA	青池 祥子	選択	30	30	○	○	演習	30
デジタル画材技法ⅠB	青池 祥子	選択	30	30	○	○	演習	30
アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30	30	○	○	演習	30
アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30	30	○	○	演習	30
実践行動学PartⅠ	木竜彩羅	選択	12	12	○	○	演習	12
実践行動学PartⅡ	木竜彩羅	選択	6	6	○	○	演習	6
コミュニケーション検定	木竜彩羅	選択	32	32	○	○	講義	
ビジネス著作権検定	木竜彩羅	選択	38	38	○	○	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	○	講義	27
業界研究	木竜彩羅	選択	48	48	○	○	講義	48
オリジナル課題制作	木竜彩羅	選択	50	50	○	○	実習	50
コンセンサス研修	木竜彩羅	選択	12	12	○	○	講義	
修了制作	木竜彩羅	選択	105	105	○	○	実習	105
グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
コミックアートⅡ①A	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
コミックアートⅡ①B	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
コミックアートⅡ②A	木竜彩羅	選択	30	30	○	○	実習	30
コミックアートⅡ②B	木竜彩羅	選択	30	30	○	○	実習	30
進路指導・作品集制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
進路指導・卒業制作	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	松崎佳子	選択	12	12	○	○	演習	12
コンセンサス実習	松崎佳子	選択	18	18	○	○	実習	
業界研究	松崎佳子	選択	30	30	○	○	実習	30
自主課題制作	松崎佳子	選択	120	120	○	○	実習	120
卒業制作	松崎佳子	選択	170	170	○	○	実習	170
選択デッサン①A	近藤 充	選択	30	30	○	○	演習	30

選択デッサン②A	近藤 充	選択	30	30	○	演習	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	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法①A	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法②A	木竜彩羅	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
選択プランニング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	朝倉隆司	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①A	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択映像技術②A	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択デッサン①B	近藤 充	選択	30	30	○	演習	30
選択デッサン②B	近藤 充	選択	30	30	○	演習	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	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法①B	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法②B	木竜彩羅	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
選択プランニング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	朝倉隆司	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①B	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択映像技術②B	小野敏	選択	30	30	○	実習	30
選択ワード&エクセルA	青池祥子	選択	30	30	○	演習	30
選択ワード&エクセルB	青池祥子	選択	30	30	○	演習	30
ゲーム背景A	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
ゲーム背景B	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎A	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎B	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCGアニメーション基礎A	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
3DCGアニメーション総合B	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー I A	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー I B	福原 純子	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	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
業界研究B	相澤 健人	選択	30	30	○	講義	30
3D背景 I A	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景 I B	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデッサンA	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
デジタルデッサンB	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデザイン I A	荒木 優	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデザイン I B	荒木 優	選択	30	30	○	演習	30
実践行動学Part I	相澤 健人	選択	12	12	○	演習	12
実践行動学Part II	相澤 健人	選択	6	6	○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	相澤 健人	選択	32	32	○	講義	
ビジネス著作権検定	相澤 健人	選択	38	38	○	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	講義	27
業界研究	相澤 健人	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	相澤 健人	選択	12	12	○	講義	
修了制作	相澤 健人	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
キャラクターデザイン II A	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザイン II B	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
CG研究 II A	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
CG研究 II B	荒木 優	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 II A	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
映像制作 II B	中澤 俊貴	選択	30	30	○	実習	30
3D背景 II A	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景 II B	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
進路指導 II A	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
進路指導 II B	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
3Dアニメーション II A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3Dアニメーション II B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG A	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG B	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	荒木 優	選択	12	12	○	実習	12
コンセンサス実習	荒木 優	選択	6	6	○	実習	
オリジナル課題制作	荒木 優	選択	130	130	○	実習	130
業界研究	荒木 優	選択	18	18	○	講義	18
修了制作	荒木 優	選択	200	200	○	実習	200
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
映像制作 III A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作 III B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナー A	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー B	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
進路指導 III A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
進路指導 III B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作A	朝倉 隆司	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	朝倉 隆司	選択	30	30	○	実習	30
作品制作A	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
作品制作B	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
CG研究 III A	中野 武志	選択	30	30	○	講義	30
CG研究 III B	中野 武志	選択	30	30	○	講義	30
ゲームCG A	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCG B	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
UNITY(選択) A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY(選択) B	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYAA	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYAB	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCG II A	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCG II B	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	相澤 健人	選択	12	12	○	実習	12
コンセンサス実習	相澤 健人	選択	130	130	○	実習	
業界研究	相澤 健人	選択	18	18	○	講義	18
卒業研究	相澤 健人	選択	200	200	○	実習	200

ゲーム背景 I A	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ゲーム背景 I B	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザイン I A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
グラフィックデザイン I B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
3DCG基礎 I A	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCG基礎 I B	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCG基礎 II A	和平 徹哉	選択	30	30	○	演習	30
3DCG基礎 II B	和平 徹哉	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
ビジネスマナー I A	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー I B	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
業界研究A	佐藤 泰平	選択	20	20	○	講義	20
業界研究B	佐藤 泰平	選択	20	20	○	講義	20
キャラクターデッサン I A	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデッサン I B	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
ゲームグラフィック I A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック I B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト I A	保坂 凌	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト I B	保坂 凌	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part I	佐藤 泰平	選択	12	12	○	演習	12
実践行動学Part II	佐藤 泰平	選択	6	6	○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	佐藤 泰平	選択	32	32		講義	
ビジネス著作権検定	佐藤 泰平	選択	38	38		講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 泰平	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 泰平	選択	12	12		講義	12
修了制作	佐藤 泰平	選択	219	219	○	実習	219
進路指導 II A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
進路指導 II B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
UNITY A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
UNITY B	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IA	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用IB	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 II A	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 II B	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナー II A	金子 有加	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナー II B	金子 有加	選択	30	30	○	演習	30
選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYA A	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
選択MAYA B	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデッサン II A	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
キャラクターデッサン II B	相澤 春麗	選択	30	30	○	演習	30
ゲームグラフィック II A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック II B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト II A	小平 愛華	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト II B	小平 愛華	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	佐藤 泰平	選択	12	12	○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 泰平	選択	6	6		実習	
業界研究	佐藤 泰平	選択	18	18	○	講義	18
オリジナル課題制作	佐藤 泰平	選択	130	130	○	実習	130
修了制作	佐藤 泰平	選択	200	200	○	実習	200
進路指導 III A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
進路指導 III B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	講義	30
リモート作品制作A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
リモート作品制作B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 III A	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 III B	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 IV A	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用 IV B	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 III A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 III B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 IV A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作 IV B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
CG研究A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
CG研究B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック III A	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィック III B	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト III A	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラスト III B	佐藤 泰平	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学Part III	佐藤 泰平	選択	12	12	○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 泰平	選択	130	130		実習	
業界研究	佐藤 泰平	選択	18	18	○	講義	18
卒業制作	佐藤 泰平	選択	200	200	○	実習	200
デッサンA	中野	選択	30	30	○	演習	30
クロッキーA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
作画ドリルA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
パースベクティブA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
デジタル画材技法A	廣野 美樹	選択	30	30	○	演習	30
業界研究・制作 I A	石川 兼司	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 II A	佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 III A	木電 彩羅	選択	30	30	○	講義	30
進路・ビジネスマナーA	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
デッサンB	中野	選択	30	30	○	演習	30
クロッキーB	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
作画ドリルB	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
パースベクティブB	樺 梓	選択	30	30	○	演習	30
デジタル画材技法B	廣野 美樹	選択	30	30	○	演習	30
業界研究・制作 I B	石川 兼司	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 II B	佐藤 武	選択	30	30	○	講義	30
業界研究・制作 III B	木電 彩羅	選択	30	30	○	講義	30
進路・ビジネスマナーB	樺 梓	選択	30	30	○	講義	30
実践行動学Part I	樺 梓	選択	12	12	○	演習	12
進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27		講義	
業界研究・制作 IV	樺 梓	選択	18	18	○	講義	18
オリジナル課題制作	樺 梓	選択	100	100	○	実習	100
コンセンサス研修	樺 梓	選択	12	12		講義	
修了制作	樺 梓	選択	130	130	○	実習	130
必修科目授業時数				15057			
選択科目授業時数		選択	15027		実務経験(有)合計	合計	14140
総授業時間数				15057			
履修の修了に必要な前期授業時数	必修+選択		3600		395		