

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地			
専門学校札幌マンガ・アニメ学院	平成19年11月13日	本間 剛宏	〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-31 (電話) 011-272-2866			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏	平成1年11月28日	安達 保敏	〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600			
目 的	専門的な技術や知識の習得と共にビジネスマナーやコミュニケーション能力の育成をはかり、社会人としての常識と行動力を養う。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化 教養	専門	マンガデザイン (マンガ)	2年(昼)	1,848単位時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号	
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	232単位時間 (又は単位)	160単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1456単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
120人の内数	68人	2人	10人	12人		
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日		成績評価	■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について A B C D E (E=未習得)		
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで		卒業・進級条件	進級：出席率90%以上 単位習得85%以上 進級制作審査合格 卒業：出席率90%以上 単位習得85%以上 卒業制作審査合格 学費の完納		
生徒指導	■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応 保護者連絡		課外活動	■課外活動の種類 コンペなどへ自主的参加 ■サークル活動(有) 軟式野球部		

<p>主な就職先</p>	<p>■主な就職先 札幌第一観光バス、ピットクルー他</p> <p>■就職率： 100% ※1</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合 18.2% ※2</p> <p>漫画家デビューになりことを目的とした専攻になります。 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)</p>	<p>主な資格・検定</p>	<p>ビジネス能力検定 カラーコーディネーター検定</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者9名 ■中退率 12%</p> <p>平成26年5月1日在学者 71名 (平成26年4月入学者を含む)</p> <p>平成27年3月31日在学者 62名 (平成27年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 進路変更</p> <p>■中退防止のための取組 保護者との連絡</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.smg.ac.jp/</p>		

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。
(「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

マンガデザイン学科

- 1、 社会人としてのマナー・行動
- 2、 作品発表・デビューに向けた作品制作
- 3、 作品制作に向けた打ち合わせ及びスケジュール管理
- 4、 現在の流行及びターゲットの好みの研究
- 5、 広い視野の育成

上記の教育内容を踏まえプロの視線で教育活動に参加していただく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
久保 俊哉	インタークロス・クリエイティブ・センター (ICC) チーフデザイナー
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
学校長 本間 剛宏	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
副校長 大和田 学	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 五十嵐 直実	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 松永 容治	専門学校札幌マンガ・アニメ学院

(開催日時)

第1回 平成25年11月3日 13:00～13:30

第2回 平成26年2月6日 16:00～16:30

第3回 平成27年2月26日 12:30～14:00

第4回 平成27年3月29日 15:30～16:30

第5回 平成27年12月開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

企業等との連携で課題制作・打ち合わせ・発表を通し実作業の経験を繰り返し習得させる

科目名	科目概要	連携企業等
デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする。	アニメーター・デザイナー 中村 義則
キャラクターデザイン	キャラクターの描き方や人体の基本、カラー画材を使用した、カラーイラストの制作実習。	マンガ家 影井 春香
専攻制作Ⅲ	1年次で学んだ専攻の基礎を応用し、説得力のある作品づくりを目指すと共に、様々な表現方法を学び投稿を行う。	マンガ家 檜崎 愛美
卒業制作	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習	マンガ家 影井 春香 マンガ家 檜崎 愛美

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

関連企業の担当者とともに、関連団体や関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集、現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図る

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SMG_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/smg_02s.pdf

(別紙様式 4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科) (マンガ専攻) 平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			視覚伝達論	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと視覚で伝達するビジュアルコミュニケーションの有り方の違い等、視覚を主とする伝達の方法論を学ぶ。	1前	34	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1前	34	2	○		
○			ベーシックデザイン	デザインに必要な平面・空間構成の方法論を学び、あらゆるデザインワークに対応できるようにデザイン基礎を学習する。	1前	68	4			○
○			デッサン	物・形・素材を観察し、また、空間の構成を把握し、表現する技術を学ぶ。	1前	34	2			○
○			プレゼンテック I	線画表現に必要な道具の基本的な使用方法と技術を学ぶ。	1前	34	2			○
○			パース I	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ。	1前	34	2			○
○			表現技法 I	線画表現に必要な空間処理(パース・効果線等)の基本技術を学ぶ。	1前	34	2			○
○			表現技法 II	パソコンの基本を学習し、アドビ・イラストレーター・フォトショップの使用方法を学ぶ。	1前	34	2			○
○			ビジュアル表現 I	モノ創りの基本となる発想力、構成員、演出力等を作品作りを行ないながら学ぶ。	1前	34	2			○
○			専攻テクニック I	マンガの基礎を元に、総合的かつ、個性的な作品制作の実習。	1前	34	2			○
○			専攻テクニック II	マンガにおける表現の知識、スキルをいかし説得力のある作品制作を目指す。	1前	34	2			○
○			専攻制作 I	ページ作品を制作し、テーマに沿ったストーリー制作を数多く作成することにより、マンガ制作の実作業を学ぶ。	1前	34	2			○
○			専攻制作 II	制作を通して作品の世界観を広げると共に、道具のルールと表現効果を実作業を通して学ぶ。	1前	34	2			○
合計				13 科目		476	単位時間(28単位)			

476 28

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(マンガ専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			色彩構成	色彩に関する基本的な知識から、色彩の歴史、その配色の基本的な考え方を学ぶ。	1 後	32	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1 後	32	2	○		
○			ベーシックデザイン	デザインに必要な平面・空間構成の方法論を学び、あらゆるデザインワークに対応できるようにデザイン基礎を学習する。	1 後	16	1			○
○			デッサン	物・形・素材を観察し、また、空間の構成を把握し、表現する技術を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			プレゼンテック I	線画表現に必要な道具の基本的な使用方法と技術を学ぶ。	1 後	16	1			○
○			パース I	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			表現技法 I	線画表現に必要な空間処理(パース・効果線等)の基本技術を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			表現技法 II	パソコンの基本を学習し、アドビ・イラストレーター・フォトショップのソフトの使用方法を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			ビジュアル表現 I	モノ創りの基本となる発想力、構成力、演出力等を作品作りを行ないながら学ぶ。	1 後	32	2			○
○			進級制作	1年間の集大成という意味と、1年間のスキル修得のチェックポイントとしての意味を持つ、各科目の制作実習。	1 後	64	4			○
	○		専攻テクニク I	マンガの基礎を元に、総合的かつ、個性的な作品制作の実習。	1 後	32	2			○
	○		専攻テクニク II	マンガにおける表現の知識、スキルをいかし説得力のある作品制作を目指す。	1 後	32	2			○
	○		専攻制作 I	ページ作品を制作し、テーマに沿ったストーリー制作を数多く作成することにより、マンガ制作の実作業を学ぶ。	1 後	32	2			○
	○		専攻制作 II	制作を通して作品の世界観を広げると共に、道具のルールと表現効果を実作業を通して学ぶ。	1 後	32	2			○
合計					14 科目	448単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(マンガ専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする	2前	34	2	○		
○			就職対策	就職に向けての企業訪問、説明会・応募・受験・面接など就職活動を実践する。就職活動用の個人作品ファイルも併せて制作する。	2前	34	2	○		
○			ビジュアル表現Ⅱ	業界で必要とされるデザインワークから、幅広い表現を学び、作品制作にいかす。	2前	34	2			○
○			デッサン	デザインするために必要な描写力を反復練習で習得し、幅広い表現ができるように学習。	2前	34	2			○
○			プレゼンテクニックⅡ	デザインワークにおける、パソコンの基礎と応用を学習し、イラストレーター、フォトショップを使用し、様々なデザイン成果品を制作、学習してゆく。	2前	34	2			○
○			プレゼンテクニックⅢ	マンガ、イラストの総合的な創作実習をおこなう。	2前	34	2			○
○			パースⅡ	遠近法(パース)の表現・演出方法の応用と幅広い表現方法の習得。	2前	34	2			○
○			キャラクターデザイン	キャラクターの描き方や人体の基本、カラー画材を使用した、カラーイラストの制作実習。	2前	34	2			○
	○		専攻テクニックⅢ	コマ割り表現に必要な説得力のある空間処理方法や表現方法の制作実習。	2前	34	2			○
	○		専攻テクニックⅣ	マンガ表現の総合的な仕上げ、テクニックの応用を作品制作を通し学ぶ。	2前	34	2			○
	○		専攻制作Ⅲ	1年次で学んだ専攻の基礎を応用し、説得力のある作品づくりを目指すと共に、様々な表現方法を学び投稿を行う。	2前	68	4			○
	○		専攻制作Ⅳ	マンガの投稿、持ちこみを前提とした、プロット、ストーリー、キャラクター等の創作実習。	2前	68	4			○
合計					12	科目	476	単位時間	(28単位)	

476 28

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(マンガ専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当 年次・ 学期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			就職対策	就職に向けての企業訪問、説明会・応募・受験・面接など就職活動を実践する。就職活動用の個人作品ファイルも併せて制作する。	2 後	32	2	○		
○			デッサン	デザインするために必要な描写力を反復練習で習得し、幅広い表現ができるように学習。	2 後	32	2			○
○			卒業制作・企 画	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	64	4			○
○			卒業制作・制 作	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	96	6			○
○			卒業制作・演 習	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	160	10		○	
○			卒業制作・作 品	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	64	4			○
合計					6	科目	448単位時間(28単位)			
							448 28			

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地			
専門学校札幌マンガ・アニメ学院	平成19年11月13日	本間 剛宏	〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-31 (電話) 011-272-2866			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏	平成1年11月28日	安達 保敏	〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600			
目 的	専門的な技術や知識の習得と共にビジネスマナーやコミュニケーション能力の育成をはかり、社会人としての常識と行動力を養う。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化 教養	専門	マンガデザイン (コミックイラスト)	2年(昼)	1,848単位時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号	
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	232単位時間 (又は単位)	160単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1456単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
120人の内数	29人	2人	10人	12人		
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について ABCDE (E=未習得)	
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで			卒業・進級条件	進級：出席率90%以上 単位習得85%以上 進級制作審査合格 卒業：出席率90%以上 単位習得85%以上 卒業制作審査合格 学費の完納	
生徒指導	■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応 保護者連絡			課外活動	■課外活動の種類 コンペなどへ自主的参加 ■サークル活動(有) 軟式野球部	

<p>主な就職先</p>	<p>■主な就職先 ITX、田沢商会 他 ■就職率：100% ※1</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合 25% ※2</p> <p>漫画家デビューになることを目的とした専攻となります。 (平成26年度卒業者に関する平成27年4月1日時点の情報)</p>	<p>主な資格・検定</p>	<p>ビジネス能力検定 カラーコーディネーター検定</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 7名 ■中退率 20%</p> <p>平成26年5月1日在学者 34名 (平成26年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 27名 (平成27年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 進路変更 ■中退防止のための取組 保護者との連絡</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.smg.ac.jp/</p>		

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとす。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。
(「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

マンガデザイン学科

- 1、 社会人としてのマナー・行動
- 2、 作品発表・デビューに向けた作品制作
- 3、 作品制作に向けた打ち合わせ及びスケジュール管理
- 4、 現在の流行及びターゲットの好みの研究
- 5、 広い視野の育成

上記の教育内容を踏まえプロの視線で教育活動に参加していただく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
久保 俊哉	インタークロス・クリエイティブ・センター (ICC) チーフデザイナー
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
学校長 本間 剛宏	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
副校長 大和田 学	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 五十嵐 直実	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 松永 容治	専門学校札幌マンガ・アニメ学院

(開催日時)

第1回 平成25年11月3日 13:00~13:30

第2回 平成26年2月6日 16:00~16:30

第3回 平成27年2月26日 12:30~14:00

第4回 平成27年3月29日 15:30~16:30

第5回 平成27年12月開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

企業等との連携で課題制作・打ち合わせ・発表を通し実作業の経験を繰り返し習得させる

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
専攻テクニックⅠ	1枚表現作品を制作し、テーマに沿ったイラストを数多く作成することにより、イラストレーション制作の実作業を学ぶ。	マンガ家 山内 望美
専攻テクニックⅡ	イラストにおける表現の知識、スキルをいかし説得力のある作品制作を目指す	マンガ家 山内 望美
キャラクターデザイン	キャラクターの描き方や人体の基本、カラー画材を使用した、カラーイラストの制作実習。	マンガ家 影井 春香
デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする	アニメーター・デザイナー 中村 義則 (犬蔵)
専攻制作Ⅲ	1年次で学んだ専攻の基礎を応用し、説得力のある作品づくりを目指すと共に、様々な表現方法を学び投稿を行う。	マンガ家 山内 望美
卒業制作	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習	マンガ家 影井 春香 マンガ家 山内 望美

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

関連企業の担当者とともに、関連団体や関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集、現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図る

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SMG_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/smg_02s.pdf

(別紙様式 4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科) (コミックイラスト専攻) 平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			視覚伝達論	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと視覚で伝達するビジュアルコミュニケーションの有り方の違い等、視覚を主とする伝達の方法論を学ぶ。	1前	34	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1前	34	2	○		
○			ベーシックデザイン	デザインに必要な平面・空間構成の方法論を学び、あらゆるデザインワークに対応できるようにデザイン基礎を学習する。	1前	68	4			○
○			デッサン	物・形・素材を観察し、また、空間の構成を把握し、表現する技術を学ぶ。	1前	34	2			○
○			プレゼンテック I	線画表現に必要な道具の基本的な使用方法と技術を学ぶ。	1前	34	2			○
○			パース I	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ。	1前	34	2			○
○			表現技法 I	線画表現に必要な空間処理(パース・効果線等)の基本技術を学ぶ。	1前	34	2			○
○			表現技法 II	パソコンの基本を学習し、アドビ・イラストレーター・フォトショップの使用方法を学ぶ。	1前	34	2			○
○			ビジュアル表現 I	モノ創りの基本となる発想力、構成力、演出力等を作品作りを行ないながら学ぶ。	1前	34	2			○
○			専攻テクニック I	イラストの基礎を元に、総合的かつ、個性的な作品制作の実習。	1前	34	2			○
○			専攻テクニック II	イラストにおける表現の知識、スキルをいかし説得力のある作品制作を目指す。	1前	34	2			○
○			専攻制作 I	1枚表現作品を制作し、テーマに沿ったイラストを数多く作成することにより、イラストレーション制作の実作業を学ぶ。	1前	34	2			○
○			専攻制作 II	制作を通して作品の世界観を広げると共に、作品制作にあたり、各種の画材を使用し、その特性と表現効果を実作業を通して学ぶ。	1前	34	2			○
合計				13 科目	476単位時間(28単位)					

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(コミックイラスト専攻) 平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			色彩構成	色彩に関する基本的な知識から、色彩の歴史、その配色の基本的な考え方を学ぶ。	1 後	32	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1 後	32	2	○		
○			ベーシックデザイン	デザインに必要な平面・空間構成の方法論を学び、あらゆるデザインワークに対応できるようにデザイン基礎を学習する。	1 後	16	1			○
○			デッサン	物・形・素材を観察し、また、空間の構成を把握し、表現する技術を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			プレゼンテック I	線画表現に必要な道具の基本的な使用方法と技術を学ぶ。	1 後	16	1			○
○			パース I	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			表現技法 I	線画表現に必要な空間処理(パース・効果線等)の基本技術を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			表現技法 II	パソコンの基本を学習し、アドビ・イラストレーター・フォトショップのソフトの使用方法を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			ビジュアル表現 I	モノ創りの基本となる発想力、構成力、演出力等を作品作りを行ないながら学ぶ。	1 後	32	2			○
○			進級制作	1年間の集大成という意味と、1年間のスキル修得のチェックポイントとしての意味を持つ、各科目の制作実習。	1 後	64	4			○
	○		専攻テクニック I	イラストの基礎を元に、総合的かつ、個性的な作品制作の実習。	1 後	32	2			○
	○		専攻テクニック II	イラストにおける表現の知識、スキルをいかし説得力のある作品制作を目指す。	1 後	32	2			○
	○		専攻制作 I	1枚表現作品を制作し、テーマに沿ったイラストを数多く作成することにより、イラストレーション制作の実作業を学ぶ。	1 後	32	2			○
	○		専攻制作 II	制作を通して作品の世界観を広げると共に、作品制作にあたり、各種の画材を使用し、その特性と表現効果を実作業を通して学ぶ。	1 後	32	2			○
合計					14 科目	448単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(コミックイラスト専攻) 平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする	2前	34	2	○		
○			就職対策	就職に向けての企業訪問、説明会・応募・受験・面接など就職活動を実践する。就職活動用の個人作品ファイルも併せて制作する。	2前	34	2	○		
○			ビジュアル表現Ⅱ	業界で必要とされるデザインワークから、幅広い表現を学び、作品制作にいかす。	2前	34	2			○
○			デッサン	デザインするために必要な描写力を反復練習で習得し、幅広い表現ができるように学習。	2前	34	2			○
○			プレゼンテクニックⅡ	デザインワークにおける、パソコンの基礎と応用を学習し、イラストレーター、フォトショップを使用し、様々なデザイン成果品を制作、学習してゆく。	2前	34	2			○
○			プレゼンテクニックⅢ	マンガ、イラストの総合的な創作技法実習をおこなう。	2前	34	2			○
○			パースⅡ	遠近法(パース)の表現・演出方法の応用と幅広い表現方法の習得。	2前	34	2			○
○			キャラクターデザイン	キャラクターの描き方や人体の基本、カラー画材を使用した、カラーイラストの制作実習。	2前	34	2			○
	○		専攻テクニックⅢ	イラスト表現に必要な説得力のある空間処理方法や表現方法の制作実習。	2前	34	2			○
	○		専攻テクニックⅣ	イラスト表現の総合的な仕上げ、テクニックの応用を作品制作を通し学ぶ。	2前	34	2			○
	○		専攻制作Ⅲ	1年次で学んだ専攻の基礎を応用し、説得力のある作品づくりを目指すと共に、様々な表現方法を学びコンペに挑戦する。	2前	68	4			○
	○		専攻制作Ⅳ	イラストの投稿、コンペを前提とした、一枚イラストキャラクター等の創作技法実習。	2前	68	4			○
合計					12 科目	476単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(コミックイラスト専攻) 平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当 年次・ 学期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			就職対策	就職に向けての企業訪問、説明会・応募・受験・面接など就職活動を実践する。就職活動用の個人作品ファイルも併せて制作する。	2 後	32	2	○		
○			デッサン	デザインするために必要な描写力を反復練習で習得し、幅広い表現ができるように学習。	2 後	32	2			○
○			卒業制作・企 画	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	64	4			○
○			卒業制作・制 作	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	96	6			○
○			卒業制作・演 習	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	160	10		○	
○			卒業制作・作 品	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2 後	64	4			○
合計					6	科目	448単位時間(28単位)			
							448 28			

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地			
専門学校札幌マンガ・アニメ学院	平成19年11月13日	本間 剛宏	〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-31 (電話) 011-272-2866			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏	平成1年11月28日	安達 保敏	〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600			
目 的	専門的な技術や知識の習得と共にビジネスマナーやコミュニケーション能力の育成をはかり、社会人としての常識と行動力を養う。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化 教養	専門	アニメーションデザイン学科 (アニメーション)	2年 (昼)	1,848単位時間 (又は単位)	平成6年文部科学省告示第八十四号	
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	232単位時間 (又は単位)	160単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1,456単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60人	34人	1人	10人	11人		
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日		成績評価	■成績表 (有) ■成績評価の基準・方法について A B C D E (E=未習得)		
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで		卒業・進級条件	進級：出席率90%以上 単位習得85%以上 進級制作審査合格 卒業：出席率90%以上 単位習得85%以上 卒業制作審査合格 学費の完納		
生徒指導	■クラス担任制 (有) ■長期欠席者への指導等の対応 保護者連絡		課外活動	■課外活動の種類 コンペなどへ自主的参加 ■サークル活動 (有) 軟式野球部		

<p>主な就職先</p>	<p>■主な就職先、業界 グラフィニカ、スタジオロード 他 ■就職率：100% ※1 ■卒業者に占める就職者の割合 91.7% ※2 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)</p>	<p>主な資格・検定</p>	<p>ビジネス能力検定 カラーコーディネーター検定</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 4名 ■中退率 11% 平成26年5月1日在学者 34名 (平成26年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 30名 (平成27年3月卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更 ■中退防止のための取組 保護者との連絡</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.smg.ac.jp/</p>		

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとす。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。
(「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

アニメーションデザイン学科

- 1、社会人としてのマナー・行動
- 2、作品発表・就職に向けた作品制作
- 3、作品制作に向けた打ち合わせ及びスケジュール管理
- 4、現在の流行及びターゲットの好みの研究
- 5、広い視野の育成

上記の教育内容を踏まえプロの視線で教育活動に参加していただく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
久保 俊哉	インタークロス・クリエイティブ・センター (ICC) チーフディレクター
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
学校長 本間 剛宏	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
副校長 大和田 学	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 五十嵐 直実	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 松永 容治	専門学校札幌マンガ・アニメ学院

(開催日時)

第1回 平成25年11月3日 13:40~14:10

第2回 平成26年2月6日 16:45~17:15

第3回 平成27年2月26日 12:30~14:00

第4回 平成27年3月29日 15:30~16:30

第5回 平成27年12月開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

企業等との連携で課題制作・打ち合わせ・発表を通し実作業の経験を繰り返し習得させる

科目名	科目概要	連携企業等
専攻テクニック I	アニメーション制作専用ソフト(レタスプロ)の基本操作を学び、スキャン・トレス・ペイント・デジタルコンポジット・編集技術等を学習する。	株式会社 グラフィニカ CGデザイナー 田熊 健
ビジュアル表現 II	アニメーション・映像制作における総合的な画面作りやレイアウトのチェックと実習を行う。	株式会社 グラフィニカ CGデザイナー 田熊 健
卒業制作	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	株式会社 グラフィニカ CGデザイナー 田熊 健 アニメーター・デザイナー 中村 義則(犬蔵)
キャラクターデザイン	キャラクターの描き方や人体の基本、カラー画材を使用した、カラーイラストの制作実習。	マンガ家 影井 春香(K 春香)
デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする。	アニメーター・デザイナー 中村 義則(犬蔵)
専攻制作 I	動画基礎(模写・クリンナップ・中割り・色トレス)を専門的に学習する。	アニメーター・デザイナー 中村 義則(犬蔵)

専攻制作Ⅱ	アニメーションの種類・技法やアニメーション・映画作品の歴史を学び、多岐に渡る知識を得る。また、オリジナルシナリオを元にキャラクターデザイン、美術設定、絵コンテ、レイアウト、作画、デジタルワーク実習を通じてアニメーション作品を制作する。	アニメーター・デザイナー 中村 義則 (犬蔵)
専攻制作Ⅲ	アニメーション作品制作を通してより高度な作画技術(原画・動画をプロの現場と同じ工程・スタイル・方法で)を学習し制作する。	アニメーター・デザイナー 中村 義則 (犬蔵)

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

関連企業の担当者とともに、関連団体や関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集、現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図る

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SMG_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/msg_02s.pdf

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(アニメーション専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			視覚伝達論	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと視覚で伝達するビジュアルコミュニケーションの有り方の違い等、視覚を主とする伝達の方法論を学ぶ。	1 前	34	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1 前	34	2	○		
○			ベーシックデザイン	デザインに必要な平面・空間構成の方法論を学び、あらゆるデザインワークに対応できるようにデザイン基礎を学習する。	1 前	68	4			○
○			デッサン	物・形・素材を観察し、また、空間の構成を把握し、表現する技術を学ぶ。	1 前	34	2			○
○			プレゼンテック I	前期はパソコンの基本を学習し、アドビ・イラストレーター・フォトショップのソフトの使用方法を学ぶ。加えて後期よりアフター エフェクツの演習を行う。	1 前	34	2			○
○			パース I	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ。またアニメーション背景画の基礎(レイアウト～トレースダウン～着色)も併せて学習する。	1 前	34	2			○
○			表現技法 I	色彩に関する基本的な理論を学んだり、アニメーション表現を学習する上で必要なスキルを身に付けてゆく。	1 前	34	2			○
○			表現技法 II	マンガ・アニメーションというメディアの多くで用いられている、主線やアウトラインという表現だけではなく、絵を描くときに必要な様々な技法などを作品制作を通して追求してゆく。	1 前	34	2			○
○			ビジュアル表現 I	プレゼンテック I のフォロー授業	1 前	34	2			○
	○		専攻テクニック I	アニメーション制作専用ソフト(レタスプロ)の基本操作を学び、スキャン・トレス・ペイント・デジタルコンポジット・編集技術等を学習する。	1 前	34	2			○
	○		専攻テクニック II	アニメーション制作全般の制作行程及びプロセスを、アニメーション制作実習を通し学習する。企画書・人物表・シノプシス、アニメ用シナリオ制作を学習する。	1 前	34	2			○
	○		専攻制作 I	動画基礎(模写・クリンナップ・中割り・色トレス)を専門的に学習する。	1 前	34	2			○
	○		専攻制作 II	アニメーションの種類・技法やアニメーション・映画作品の歴史を学び、多岐に渡る知識を得る。また、オリジナルシナリオを元にキャラクターデザイン、美術設定、絵コンテ、レイアウト、作画、デジタルワーク実習を通じてアニメーション作品を制作する。	1 前	34	2			○
合計				13	科目	476単位時間(28単位)				

授業科目等の概要

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			色彩構成	色彩に関する基本的な知識から、色彩の歴史、その配色の基本的な考え方を学ぶ。	1 後	32	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1 後	32	2	○		
○			ベーシックデザイン	デザインに必要な平面・空間構成の方法論を学び、あらゆるデザインワークに対応できるようにデザイン基礎を学習する。	1 後	16	1			○
○			デッサン	物・形・素材を観察し、また、空間の構成を把握し、表現する技術を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			プレゼンテクニック I	前期はパソコンの基本を学習し、アドビ・イラストレーター・フォトショッのソフトの使用方法を学ぶ。加えて後期よりアフター エフェクツの演習を行う。	1 後	16	1			○
○			パース I	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ。またアニメーション背景画の基礎(レイアウト・トレースダウン・着色)も併せて学習する。	1 後	32	2			○
○			表現技法 I	色彩に関する基本的な理論を学んだり、アニメーション表現を学習する上で必要なスキルを身に付けてゆく。	1 後	32	2			○
○			表現技法 II	マンガ・アニメーションというメディアの多くで用いられている、主線やアウトラインという表現だけではなく、絵を描くときに必要な様々な技法などを作品制作を通して追求してゆく。	1 後	32	2			○
○			ビジュアル表現 I	プレゼンテクニック I のフォロー授業	1 後	32	2			○
○			進級制作	1年間の集大成という意味と、1年間のスキル修得のチェックポイントとしての意味を持つ、各科目の制作実習。	1 後	64	4			○
	○		専攻テクニック I	アニメーション制作専用ソフト(レタスプロ)の基本操作を学び、スキャン・トレース・ペイント・デジタルコンポジット・編集技術等を学習する。	1 後	32	2			○
	○		専攻テクニック II	アニメーション制作全般の制作行程及びプロセスを、アニメーション制作実習を通して学習する。企画書・人物表・シノフシス、アニメ用シナリオ制作を学習する。	1 後	32	2			○
	○		専攻制作 I	動画基礎(構写・クリンナップ・中割り・色トレス)を専門的に学習する。	1 後	32	2			○
	○		専攻制作 II	アニメーションの種類・技法やアニメーション・映画作品の歴史を学び、多岐に渡る知識を得る。また、オリジナルシナリオを元にキャラクターデザイン、美術設定、絵コンテ、レイアウト、作画、デジタルワーク実習を通じてアニメーション作品を制作する。	1 後	32	2			○
合計					14	科目	448	単位時間(28単位)		

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科)(アニメーション専攻) 平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする	2 前	34	2	○		
○			就職対策	就職に向けての企業訪問、説明会・応募・受験・面接など就職活動を実践する。就職活動用の個人作品ファイルも併せて制作する。	2 前	34	2	○		
○			ビジュアル表現Ⅱ	アニメーション・映像制作における総合的な画面作りやレイアウトのチェックと実習を行う。	2 前	34	2			○
○			デッサン	デザインするために必要な描写力を反復練習で習得し、幅広い表現ができるように学習。	2 前	34	2			○
○			プレゼンテクニックⅡ	アニメーション制作作品のデジタルパートの実践学習・スキャン・トレス・ペイント・タイムシートワーク等をより高度に専門的に学習する。	2 前	34	2			○
○			プレゼンテクニックⅢ	クロッキーデッサンをベースに人物画・動物・植物・自然現象等の作画基礎を学び、模写力・アニメーション作画能力を養成する。	2 前	34	2			○
○			パースⅡ	遠近法(パース)の表現・演出方法の応用と幅広い表現方法の習得。レイアウトをもとにアニメーション用の背景画を制作し、画面の立体感、奥行き間の表現法やキャラクターと背景のマッチングを学ぶ。	2 前	34	2			○
○			キャラクターデザイン	キャラクターの描き方や人体の基本、カラー画材を使用した、カラーイラストの制作実習。	2 前	34	2			○
	○		専攻テクニックⅢ	背景デジタル処理・コンポジット・映像・音声のデジタル編集を専用ソフトを使いより高度な技術を学習する。	2 前	34	2			○
	○		専攻テクニックⅣ	専攻テクニックⅢのフォロー授業	2 前	34	2			○
	○		専攻制作Ⅲ	アニメーション作品制作を通してより高度な作画技術(原画・動画をプロの現場と同じ工程・スタイル・方法で)を学習し制作する。	2 前	68	4			○
	○		専攻制作Ⅳ	オリジナルシナリオに基づきキャラクターデザイン・美術設定・絵コンテ・レイアウト・作画・デジタルワークとプロの現場同様、共同作業でアニメーション作品を制作する。	2 前	68	4			○
合計					12 科目	476単位時間(28単位)				

476 28

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガデザイン学科) (アニメーション専攻) 平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			就職対策	就職に向けての企業訪問、説明会・応募・受験・面接など就職活動を実践する。就職活動用の個人作品ファイルも併せて制作する。	2後	32	2	○		
○			デッサン	デザインするために必要な描写力を反復練習で習得し、幅広い表現ができるように学習。	2後	32	2			○
○			卒業制作・企画	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2後	64	4			○
○			卒業制作・制作	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2後	96	6			○
○			卒業制作・演習	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2後	160	10		○	
○			卒業制作・作品	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	2後	64	4			○
合計				6 科目		448単位時間(28単位)				

448 28

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名		設置認可年月日	校 長 名		所 在 地	
専門学校札幌マンガ・アニメ学院		平成19年11月13日	本間 剛宏		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-31 (電話) 011-272-2866	
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地	
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日	安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600	
目 的	専門的な技術や知識の習得と共にビジネスマナーやコミュニケーション能力の育成をはかり、社会人としての常識と行動力を養う。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化 教養	専門	声優学科 (声優)	2年 (昼)	1,848単位時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号	
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		200単位時間 (又は単位)	288単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1360単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数
160人の内数		112人		3人	7人	10人
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表 (有) ■成績評価の基準・方法について A B C D E (E=未習得)	
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで			卒業・進級条件	進級：出席率90%以上 単位習得85%以上 進級制作審査合格 卒業：出席率90%以上 単位習得85%以上 卒業制作審査合格 学費の完納	
生徒指導	■クラス担任制 (有) ■長期欠席者への指導等の対応 保護者連絡			課外活動	■課外活動の種類 コンペなどへ自主的参加 ■サークル活動 (有) 軟式野球部	

<p>主な就職先</p>	<p>■主な就職先 道路交通情報センター、ユーザーサイト、他 ■就職率： 76.9% ※1</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合 16.7% ※2</p> <p>声優デビューになることを目的とした専攻となります。 (平成26年度卒業者に関する 平成27年4月1日時点の情報)</p>	<p>主な資格・検定</p>	<p>ビジネス能力検定 カラーコーディネーター検定</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者6名 ■中退率 4.8%</p> <p>平成26年5月1日在学者 126名 (平成26年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 120名 (平成27年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 進路変更</p> <p>■中退防止のための取組 保護者との連絡</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.smg.ac.jp/</p>		

※1「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとす。
- ②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。
 (「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

声優学科

- 1、社会人としてのマナー・行動
- 2、公演発表・デビューに向けた取り組み
- 3、公演やオーディションに向けた打ち合わせ及びスケジュール管理
- 4、現在の流行及びターゲットの好みの研究
- 5、広い視野の育成

上記の教育内容を踏まえプロの視線で教育活動に参加していただく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名前	所属
久保 俊哉	インタークロス・クリエイティブ・センター (ICC) チーフディレクター
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
学校長 本間 剛宏	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
副校長 大和田 学	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 五十嵐 直実	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 松永 容治	専門学校札幌マンガ・アニメ学院

(開催日時)

第1回 平成25年11月3日 14:20~14:50

第2回 平成26年2月6日 17:30~18:00

第3回 平成27年2月26日 12:30~14:00

第4回 平成27年3月29日 15:30~16:30

第5回 平成27年12月開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

企業等との連携で課題制作・打ち合わせ・発表を通し実作業の経験を繰り返し習得させる

科目名	科目概要	連携企業等
卒業制作Ⅱ	そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。	株式会社 サウンドープ ミュージシャン 川村 大太 パーソナリティー 大橋 千恵
ヴォイストレーニングⅠ	音感を養うための音楽トレーニング。発声方法の違いを確認し、演技・表現に役立てる。	株式会社 サウンドープ ミュージシャン 佐竹 真一
ヴォイストレーニングⅡ	歌唱トレーニングの応用編。発音の音域を広げ、演技・表現に役立てる。	株式会社 サウンドープ ミュージシャン 川村 大太
声優レッスンⅠ	言葉で文章を正確に語るための基礎訓練。アクセント・イントネーションを確認し、標準語をマスターする。	パーソナリティー 大橋 千恵
声優レッスンⅡ	主にナレーション全般の読解訓練。CM原稿、ニュース原稿を使用し、初見でも円滑に読めるよう、訓練をする。	パーソナリティー 大橋 千恵

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

関連企業の担当者とともに、関連団体や関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集、現場の最新動向を吸収し

教員の資質の向上を図る

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGIチームリーダー
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SMG_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/smg_02s.pdf

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(声優専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			視覚伝達論	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと視覚で伝達するビジュアルコミュニケーションの有り方の違い等、視覚を主とする伝達の方法論を学ぶ。	1前	34	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1前	34	2	○		
○			基礎トレーニングⅠ	正しい口の開け方で母音の発声をして、五十音を確認する。呼吸の軌道を確認し、腹式呼吸を意識した発声練習をする。	1前	34	2			○
○			基礎トレーニングⅡ	体カトレーニングで全身をほぐし、体を使った表現練習を行う。エチュードにて、感性を養う。	1前	34	2			○
○			フリートーク	軽快な口調の語りを行うための基礎訓練。ラジオ番組の生放送に出演し、フリートークを実践する。	1前	34	2			○
○			リズムトレーニングⅠ	リズムダンスをベースにした肉体の鍛錬と五感を使っての表現法を学ぶ。	1前	34	2			○
○			創作実習Ⅰ	ラジオドラマ台本(シナリオ)の書き方をマスターする。	1前	34	2			○
○			創作実習Ⅱ	ナレーション実習にて、原稿を読む感覚を養う。言葉のメリハリや秒単位の時間を意識した読み方を習得する。	1前	34	2			○
○			ヴォイストレーニングⅠ	音感を養うための音楽トレーニング。発声方法の違いを確認し、演技・表現に役立てる。	1前	34	2			○
	○		アフレコ実習Ⅰ	スタジオマナー・マイクワーク等、現場の環境に慣れるための基礎訓練。	1前	34	2			○
	○		アフレコ実習Ⅱ	テレビ用のアニメ台本を使ったアフレコの基礎実習。映像とセリフのリップシンクロ技術習得と演技力を養う。	1前	34	2			○
	○		演技基礎Ⅰ	詩や物語の台本を用いて、意思感情を表すセリフの表現練習。	1前	34	2			○
	○		演技基礎Ⅱ	舞台用の台本などを用い、全身を使って行う演技トレーニング。主にははっきりとした表情や感情を意識した訓練。	1前	34	2			○
	○		声優レッスンⅠ	言葉で文章を正確に語るための基礎訓練。アクセント・イントネーションを確認し、標準語をマスターする。	1前	34	2			○
合計					14 科目	476単位時間(28単位)				

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(声優専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1 後	32	2	○		
○			業界研究Ⅰ	声優・俳優・演技者としての心得や専門用語、業界の基礎知識を学ぶ。	1 後	32	2	○		
○			基礎トレーニングⅠ	正しい口の開け方で母音の発声をして、五十音を確認する。呼吸の軌道を確認し、腹式呼吸を意識した発声練習をする。	1 後	16	1			○
○			基礎トレーニングⅡ	体かトレーニングで全身をほぐし、体を使った表現練習を行う。エチュードにて、感性を養う。	1 後	16	1			○
○			フリートーク	軽快な口調の語りを行うための基礎訓練。ラジオ番組の生放送に出演し、フリートークを実践する。	1 後	32	2			○
○			リズムトレーニングⅠ	リズムダンスをベースにした肉体の鍛錬と五感を使っての表現法を学ぶ。	1 後	32	2			○
○			創作実習Ⅰ	ラジオドラマ台本(シナリオ)の書き方をマスターする。	1 後	16	1			○
○			創作実習Ⅱ	ナレーション実習にて、原稿を読む感覚を養う。言葉のメリハリや秒単位の時間を意識した読み方を習得する。	1 後	16	1			○
○			ヴォイストレーニングⅠ	音感を養うための音楽トレーニング。発声方法の違いを確認し、演技・表現に役立てる。	1 後	32	2			○
○			進級制作	1年間で習得した技術を課題項目に基づいて発表する。	1 後	64	4			○
	○		アフレコ実習Ⅰ	スタジオマナー・マイクワーク等、現場の環境に慣れるための基礎訓練。	1 後	32	2			○
	○		アフレコ実習Ⅱ	テレビ用のアニメ台本を使ったアフレコの基礎実習。映像とセリフのリップシンクロ技術習得と演技力を養う。	1 後	32	2			○
	○		演技基礎Ⅰ	詩や物語の台本を用いて、意思感情を表すセリフの表現練習。	1 後	32	2			○
	○		演技基礎Ⅱ	舞台用の台本などを用い、全身を使って行う演技トレーニング。主にはっきりとした表情や感情を意識した訓練。	1 後	32	2			○
	○		声優レッスンⅠ	言葉で文章を正確に語るための基礎訓練。アクセント・イントネーションを確認し、標準語をマスターする。	1 後	32	2			○
合計					15	科目	448単位時間(28単位)			

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(声優専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする	2 前	34	2	○		
○			業界研究Ⅱ	就職対策についての実習。模擬面接、模擬オーディションを行って就職活動の方法を学ぶ。	2 前	34	2	○		
○			応用トレーニングⅠ	舞台演劇の台本を用い、ショートシーンを作品として制作する。演技実践トレーニング。	2 前	34	2			○
○			応用トレーニングⅡ	舞台演劇の制作工程全般。本読みから舞台発表まで全工程の制作実習。	2 前	34	2			○
○			応用トレーニングⅢ	様々な演劇論の講義とその内容に基づいた演技実習	2 前	34	2			○
○			リズムトレーニングⅡ	高度なリズムトレーニングを行い、身体表現を学ぶ。	2 前	34	2			○
○			創作実習Ⅲ	プロフィールやヴォイスサンプル、自己PRを作成し、様々なメディアのオーディション対策を行う	2 前	34	2			○
○			ヴォイストレーニングⅡ	歌唱トレーニングの応用編。発音の音域を広げ、演技・表現に役立てる。	2 前	34	2			○
	○		アフレコ実習Ⅲ	様々なタイプのアニメ台本を使用。キャスティングも入れ替えながら、様々な役を表現する演技練習を行う。	2 前	34	2			○
	○		アフレコ実習Ⅳ	洋画作品のアフレコ実習。アニメキャラクターとの演技の違いを学習する。	2 前	34	2			○
	○		演技実習Ⅰ	朗読劇の創作。劇制作の工程をシミュレーションする実践練習。	2 前	34	2			○
	○		演技実習Ⅱ	古典演劇の台本を用いた演技練習。セリフの言い回しや体の使い方を細かく意識した表現練習。	2 前	34	2			○
	○		声優レッスンⅡ	ナレーション全般の読解訓練。CM原稿、ニュース原稿を使用し、初見でも円滑に読めるよう、訓練をする。	2 前	34	2			○
	○		声優レッスンⅢ	外郎売りを題材にした群読の表現練習。	2 前	34	2			○
合計				14 科目	476単位時間(28単位)					

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(声優専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			卒業制作Ⅰ	2年間の集大成として、舞台演劇公演を行う。(他、朗読、ダンス発表など)	2 後	288	18		○	
○			卒業制作Ⅱ	2年間の集大成として、舞台演劇公演を行う。(他、歌唱・アフレコなど)	2 後	160	10			○
合計					6	科目		448単位時間(28単位)		

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名		設置認可年月日	校 長 名		所 在 地	
専門学校札幌マンガ・アニメ学院		平成19年11月13日	本間 剛宏		〒060-0001 北海道札幌市中央区北1条西9丁目3-31 (電話) 011-272-2866	
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地	
学校法人 北海道安達学園 理事長 安達 保敏		平成1年11月28日	安達 保敏		〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西9丁目3-12 (電話) 011-205-7600	
目 的	専門的な技術や知識の習得と共にビジネスマナーやコミュニケーション能力の育成をはかり、社会人としての常識と行動力を養う。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化 教養	専門	声優学科 (アニソン)	2年(昼)	1848単位時間 (又は単位)	平成6年文部科学 省告示第八十四号	
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		200単位時間 (又は単位)	288単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1360単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
160人の内数		17人	1人	8人	9人	
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表(有) ■成績評価の基準・方法について A B C D E (E=未習得)	
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月下旬から8月下旬まで ■冬 季：12月下旬から1月下旬まで ■学年末：2月下旬から4月初旬まで			卒業・進級条件	進級：出席率90%以上 単位習得85%以上 進級制作審査合格 卒業：出席率90%以上 単位習得85%以上 卒業制作審査合格 学費の完納	
生徒指導	■クラス担任制(有) ■長期欠席者への指導等の対応 保護者連絡			課外活動	■課外活動の種類 コンペなどへ自主的参加 ■サークル活動(有) 軟式野球部	

<p>主な就職先</p>	<p>■主な就職先、業界 ■就職率-% ■卒業者に占める就職者の割合-%</p> <p>(平成26年度新設専攻の為、実績なし) アソシエイトになることを目的とした専攻となります。 (平成26年度卒業者に関する平成27年4月1日時点の情報)</p>	<p>主な資格・検定</p>	<p>ビジネス能力検定 カラーコーディネーター検定</p>
<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者0名 ■中退率 0%</p> <p>平成26年5月1日在学者 4名 (平成26年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 4名 (平成27年3月卒業生を含む) 平成26年新設専攻となります。</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>■中退防止のための取組 保護者との連絡</p>		
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.smg.ac.jp/</p>		

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除いたものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。
(「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

声優学科

- 1、 社会人としてのマナー・行動
- 2、 公演発表・デビューに向けた取り組み
- 3、 公演やオーディションに向けた打ち合わせ及びスケジュール管理
- 4、 現在の流行及びターゲットの好みの研究
- 5、 広い視野の育成

上記の教育内容を踏まえプロの視線で教育活動に参加していただく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
久保 俊哉	インタークロス・クリエイティブ・センター (ICC) チーフコーディネーター
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
学校長 本間 剛宏	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
副校長 大和田 学	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 五十嵐 直実	専門学校札幌マンガ・アニメ学院
学科長 松永 容治	専門学校札幌マンガ・アニメ学院

(開催日時)

第1回 平成25年11月3日 14:20~14:50

第2回 平成26年2月6日 17:30~18:00

第3回 平成27年2月26日 12:30~14:00

第4回 平成27年3月29日 15:30~16:30

第5回 平成27年12月開催予定

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

企業等との連携で課題制作・打ち合わせ・発表を通し実作業の経験を繰り返し習得させる

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ヴォーカル基礎	正しい口の開け方で母音の発声をして、五十音を確認する。呼吸の軌道を確認し、腹式呼吸を意識した発声練習をする。	株式会社 サウンドープ ミュージシャン 佐竹 真一
声優レッスンⅠ	言葉で文章を正確に語るための基礎訓練。アクセント・イントネーションを確認し、標準語をマスターする。	パーソナリティー 大橋 千恵

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

関連企業の担当者とともに、関連団体や関連企業への現場訪問を通して、業界の情報収集、現場の最新動向を吸収し教員の資質の向上を図る

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
菅原 耕治	北海道デザイン協議会 会長
松倉 大樹	株式会社きしだ Studio BACU CGI チーフディレクター
原 大介	ユアンワークス 代表
本間 裕也	北海道犬ぞり連盟 事務局長 (札幌スクールオブビジネス卒業生)

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2013/11/P2014SMG_20150226.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: http://www.hag.ac.jp/hag/wp-content/uploads/2014/06/smg_02s.pdf

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(アニソン専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			視覚伝達論	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと視覚で伝達するビジュアルコミュニケーションの有り方の違い等、視覚を主とする伝達の方法論を学ぶ。	1前	34	2	○		
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1前	34	2	○		
	○		ヴォーカル基礎	正しい口の開け方で母音の発声をして、五十音を確認する。呼吸の軌道を確認し、腹式呼吸を意識した発声練習をする。	1前	68	4			○
	○		アニソン	自分の出せる範囲の音域を確認し、さらに広げるトレーニング。様々な歌	1前	68	4			○
○			リズムトレーニングⅠ	リズムダンスをベースにした肉体の鍛錬と五感を使つての表現法を学ぶ。	1前	34	2			○
	○		Jポップ	ラジオドラマ台本(シナリオ)の書き方をマスターする。	1前	34	2			○
○			ヴォイストレーニングⅠ	音感を養うための音楽トレーニング。発声方法の違いを確認し、演技・表現に役立てる。	1前	34	2			○
	○		アフレコ実習Ⅰ	スタジオマナー・マイクワーク等、現場の環境に慣れるための基礎訓練。	1前	34	2			○
	○		アフレコ実習Ⅱ	テレビ用のアニメ台本を使ったアフレコの基礎実習。映像とセリフのリップシンクロ技術習得と演技力を養う。	1前	34	2			○
	○		演技基礎Ⅰ	詩や物語の台本を用いて、意思感情を表すセリフの表現練習。	1前	34	2			○
	○		演技基礎Ⅱ	舞台用の台本などを用い、全身を使って行う演技トレーニング。主にはっきりとした表情や感情を意識した訓練。	1前	34	2			○
	○		声優レッスンⅠ	言葉で文章を正確に語るための基礎訓練。アクセント・イントネーションを確認し、標準語をマスターする。	1前	34	2			○
合計					14	科目	476	単位時間(28単位)		

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(アニソン専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ソーシャルコミュニケーション	就職に向けての活動基本動作から、マナー・ルール、企業研究、資料請求の方法などを学び、社会人として必要な一般教養を身に付ける。	1後	32	2	○		
○			業界研究Ⅰ	声優・俳優・演技者としての心得や専門用語、業界の基礎知識を学ぶ。	1後	32	2	○		
	○		ヴォーカル基礎	正しい口の開け方で母音の発声をして、五十音を確認する。呼吸の軌道を確認し、腹式呼吸を意識した発声練習をする。	1前	64	4			○
	○		アニソン	自分の出せる範囲の音域を確認し、さらに広げるトレーニング。様々な歌	1前	64	4			○
	○		Jポップ	ラジオドラマ台本(シナリオ)の書き方をマスターする。	1前	32	2			○
○			リズムトレーニングⅠ	リズムダンスをベースにした肉体の鍛錬と五感を使つての表現法を学ぶ。	1後	32	2			○
○			ヴォイストレーニングⅠ	音感を養うための音楽トレーニング。発声方法の違いを確認し、演技・表現に役立てる。	1後	32	2			○
○			アフレコ実習Ⅰ	スタジオマナー・マイクワーク等、現場の環境に慣れるための基礎訓練。	1後	32	2			○
○			アフレコ実習Ⅱ	テレビ用のアニメ台本を使ったアフレコの基礎実習。映像とセリフのリップシンクロ技術習得と演技力を養う。	1後	32	2			○
○			演技基礎Ⅰ	詩や物語の台本を用いて、意思感情を表すセリフの表現練習。	1後	32	2			○
○			演技基礎Ⅱ	舞台用の台本などを用い、全身を使って行う演技トレーニング。主にはっきりとした表情や感情を意識した訓練。	1後	32	2			○
○			声優レッスンⅠ	言葉で文章を正確に語るための基礎訓練。アクセント・イントネーションを確認し、標準語をマスターする。	1後	32	2			○
合計						15	科目	448単位時間(28単位)		

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(アニソン専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			デザイン論	様々な映像作品等を通し、デザインに対するアプローチやプロセスを学び、視野を広げ発想を豊かにする	2 前	34	2	○		
○			業界研究Ⅱ	就職対策についての実習。模擬面接、模擬オーディションを行って就職活動の方法を学ぶ。	2 前	34	2	○		
	○		アフレコ実習Ⅲ	様々なタイプのアニメ台本を使用。キャストिंगも入れ替えながら、様々な役を表現する演技練習を行う。	2 前	34	2			○
	○		アフレコ実習Ⅳ	洋画作品のアフレコ実習。アニメキャラクターとの演技の違いを学習する。	2 前	34	2			○
○			演技基礎Ⅰ	詩や物語の台本を用いて、意思感情を表すセリフの表現練習。	2 前	34	2			○
○			演技基礎Ⅱ	舞台用の台本などを用い、全身を使って行う演技トレーニング。主にははっきりとした表情や感情を意識した訓練。	2 前	34	2			○
	○		声優レッスンⅡ	主にナレーション全般の読解訓練。CM原稿、ニュース原稿を使用し、初見でも円滑に読めるよう、訓練をする。	2 前	34	2			○
○			リズムトレーニングⅡ	高度なリズムトレーニングを行い、身体表現を学ぶ。	2 前	34	2			○
	○		Jポップ	ラジオドラマ台本(シナリオ)の書き方をマスターする。	2 前	34	2			○
○			ヴォイストレーニングⅡ	歌唱トレーニングの応用編。発音の音域を広げ、演技・表現に役立てる。	2 前	34	2			○
	○		アニソン	軽快な口調の語りを行うための基礎訓練。ラジオ番組の生放送に出演し、フリートークを実践する。	2 前	68	4			○
	○		ヴォーカルレッスン	音感を養うための音楽トレーニング。発声方法の違いを確認し、演技・表現に役立てる。	2 前	68	4			○
合計				15 科目	476単位時間(28単位)					

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程声優学科)(アニソン専攻)平成27年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			卒業制作Ⅰ	2年間の集大成として、舞台演劇公演を行う。(他、朗読、ダンス発表など)	2後	288	18		○	
○			卒業制作Ⅱ	2年間の集大成として、舞台演劇公演を行う。(他、歌唱・アフレコなど)	2後	160	10			○
合計			6 科目		448単位時間(28単位)					