

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 九州ビジュアルアーツ	平成9年3月31日	吉永 文治	〒812-0011 福岡市博多区博多駅前3-8-24 (電話) 092-474-9233			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 九州安達学園	平成9年3月31日	安達 暁子	〒812-0011 福岡市博多区博多駅前3-8-24 (電話) 092-474-9234			
目 的	実践的な職業教育の質の確保に組織的に取り組むことで、より良い社会を創造し、学生にとっての付加価値を提供するため					
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	映像音響 専門課程	アニメーション 学科	2年(昼)	1,920単位時間 (又は単位)	平成16年文部科学 大臣告示第17号	-
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	128単位時間 (又は単位)	2,930単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	0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		
80人	33人	2人	1人	3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)・無) ■成績評価の基準・方法について 学期毎に行う試験、演習成果、出席状況等を総合的に勘案して行う	
長期休み	■学年始め ：4月10日 ■夏 季 ：7月21日～8月31日 ■冬 季 ：12月20日～1月9日 ■学 年 末 ：3月20日～4月4日			卒業・進級条件	卒業規定単位取得 卒業制作合格の条件を満たすこと	
生徒指導	■クラス担任制 (有)・無) ■長期欠席者への指導等の対応 長期欠席者は保護者面談を設ける。			課外活動	■課外活動の種類 吹奏楽、サッカー、野球など ■サークル活動 (有)・無)	
就職等の状況	■主な就職先、業界 アニメーション業界 ■ 就職率80.0% ■ 卒業者に占める就職者の割合 80.0%			主な資格・検定		

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 7名 ■中退率 17.5%</p> <p>平成 26年 5月 1日在学者 38名 (平成 26年 4月入学者を含む) 平成 26年 3月 31日在学者 33名 (平成 26年 3月卒業生を含む)</p> <p>■ 中途退学の主な理由</p> <p>経済的な問題による場合も多々あるが、精神的 (病気) な理由による退学が増加している。</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>経済的な問題は、学費の延納や分納制度を設け、細やかな担任によるケアを行っている。</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL http://www.eggnet.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)

企業等と定期的に会議等を通じて意見交換を行ない、編成・改善を行なう。協議内容は、授業教科目の名称や授業内容・方法の改善・工夫をはじめ、アニメーション業界の動向をふまえ、働く為に必要とされる科目設定・授業内容等とし、授業方法は演習型授業（知識・技術）を主体に行なう。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

名前	所属
吉永 文治	専門学校九州ビジュアルアーツ 学校長
稲實 洋祐	専門学校九州ビジュアルアーツ マネージャー
藤屋 登	協同組合 日本映画・テレビ照明協会 九州支部代表
島津 和明	DZU STUDIO 代表 (写真学科)
松野 憲介	放送技術者 フリー (放送学科)
中園 大輔	アートディレクター フリー (映画学科)
前原 里恵	ふぎふぎ本舗 アニメーター (アニメーション学科)

(開催日時)

第1回 平成26年10月4日 17:30～18:30

第2回 平成27年4月1日 13:00～13:30

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)

授業方法は職業実践的な演習型授業（実験・実習・実技）

科目名	科目概要	連携企業等
アニメ制作	一般向けの作品は、現実的な分かりやすいメッセージと、視聴者の身近に感じる要素を入れて構成します。	ふぎふぎ本舗

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

教育の質を客観的に保証するために、経済・産業界・アニメーション業界の動向・人材需要に即し、最新の実務の知識・経験に基づく実践的な知識・技術を教授すべく適切に教員に対する研修等を、教職員研修規定により行なう。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会全委員の名簿)

平成27年3月10日現在

名前	所属
平田 章裕	福岡県洋菓子協会（常務理事）／ロンポワン（代表）
手塚 登	税理士法人 アーク・パートナーズ（代表）
荻田 英二	株式会社 荻田商業建築デザイン事務所（代表取締役）
山田 竜馬	東武トラベル株式会社・福岡支店
福島 眞祐	福岡市博多区博多駅前3丁目2区（自治会会長）
満生 憲親	学校法人九州電機工業学園 希望が丘高等学校（進路指導部主事）
山内 真介	株式会社 Too・福岡支店（業務部マネージャー）

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.kva.ac.jp>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.kva.ac.jp>

授業科目等の概要

(映像音響専門課程アニメーション学科) 平成 26 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
○			アニメ企画基礎Ⅰ	アニメーション作品をグループで制作。新入生は2年生の企画に参加し、アニメの作り方を学びます。	1前	64	4	○		
○			アニメ制作基礎Ⅰ	映画祭や上映会出品等を目標に、学生の企画では難しいハイレベルな作品制作を目指します。	1前	64	4	○		
○			アニメ作画基礎Ⅰ	アニメーター育成の為、動画技術の基礎を学習します。	1前	64	4	○		
○			アニメイラスト基礎Ⅰ	画力向上と、就職用作品制作の為、カラーイラストの描き方を学習します。	1前	64	4	○		
○			アニメ演出基礎Ⅰ	アニメーター、背景画家になる為に必要な画力向上を目的とした授業です。	1前	64	4	○		
○			ホームルームⅠ	個人面談・就職斡旋・イベント告知	1通	64	4	○		
	○		アニメ企画基礎Ⅱ	脚本、設定、絵コンテで作品の全体像を決定します。作品の完成度を左右する重要な作業です。	1後	64	4		○	
	○		アニメ制作基礎Ⅱ	時期により先生の仕事（TVCM等）の作業も行います。よりプロの仕事を体験出来ます。	1後	64	4		○	
	○		アニメ作画基礎Ⅱ	キャラクターの基本動作の描き方を学習。キャラクターを自在に動かせる様に訓練します。	1後	64	4		○	
合計				科目	単位時間（ 単位）					

授業科目等の概要

(映像音響専門課程アニメーション学科) 平成 26 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
	○		アニメイラスト基礎 II	イラストとしての構図の決め方、バランスの取り方を訓練します。	1 後	64	4		○	
	○		アニメ演出基礎 II	フレーム、構図、カット（ショット）による表現方法。視聴者の感じ方や感動の秘密を学習します。	1 後	64	4		○	
	○		アニメ技術基礎 I	アニメーター、背景画家になる為に必要な画力向上を目的とした授業です。	1 後	64	4		○	
	○		アニメ企画基礎 II	脚本、設定、絵コンテで作品の全体像を決定します。作品の完成度を左右する重要な作業です。	1 後	64	4		○	
	○		アニメ制作基礎 II	時期により先生の仕事（TVCM 等）の作業も行います。よりプロの仕事を体験出来ます。	1 後	64	4		○	
	○		アニメ作画基礎 II	キャラクターの基本動作の描き方を学習。キャラクターを自在に動かせる様に訓練します。	1 後	64	4		○	
	○		アニメイラスト基礎 II	イラストとしての構図の決め方、バランスの取り方を訓練します。	1 後	64	4		○	
	○		アニメ演出基礎 II	フレーム、構図、カット（ショット）による表現方法。視聴者の感じ方や感動の秘密を学習します。	1 後	64	4		○	
	○		アニメ技術基礎 II	デッサン力を鍛えます。まず観察する力を身に付けなければ画力は向上しません。	1 後	64	4		○	
合計				科目	単位時間（ 単位）					

授業科目等の概要

(映像音響専門課程アニメーション学科) 平成 26 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
	○		アニメデジタル基礎	仕上げ、撮影、背景美術に必要なパソコンの技術を学習します。	1通	128	8		○	
	○		アニメデザイン基礎	キャラクターデザインの考え方、描き方を学習します。	1通	128	8		○	
	○		アニメ美術基礎	背景画の基本、ポスターカラー画の描き方を学習します。	1通	128	8		○	
	○		ホームルームⅡ	個人面談・就職斡旋・イベント告知	2通	64	4	○		
	○		アニメ企画	業界に進んだ先輩達に負けない企画を今度は自分達で制作します。	2通	128	8		○	
○			アニメ制作	一般向けの作品は、現実的な分かりやすいメッセージと、視聴者の身近に感じる要素を入れて構成します。	2通	128	8		○	
	○		アニメ作画	テレビアニメの動画作業の訓練をします。中割りの技術を身につければ、確実にアニメーターとして活躍出来ます。	2通	128	8		○	
	○		アニメイラスト	テーマに即した課題設定で、よりプロの作業に近づけて行きます。以下テーマの設定例を説明します。	2通	128	8		○	
	○		アニメ演出	主に海外の監督の個性的な演出を学習します。身に付いた技術は、将来プロの方々とコミュニケーションにも役立ちます。	2通	128	8		○	
合計				科目	単位時間 (単位)					

授業科目等の概要

(映像音響専門課程アニメーション学科) 平成 26 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
	○		アニメ技術	就職活動に必要な作品、試験対策を補足し確実に就職に結びつけます。	2通	128	8		○	
	○		アニメ美術	背景画家を目指す人の為に、必要な技術を集中して学習します。背景画は、撮影素材としての特徴を知る必要があります。	2通	128	8		○	
	○		アニメデザイン	色々な動物をリアルに、またデフォルメして描き、ジャンルの違う作品に対応させてみます。	2通	128	8		○	
	○		アニメデジタル	背景画家を目指す人の為に、必要な技術を集中して学習します。背景画は、撮影素材としての特徴を知る必要があります。	2通	128	8		○	
		○	企業研修Ⅰ	就業経験を学ぶため、企業からの要望により実施	2通	448	28		○	
		○	企業研修Ⅱ	就業経験を学ぶため、企業からの要望により実施	2通	448	28		○	
合計					24 科目	3328 単位時間				