令和８年度　学則

学校法人吉田学園

大阪アミューズメントメディア専門学校

大阪アミューズメントメディア専門学校　学則

第１章　総則

（目　的）

第１条 本校は、エンタテインメント・コンテンツ制作現場にて業務に従事し、制作業界を支える人材を養成（育成）することを目的とする。

（名　称）

第２条　本校は、「大阪アミューズメントメディア専門学校」という。

（位　置）

第３条　本校の位置を大阪府大阪市淀川区西中島３－１２－１９に置く。

（自己点検・評価）

第４条 本校は、その教育の一層の充実を図り、本校の目的及び社会的使命を達成するため、本校における教育活動等の状況について自ら点検及び評価を行うものとする。

２　前項の点検及び評価の実施に関し、必要な事項は別に定める。

第２章　課程、学科及び修業年限、定員並びに休業日

（課程、学科、修業年限、定員）

第５条　本校の課程、学科及び修業年限並びに定員は次のとおりとする。

課程名	学科名	修業年限	入学定員	総定員	備考
工業専門課程	ゲームクリエイター学科	２年	30 名	60 名	昼間
工業専門課程	ゲームプログラマー学科	２年	40 名	80 名	昼間
工業専門課程	ＣＧ学科	２年	40 名	80 名	昼間

文化・教養専門課程	動画・配信クリエイター学科	２年	30名	60名	昼間
文化・教養専門課程	アニメーション学科	２年	40 名	80 名	昼間
文化・教養専門課程	キャラクターデザイン学科	２年	80 名	160 名	昼間
文化・教養専門課程	マンガイラスト学科	２年	30 名	60 名	昼間
文化・教養専門課程	ノベルス文芸学科	２年	40 名	80 名	昼間
文化・教養専門課程	声優学科	２年	150 名	300 名	昼間
合計			480 名	960 名	昼間

２　本校における在籍年限（在籍できる最長年数）は、４年とする。休学期間も在籍年限に算入するものとする。

（学年、学期）

第６条 本校の学年は、４月１日に始まり翌年 ３ 月 ３１ 日に終わる。

２　全専門課程の学期は、次のとおりとする。

前期　　４月１日～９月３０日
後期　１０月１日～３月３１日

（休業日）

第７条 本校の休業日は、次のとおりとする。ただし、校長は、特に必要があると認める場合には、休業日を変更することができる。

（１）　土曜、日曜日、祝日

（２）　国民の祝日に関する法律に規定する日

（３）　夏 季 休 業　　７ 月 ２１ 日から ８月 ２０ 日まで

（４）　冬 季 休 業　　１２月 ２１ 日から １ 月 １０ 日まで

（５）　春 季 休 業　　３月 １１ 日から ４ 月 １０ 日まで

（６）　開校記念日　　６月 ２９ 日

第３章　教育課程、単位数及び教員組織

（教育課程、単位数）

第８条　本校の教育課程及び単位数等は別表第１のとおりとする。

２ 別表第１に定める授業時数の１単位時間は45 分とし、年間にあたっては800時間以上とする。

（授業時数の単位数への換算）

第９条　本校の専門課程の授業科目の授業時数を単位数に換算する場合においては、講義にあっては 15 時間をもって１単位、演習にあっては 30 時間をもって１単位、及び実験、実習、実技にあっては 45 時間をもって１単位とする。

２　卒業までに履修させる単位数は、６２単位以上とする。

（成績評価）

第 10 条 授業科目の成績評価は、学年末において、各学期末に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席数が3 分の 2 に達しない者は、その科目について評価を受けることができない。

（始業及び修業）

第 11 条　本校の始業及び修業の時刻は、次のとおりとする。

課　程	学科名	昼夜別	始業時刻	修業時刻	曜日
工業専門課程	ゲームクリエイター学科 ゲームプログラマー学科 ＣＧ学科	昼間	10時00 分	17時10 分	月～金
文化・教養専門課程	動画・配信クリエイター学科 アニメーション学科 キャラクターデザイン学科 マンガイラスト学科 ノベルス文芸学科 声優学科	昼間	10時00 分	17 時10 分	月～金

（教職員組織）

第 12 条　本校に次の教職員を置く。

（１）　校長　　事務局長　　各１名

（２）　専任（基幹）教員　　１２ 名以上

（３）　兼任教員　　１１名以上

（４）　事務職員　　２名

（５）　図書管理　　兼務１名

課　程	工業専門課程	文化・教養専門課程	計
専任（基幹）教員	４名以上	８名以上	１２名以上
兼任教員	３名以上	８名以上	１１名以上

校長は、校務をつかさどり、所属教職員を監督する。

第４章　入学・休業・退学及び卒業

（入学資格）

第 13 条　本校の入学資格は、次のとおりとする。

（１）　高等学校若しくはこれに準ずる学校を卒業した者

（２）　外国において、学校教育における１２年の課程を修了した者又はこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者

（３）　文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者

（４）　専修学校の高等課程（修業年限が３年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る。）で文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以後に修了した者

（５）　文部科学大臣の指定した者

（６）　高等学校卒業程度認定試験規則による高等学校卒業程度認定試験に合格した者（旧規程による大学入学資格検定（以下「旧検定」という。）に合格した者を含む。）

（７）　学校教育法第９０条第２項の規定により大学に入学した者であって、高等学校卒業程度認定審査規則（令和４年文部科学省令第１８号）による高等学校卒業程度認定審査に合格した者

（８）　学校教育法第９０条第２項の規定により大学に入学した者であって、当該者をその後に入学させる専修学校において、専修学校における教育を受けるにふさわしい学力があると認めた者

（９）　専修学校において、個別の入学資格審査により、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認めた者で、１８歳に達した者

（10）　留学生は、本校で実施される入学試験に合格した者

（入学時期）

第 14 条　本校の入学時期は、次のとおりとする。

毎年4月1日

（入学手続き）

第 15 条　本校の手続きは、次のとおりとする。

（１）　本校に入学しようとする者は、本校の定める入学願書に必要事項を記載して、第２４条に定める入学検定料及び必要書類を添えて指定期日までに出願しなければならない。

（２）　前号の手続を終了した者に対して入学試験を行い、入学者を決定する。

（３） 本校に入学を許可された者は、入学許可の日から 20 日以内に第２４条の入学金を添えて手続きをとらなければならない。

（転入学）

第 16 条 本校への転入学を希望する者がある場合は、学習の進展が同程度であり、定員に余裕があり、かつやむを得ない事情があると認めた場合には、選考のうえ許可することができる。

（休学、復学、転学科）

第 17 条　学生が疾病、その他やむを得ない事由によって、7 日以上休学する場合は、診書及びその事由を記し、校長の許可を受けなければならない。

２　前項の者が復学しようとする場合は、校長の許可を受けなければならない。

３ 転学科を希望する者については、年度当初を原則とするが、年度途中でも履修カリキュラム及び学生の事情を考慮し、受け入れ先の学科定員の状況確認および学科担当教員、教務部長による面接選考を実施し、校長の許可を受けなければならない。

（退　学）

第 18 条 退学しようとする者は、その事由を記し、校長の許可を受けなければならない。

（課程修了の認定）

第 19 条　第１０条に定める授業科目の成績評価に基づいて､校長は課程修了の認定を行う。

２ 所定の修業年限以上を在学し、課程を修了したと認めた者には、卒業証書（様式１又は２）を授与する。

（称号の授与）

第 20 条　前条により、専門課程　全学科を終了した者には、専門士（各専門課程）の称号を授与する。

第５章　科目履修生

（科目履修生）

第 21 条 本校において開設する授業科目に対し、本校学生以外の者から特定の科目について履修申請があった場合には、本校の教育に支障がない限り、選考のうえ科目履修生として当該科目の履修を許可することができる。

２ その他科目履修生に関する事項は別に定める。

第６章 賞罰

（褒　賞）

第 22 条　成績優秀者にして他の模範となる者について褒賞することができる。

（懲　戒）

第 23 条　校長は、本校の規則に違反、または本校の学生の本分に反する行為があった場合において、教育上必要と認められる場合には、学生に対し懲戒を加えることができる。

２　懲戒の種類は、訓告、停学及び退学とする。

３　退学は次の各号に該当する場合にこれを命ずる。

（１）　性行不良で改善の見込みがないと認められる者

（２）　学力劣等で成業の見込みがないと認められる者

（３）　正当な理由がなくて出席が常でない者

（４）　学校の秩序を乱し、その他学生としての本分に反した者

第７章　入学金及び授業料等

（納付金）

第 24 条　本校の入学検定料、入学金、授業料等納付金は別表第２の通りとする。

第 25 条　既に納入した納付金は、返還しない。ただし、次の各号に該当する場合はこの限りではない。

（１）　本人及びその保護者が死亡、または重篤な疾病にかかった場合。

（２）　その他、特別な理由で通学または学費の納付が困難と判断される場合。

２　停学を命ぜられた者も同様とする。

第 26 条　学生が休学したときは、授業料の全部又は一部を減免することがある。

（除　籍）

第 27 条 次の各号に掲げる者は除籍とする。

（１）　本校が指定した期日までに授業料等の納付を怠り、督促してもなお納付しない者

（２）　第5条2項に定める在籍年限を超えた者

（３）　死亡した者

第８章　その他

（健康診断）

第 28 条　学校保健安全法第13条の規定に基づき、健康診断を毎年１回、別に定めるところにより実施する。

第９章　補則

（施行細則）

第 29 条　この学則の施行についての細則は、別に定める。

附　則

1　この学則は、平成 30 年4 月１日より施行する。

2　この学則は、平成 31 年4 月１日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

3、この学則は、令和 2 年4 月1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

4、この学則は、令和 3 年4 月1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

5、この学則は、令和 4年4 月1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

6、この学則は、令和 4年9 月1 日より施行する。

7、この学則は、令和 5年4 月1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

8、この学則は、令和 6年4 月1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

9、この学則は、令和 7年4 月1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

10、この学則は、令和 8年4 月1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

様式１

第００００００００号

卒業証書

○○○○○○○○○学科

○○○○○

平成０年０月０日生

上記の者は本校所定の課程を修めたので
卒業証書を授与し、専門士（工業専門課程）と
称することを認める。

令和０年０月０日

学校法人　吉田学園
大阪アミューズメントメディア専門学校
学校長　森　憲司

様式２

第００００００００号

卒業証書

○○○○○○○○学科

○○○○○

平成０年０月０日生

上記の者は本校所定の課程を修めたので卒業証書を授与し、専門士（文化・教養専門課程）と称することを認める。

令和０年０月０日

学校法人　吉田学園

大阪アミューズメントメディア専門学校

学校長　森　憲司

別表第1

ゲームクリエイター学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	ＣＧ基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲームシナリオⅠ			●	講義	60	0	60	4
	必修	ゲームプログラミングⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲームプログラミングⅡ			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲームビジネス			●	講義	60	0	60	4
	必修	ゲーム企画Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲーム研究			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲーム仕様			●	演習	60	0	60	2
	必修	プロジェクトマネジメント			●	演習	60	0	60	2
	必修	共同制作Ⅰ			●	実習	180	0	180	4
	必修	アイデア技法			●	演習	30	0	30	1
	必修	アナログゲーム			●	講義	30	0	30	2
	必修	共同制作Ⅱ			●	実習	90	0	90	2
	必修	２ＤＣＧ			●	演習	0	60	60	2
	必修	ゲームシナリオⅡ			●	講義	0	90	90	6
	必修	３ＤＣＧ			●	演習	0	60	60	2
	必修	ゲームプログラミングⅢ			●	演習	0	120	120	4
	必修	ゲーム企画Ⅱ			●	演習	0	150	150	5
	必修	ゲーム研究Ⅱ			●	演習	0	60	60	2
	必修	映像演出			●	演習	0	90	90	3
	必修	企画制作			●	演習	0	120	120	4
	必修	作品制作			●	実習	0	135	135	3

必修科目時間数、単位数	870	885	1755	62
選択科目時間数、単位数	0	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数、単位数	870	885	1755	62

別表第1

ゲームプログラマー学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	Ｃ言語基礎			●	講義	30	0	30	2
	必修	Ｃ言語プログラミング			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲーム数学入門			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲーム制作基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	ゲーム企画基礎			●	講義	15	0	15	1
	必修	ゲームプログラミング基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	プログラミング技術基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	共同制作			●	実習	180	0	180	4
	必修	Ｃ言語応用			●	演習	90	0	90	3
	必修	３Ｄプログラミング			●	演習	90	0	90	3
	必修	ゲーム数学基礎			●	演習	120	0	120	4
	必修	個人制作			●	演習	60	0	60	2
	必修	Ｃ＋＋言語基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	卒業制作			●	演習	0	120	120	4
	必修	アルゴリズム			●	演習	0	60	60	2
	必修	ゲーム数学応用			●	演習	0	90	90	3
	必修	ゲームエンジン基礎			●	演習	0	60	60	2
	必修	ゲームエンジン応用			●	演習	0	60	60	2
	必修	ネットワーク技術			●	講義	0	90	90	6
	必修	アセンブリ			●	演習	0	60	60	2
	必修	Ｃ＋＋言語応用			●	演習	0	60	60	2
	必修	Ｃ＋＋プログラミング			●	演習	0	90	90	3
	必修	作品制作実習			●	実習	0	90	90	2
	必修	ゲーム制作応用			●	演習	0	90	90	3

必修科目時間数、単位数	945	870	1815	62
選択科目時間数、単位数	0	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数、単位数	945	870	1815	62

別表第1

ＣＧ学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	ＵＩデザイン基礎			●	演習	120	0	120	4
	必修	３ＤＣＧ基礎			●	演習	180	0	180	6
	必修	ＣＧアニメーション基礎			●	演習	120	0	120	4
	必修	ＣＧイラスト基礎			●	演習	120	0	120	4
	必修	デッサン基礎			●	演習	120	0	120	4
	必修	背景モデル基礎			●	演習	120	0	120	4
	必修	キャラクターデザイン			●	演習	60	0	60	2
	必修	共同制作			●	講義	45	0	45	3
	必修	キャラクターモデル基礎			●	演習	120	0	120	4
	必修	エフェクトデザイン応用			●	演習	0	60	60	2
	必修	キャラクターモデル応用			●	演習	0	90	90	3
	必修	３ＤＣＧ応用			●	演習	0	60	60	2
	必修	ＣＧイラスト応用			●	実習	0	90	90	2
	必修	コンポジット応用			●	演習	0	60	60	2
	必修	ＣＧ映像演出・編集			●	演習	0	60	60	2
	必修	デッサン応用			●	演習	0	90	90	3
	必修	ＵＩデザイン応用			●	演習	0	60	60	2
	必修	背景モデル応用			●	演習	0	90	90	3
	必修	ＣＧアニメーション応用			●	演習	0	90	90	3
	必修	卒業制作			●	実習	0	60	60	1
	必修	アンリアルエンジン			●	演習	60	0	60	2

必修科目時間数、単位数	1065	810	1875	62
選択科目時間数、単位数	0	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数、単位数	1065	810	1875	62

別表第1

動画・配信クリエイター学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	ＣＧ基礎			●	講義	75	0	75	5
	必修	編集基礎			●	講義	75	0	75	5
	必修	撮影基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	ワークスキルⅠ			●	講義	60	0	60	4
	必修	配信基礎			●	講義	30	0	30	2
	必修	定期配信Ⅰ			●	演習	120	0	120	4
	必修	制作配信Ⅰ			●	演習	150	0	150	5
	必修	制作配信Ⅱ			●	演習	150	0	150	5
	必修	コンテンツ教養Ⅰ			●	講義	90	0	90	6
	必修	ＣＧ応用			●	演習	0	30	30	1
	必修	編集応用			●	演習	0	30	30	1
	必修	定期配信Ⅱ			●	実習	0	135	135	3
	必修	制作配信Ⅲ			●	実習	0	135	135	3
	必修	ワークスキルⅡ			●	演習	0	60	60	2
	必修	コンテンツ教養Ⅱ			●	講義	0	60	60	4
	必修	卒業制作Ⅰ			●	実習	0	180	180	4
	必修	卒業制作Ⅱ			●	実習	0	180	180	4
	選択	撮影応用			●	演習	0	60	60	2
	選択	配信応用			●	演習	0	60	60	2
	選択	ワークスキルⅢ			●	演習	0	60	60	2

必修科目時間数、単位数	810	810	1620	60
選択科目時間数、単位数	0	180	180	6
卒業に必要な総授業時間数、単位数	810	870	1680	62

別表第1

アニメーション学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	アニメ技法Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	アニメ制作基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	アニメ作画基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	デジタル技術Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	デジタル技術Ⅱ			●	演習	60	0	60	2
	必修	作画技術Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	デッサン基礎Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	制作実習Ⅰ			●	演習	120	0	120	4
	必修	制作実習Ⅱ			●	演習	120	0	120	4
	必修	演出基礎			●	講義	45	0	45	3
	必修	３ＤＣＧ技術			●	演習	0	60	60	2
	必修	デジタル総合			●	演習	0	60	60	2
	必修	アニメ技法Ⅱ			●	演習	60	0	60	2
	必修	アニメ総合演習			●	演習	0	60	60	2
	必修	作画技術Ⅱ			●	演習	60	0	60	2
	必修	業界職種研究			●	演習	0	120	120	4
	必修	卒業制作			●	演習	0	120	120	4
	必修	演出総合			●	講義	0	45	45	3
	必修	アニメ技法Ⅲ			●	演習	0	60	60	2
	必修	アニメ技法Ⅳ			●	演習	0	60	60	2
	必修	デジタル作画演習			●	演習	0	60	60	2
	必修	作画技術Ⅲ			●	演習	0	60	60	2
	必修	作画技術Ⅳ			●	演習	0	60	60	2
	選択	デッサン基礎Ⅱ			●	演習	60	0	60	2
	選択	映像制作基礎			●	演習	60	0	60	2
	選択	デッサン応用Ⅰ			●	演習	0	60	60	2
	選択	デッサン応用Ⅱ			●	演習	0	60	60	2
	選択	映像制作応用			●	演習	0	60	60	2
	選択	映像制作総合			●	演習	0	60	60	2

必修科目時間数、単位数	825	765	1590	56
選択科目時間数、単位数	120	240	360	12
卒業に必要な総授業時間数、単位数	885	885	1770	62

別表第1

キャラクターデザイン学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	ＣＧⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	デザイン基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	デッサンⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	ＣＧⅡ			●	演習	60	0	60	2
	必修	エクステンションⅠ			●	演習	120	0	120	4
	必修	キャラクター設定			●	講義	30	0	30	2
	必修	キャラクターデザインⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	キャラクタービジネスⅠ			●	講義	45	0	45	3
	必修	キャラクター論			●	演習	60	0	60	2
	必修	デザイン実習			●	演習	60	0	60	2
	必修	デッサンⅡ			●	演習	60	0	60	2
	必修	画材研究			●	演習	60	0	60	2
	必修	描画Ⅰ			●	演習	120	0	120	4
	必修	ＣＧⅢ			●	演習	0	60	60	2
	必修	キャラクターデザインⅡ			●	演習	0	60	60	2
	必修	キャラクターマーケティング			●	演習	0	60	60	2
	必修	デザイン応用Ⅰ			●	演習	0	60	60	2
	必修	デッサンⅢ			●	演習	0	60	60	2
	必修	エクステンションⅡ			●	演習	0	120	120	4
	必修	キャラクターブランディング			●	講義	0	30	30	2
	必修	キャラクタービジネスⅡ			●	講義	0	45	45	3
	必修	デザイン応用Ⅱ			●	演習	0	60	60	2
	必修	デッサンⅣ			●	演習	0	60	60	2
	必修	描画Ⅱ			●	演習	0	120	120	4
	必修	卒業制作Ⅰ			●	演習	0	60	60	2
	必修	卒業制作Ⅱ			●	演習	0	60	60	2

必修科目時間数、単位数	855	855	1710	62
選択科目時間数、単位数	0	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数、単位数	855	855	1710	62

別表第1

マンガイラスト学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	デッサンⅠ			●	演習	90	0	90	3
	必修	キャラクターデッサンⅠ			●	演習	90	0	90	3
	必修	テクニックⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	演出技術Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	背景・パースⅠ			●	演習	90	0	90	3
	必修	デジタルイラストⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	デジタルコミックⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	デザイン基礎Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	作品制作Ⅰ			●	演習	210	0	210	7
	必修	メディアミックスⅠ			●	演習	30	0	30	1
	必修	キャラクター分析Ⅰ			●	講義	30	0	30	2
	必修	特別講座Ⅰ			●	演習	30	0	30	1
	必修	マンガ研究Ⅰ			●	演習	30	0	30	1
	必修	デッサンⅡ			●	演習	0	90	90	3
	必修	キャラクターデッサンⅡ			●	演習	0	60	60	2
	必修	テクニックⅡ			●	演習	0	60	60	2
	必修	演出技術Ⅱ			●	演習	0	60	60	2
	必修	背景・パースⅡ			●	演習	0	30	30	1
	必修	デジタルイラストⅡ			●	演習	0	60	60	2
	必修	デジタルアシスタント講座			●	演習	0	60	60	2
	必修	デザイン基礎Ⅱ			●	演習	0	60	60	2
	必修	作品制作Ⅱ			●	演習	0	240	240	8
	必修	分業制作			●	演習	0	60	60	2
	必修	メディアミックスⅡ			●	演習	0	30	30	1
	必修	キャラクター分析Ⅱ			●	講義	0	30	30	2
	必修	特別講座Ⅱ			●	演習	0	30	30	1
	必修	マンガ研究Ⅱ			●	演習	0	30	30	1

必修科目時間数、単位数	900	900	1800	62
選択科目時間数、単位数	0	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数、単位数	900	900	1800	62

別表第1

ノベルス文芸学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	小説概論Ⅰ			●	演習	90	0	90	3
	必修	企画・発想力Ⅰ			●	演習	90	0	90	3
	必修	文章技術Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	創作基礎			●	演習	90	0	90	3
	必修	創作テクニック			●	演習	30	0	30	1
	必修	読解力基礎			●	演習	30	0	30	1
	必修	キャラクター造形Ⅰ			●	演習	30	0	30	1
	必修	ノベライズ基礎			●	演習	30	0	30	1
	必修	新人賞対策			●	講義	30	0	30	2
	必修	世界観構築・設定法Ⅰ			●	演習	60	0	60	2
	必修	創作・執筆指導			●	演習	90	0	90	3
	必修	作品制作Ⅰ			●	演習	90	0	90	3
	必修	教養講座Ⅰ			●	講義	30	0	30	2
	必修	ライター講座			●	演習	30	0	30	1
	必修	共同制作Ⅰ			●	演習	30	0	30	1
	必修	特別講座Ⅰ			●	演習	30	0	30	1
	必修	小説概論Ⅱ			●	演習	0	90	90	3
	必修	企画・発想力Ⅱ			●	演習	0	90	90	3
	必修	文章技術Ⅱ			●	演習	0	60	60	2
	必修	創作技術			●	演習	0	90	90	3
	必修	読解力応用			●	演習	0	30	30	1
	必修	キャラクター造形Ⅱ			●	演習	0	30	30	1
	必修	ノベライズ技術			●	演習	0	30	30	1
	必修	卒業制作			●	演習	0	30	30	1
	必修	世界観構築・設定法Ⅱ			●	演習	0	60	60	2
	必修	作品制作Ⅱ			●	演習	0	90	90	3
	必修	教養講座Ⅱ			●	講義	0	30	30	2
	必修	創作実践			●	演習	0	30	30	1
	必修	共同制作Ⅱ			●	演習	0	30	30	1
	必修	特別講座Ⅱ			●	演習	0	30	30	1
	必修	エクステンションⅠ			●	講義	15	0	15	1
	必修	エクステンションⅡ			●	講義	0	30	30	2
	必修	ライティング技術			●	演習	0	30	30	1
	選択	ライトノベル技術論			●	演習	0	30	30	1
	選択	文芸研究講座			●	演習	0	30	30	1
	選択	ゲームシナリオ技術			●	演習	0	30	30	1
	選択	ライトノベル専攻ゼミ			●	演習	0	60	60	2
	選択	文芸小説専攻ゼミ			●	演習	0	60	60	2
	選択	アニメ・ゲームシナリオ専攻ゼミ			●	演習	0	60	60	2

必修科目時間数、単位数	855	780	1635	59
選択科目時間数、単位数	0	270	270	9
卒業に必要な総授業時間数、単位数	855	870	1725	62

別表第1

声優学科　カリキュラム（令和８年４月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	１年時間	２年時間	授業時間合計	単位
専門科目	必修	アフレコ基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	ヴォーカルⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	ダンスⅠ			●	演習	60	0	60	2
	必修	ナレーション基礎			●	講義	60	0	60	4
	必修	舞台基礎			●	演習	30	0	30	1
	必修	読解基礎			●	講義	60	0	60	4
	必修	発声基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	表現基礎			●	講義	15	0	15	1
	必修	美語話法			●	講義	60	0	60	4
	必修	演技基礎			●	演習	30	0	30	1
	必修	感情開放			●	演習	30	0	30	1
	必修	感情表現			●	演習	30	0	30	1
	必修	ラジオ・フリートーク基礎			●	演習	60	0	60	2
	必修	総合演習			●	演習	90	0	90	3
	必修	朗読制作			●	実習	45	0	45	1
	必修	舞台制作			●	実習	90	0	90	2
	必修	アニメアフレコ			●	演習	0	60	60	2
	必修	外画アフレコ			●	演習	0	60	60	2
	必修	ヴォーカルⅡ			●	演習	0	60	60	2
	必修	ダンスⅡ			●	演習	0	60	60	2
	必修	演技応用			●	演習	0	60	60	2
	必修	ナレーション演習			●	講義	0	60	60	4
	必修	読解応用			●	講義	0	30	30	2
	必修	総合実習			●	実習	0	180	180	4
	必修	卒業制作発表			●	実習	0	90	90	2
	必修	進路対策			●	講義	0	30	30	2
	必修	舞台応用			●	演習	0	30	30	1
	必修	アニメアフレコ特講			●	演習	0	30	30	1
	必修	外画アフレコ特講			●	演習	0	30	30	1
	必修	ヴォーカル特講			●	演習	0	30	30	1
	必修	ダンス特講			●	演習	0	30	30	1

必修科目時間数、単位数	840	840	1680	62
選択科目時間数、単位数	0	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数、単位数	840	840	1680	62

別表第２

（年額:円）

課程名	学科名	学年	入　学 検定料	入学金	授業料	実習費他	合計
工業 専門課程	ゲームクリエイター 学科	１年	30,000	200,000	900,000	595,000	1,725,000
		２年			900,000	600,000	1,500,000
工業 専門課程	ゲームプログラマー 学科	１年	30,000	200,000	900,000	595,000	1,725,000
		２年			900,000	600,000	1,500,000
工業 専門課程	ＣＧ学科	１年	30,000	200,000	900,000	595,000	1,725,000
		２年			900,000	600,000	1,500,000
文化・教養 専門課程	動画・配信クリエイター 学科	１年	30,000	200,000	900,000	595,000	1,725,000
		２年			900,000	600,000	1,500,000
文化・教養 専門課程	アニメーション学科	１年	30,000	200,000	850,000	545,000	1,625,000
		２年			850,000	550,000	1,400,000
文化・教養 専門課程	キャラクターデザイン 学科	１年	30,000	200,000	900,000	595,000	1,725,000
		２年			900,000	600,000	1,500,000
文化・教養 専門課程	マンガイラスト学科	１年	30,000	200,000	850,000	545,000	1,625,000
		２年			850,000	550,000	1,400,000
文化・教養 専門課程	ノベルス文芸学科	１年	30,000	200,000	850,000	545,000	1,625,000
		２年			850,000	550,000	1,400,000
文化・教養 専門課程	声優学科	１年	30,000	200,000	850,000	545,000	1,625,000
		２年			850,000	550,000	1,400,000