

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				
大阪デザイナー専門学校	昭和37年4月1日	青山 直	〒530-0003 大阪市北区堂島2-3-20 (電話) 06-6345-4676				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 大阪安達学園	昭和43年5月14日	安達 暁子	〒530-0002 大阪北区曾根崎新地2-5-9 (電話) 06-6344-3931				
目的	視覚伝達の動画だけでなく、音声も用いた高度な伝達メディアとしての表現技法を活かし、アニメーション業界は勿論のこと、様々な映像業界で活躍できる人材を育成する。						
分野	課程名	学科名		専門士	高度専門士		
文化・教養	デザイン専門課程	アニメーション 学科		平成6年文部省 告示第84号	0		
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
	2年 屋間	1,920	572	0	1,348	0	0
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		44 人	1 人	6 人	7 人		
学期制度	■1学期:4月1日～9月30日 ■2学期:10月1日～3月31日 ■3学期:		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 課題評価、試験等評価により			
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:7月26日～9月5日 ■冬季:12月20日～1月9日 ■学年末:3月31日		卒業・進級条件	規定単位修得及び卒業 課題に合格し且つ学費の完納者 進級条件:卒業見込み者			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 本人及び保護者へのカウンセリング等		課外活動	■課外活動の種類 エクステンション講座、学校祭、合宿等 ■サークル活動: 無			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 (株)京都アニメーション、(株)スタジオジブリ キャラクター制作業界 ■就職率 ^{※1} : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 90 % ■その他 (平成 26 年度卒業者に関する 平成27年5月1日 時点の情報)		主な資格・検定等	色彩士検定			
中途退学の現状	■中途退学者 4 名 平成26年4月1日 在学者 36 名 (平成26年4月1日 入学者を含む) 平成27年3月31日 在学者 32 名 (平成27年3月31日 卒業者を含む)		■中退率 11.1 %				
	■中途退学の主な理由 経済的理由、病気療養、進路変更、家庭の事情等						
	■中退防止のための取組 欠席者へ日々の電話連絡、学校行事(球技大会・合宿・学校祭等)への参加促進						
ホームページ	URL:http://www.odc.ac.jp						

※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。)

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「研修等」を実施し、教員として必要な知識と質の向上を図り、学生の知識・技能等の修得と充実した学校生活を提供できるよう、定期・不定期に拘らず関係教職員の指導力向上を目指すことを目的として実施するものとする。

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10月15日現在

名 前	所 属
山本 眞弘	株式会社 夢現社 代表取締役
本井 啓治	本井公認会計士事務所
藤井 卓	株式会社タック
渡邊 政人	株式会社アйдマフォト
小笠原 圭彦	小笠原写真事務所
高田 泰生	株式会社サップス
下城 惇	東方典礼カトリック教会
森本 博士	大阪観光専門学校卒業生保護者
橋本 匡史	株式会社サップス

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

5. 情報提供

(情報提供の方法)

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

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 アニメーション学科) 平成27年度														
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			色彩学	色彩の基本を把握し、色彩調和や色による視覚効果を学習する。	1前	34	○			○		○		
○			造形理論	様々なメディアの機能と構成要素を理解し、制作に必要な知識とその過程を習得する。	1後	34	○			○			○	
○			美術デザイン史	人間が歴史の中でモノを作り出した営みを振り返り、デザインの源流を探りつつその時代のデザインのあり方を再認識する。	1後	34	○			○				○
○			デザインメディア	デザインと人とモノと空間の関係や、デザイナーの心構えの基礎を学ぶ。	1前	34	○			○			○	
○			視覚伝達計画Ⅰ	視覚を通して情報を伝えるときにどのような形にすれば効果的に伝えることができるかを学習する。	1前	34	○			○			○	
○			創造理論	アイデアの発送方法やメッセージを形にする過程を理解しその知識を習得する。	1前	34	○			○				○
○			映像計画論Ⅰ	ストーリーの組み立て方、起承転結など、物語の構成の仕方映画の構図、カット割り、カメラワーク、映画技法の紹介を学習	1後	34	○			○			○	
○			アニメ概論	アニメーションの歴史、制作の流れ、表現の可能性を、映像教材を使って学習する。	1後	34	○			○			○	
○			デッサン	あらゆる物を描写するための写實的、客觀的表現力を習得する。	1通	##				○	○			○
○			表現技法	メッセージを形にする過程を理解し、様々な表現方法を学習し制作する。	1通	##				○	○			○
○			造形素材	アニメーション制作におけるキャラクターや美術の造形と、その構成要素について学習する。	1通	##				○	○			○
○			平面立体造形	様々な紙の特性を理解把握し、平面から立体へのプロセスを実験制作する。	1通	##				○	○			○
○			アニメーション技法基礎	リピート表現・動きの中の慣性表現、予備動作や人間の歩く・走るなどの動画の基本を習得。	1通	##				○	○			○ ○
○			基礎Ⅰ	アニメーション制作の基礎体験実習。企画から制作、発表までの行程を学び実践する。	1通	68				○	○			○
合計					14科目	1020単位時間(単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
課題制作や試験等に合格し且つ卒業制作を受理されること	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	17週

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 アニメーション学科) 平成27年度														
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			表現心理学	様々なアニメーション技法を、アニメーション作品を鑑賞し学び、表現の可能性について学習する。	2通	60	○			○			○	
○			映像計画論Ⅱ	映画表現技法について学習し、制作の設計図であるアニメーション絵コンテについて理解する。	2通	60	○			○			○	
○			広告概論	マーケティングの知識を習得し、販売促進における、映像計画を学ぶ。	2通	60	○			○			○	
○			演出技術論	様々な映画表現技法について学習し、映画演出の基本と応用について学ぶ。	2通	60	○			○			○	
○			描写技術演習	動画作成の基本と応用を学び、アニメーターとしての職業技術を習得する。	2通	60				○	○			○
○			制作技法	アニメーションの企画、ストーリー絵コンテ作成していく。集団作業にて必要なノウハウを学習。※卒業制作授業	2通	##				○	○			○
○			デジタルアニメーション演習	アニメーションのデジタル技法を、制作ソフトを利用して学習する。	2通	60	○			○				○
	○		グラフィックエレメント	背景描写に必要な色彩学と作画技法を学び、アニメーションの美術構成を習得する。	2通	##				○	○			○
	○		デジタル技術	アニメーション制作現場で使用されているデジタルツールを使った、応用技術の習得。	2通	##				○	○			○
	○		アニメーション制作技法Ⅰ	アニメーション制作の為の表現技術習得授業。※卒業制作授業	2通	##				○	○			○
	○		アニメーション制作技法Ⅱ	アニメーション制作の為の表現技術習得授業。※卒業制作授業	2通	##				○	○			○
○			基礎Ⅱ	就職対策授業。就職活動の心得と実践。社会人マナーの習得。	2通	60				○	○			○
合計						12科目	900単位時間(単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
課題制作や試験等に合格し且つ卒業制作を受理されること	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週