

2025 年度 第 1 回開志専門職大学アニメ・マンガ学部 教育課程連携協議会 議事録

1. 日 時： 2025 年 9 月 30 日（火）10：00～12：00
2. 会議形式： Zoom 会議
3. 出席者： 成田 兵衛委員長、瓜生 幸夫委員、瀬谷 新二委員、belne 委員、野上 勇人委員、
小野打 恵委員、栗原 弘樹委員、逸見 圭朗委員、中村 公彦委員、
事務局： 三上学務課長兼社会連携推進課長、大滝学務課職員
欠席者： 石山 桂一委員、田中 栄二委員、丸山 夕香委員
4. 会 次 第：
 - (1) 委員のご紹介 …資料 1
成田委員長より、資料 1 の通り 2025 年度構成員について紹介された。
 - (2) 2025 年度前期 教育課程に関する報告と質疑応答
 - 1) 2025 年度前期 学部運営報告 …資料 4、5
三上学務課長兼社会連携推進課長より、資料 4、5 の通り報告された。
 - 2) 就職状況（2026 年度卒）、2026 年度入学者選抜について …資料 6～8
資料 6～10 の通り野上委員より報告された。就職支援、入学者選抜の方針について、各委員より承認された。
 - 3) 2025 年度前期 教育課程について
 1. 全体会
 - (1) 3 ポリシーについて …資料 9
成田委員長より、資料 11 に基づき、3 ポリシー（ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミSSION・ポリシー）について、2024 年度教育課程連携協議会で示した通り、今年度のカリキュラム改定で文言の微調整はあるものの、学部開設当初より方針に変更はないことが確認された。
 - ディプロマ・ポリシーでは、芸術表現への理解や実務能力、応用力・創造力の習得を卒業認定の基準とする。
 - カリキュラム・ポリシーでは、物語芸術や他分野との融合、実践的学びを重視する構成が特徴である。
 - アドミSSION・ポリシーでは、基礎的学力、思考力、表現力、学習意欲を備えた学生の受け入れを目指す。各委員より承認され、ポリシーの内容は現状維持とし、今後も方針に基づいたカリキュラ

ム運営を継続することとなった。

(2) 2025 年度新旧カリキュラム進行の概要について

…資料 10

野上委員より、資料 12 をもとに報告された。2025 年度入学生から新カリキュラムが導入され、2024 年度以前の在学学生は旧カリキュラムを継続して履修している。このため、当面の間は新旧カリキュラムが並行して運用される。前回までの教育課程連携協議会にて報告済みであるが、新カリキュラムでは過去の教育課程連携協議会での意見をもとに、以下のような変更が加えられた。

- インターンシップ（臨地実務実習）の統合：複数に分かれていた科目を「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」として一本化し、より柔軟な履修が可能になった。
- 3DCG 分野の強化、物語創作・基礎教養（文学等）の拡充：時代に即した技能や素養の強化を図る。
- 各コース（アニメ・漫画・キャラクターデザイン）ごとに、スキルの可視化と履修誘導の工夫を図ったカリキュラム構成。

新旧の移行期において、同一科目の配当年次が新旧カリキュラム間で異なる場合には、同年度内で複数年次向けにそれぞれ開講が必要であるため、教員の負担増、授業運営上の混乱等も生じているが、事務局と協力し対応中であるとした。各委員より修正等の意見はなく、現状のまま運用を続けることとなった。

(3) 履修者制限、オンデマンド授業について

…資料 11

野上委員より説明された。

- 履修者制限制度について、1 科目あたりの最低履修者数を 2～5 名の範囲で設定可能とする制度を導入する方針が報告された。履修者数が規定に満たない場合は、授業を開講しない対応が取られるが、学生の卒業要件を満たすためにどうしても当該年度中に履修が必要な場合等については規定未滿でも開講することとした。
- 事前に録画・編集された授業動画や資料を学生が任意のタイミングで閲覧・学習し、課題提出を通じて単位取得する形式の授業方式。現在は他学部で導入の準備が進んでいる。アニメ・マンガ学部では、描画等の技術も学ぶ性質上、即導入が難しい科目が多いが、講義系科目など、可能な科目から、将来的な導入を視野に入れて開発段階にあるとした。上記の方針について、委員より承認された。

また、成田委員長よりオンデマンド授業に係る内容として、資料 13 の文化庁による補助事業「文化芸術活動基盤強化基金」に採択された教育開発プログラムの開発と実証について以下を紹介された。

- 日本独自のアニメ・ゲーム・3D 技術を活かしたプログラム開発
 - CG 教育に特化した E ラーニング教材の制作（株式会社ファンタジスタとの連携）
 - 高校生・専門学校生・大学院生など多様な学習者層を対象とした教育コンテンツ展開
- 現在は教材開発段階であり、来年度以降、本学部でもオンデマンド教材を試験的に運用開

始予定であるとした。

2. 分科会

(1) カリキュラムの内容および学習成果について

…資料 12～14

① アニメコース

瀬谷委員より、アニメーション分野のカリキュラムの内容および学習成果に関し、資料 12 をもとにアニメーション分野の現状と今後の方針について報告された。

- アニメーションの各分野のプロを教員として確保し続け授業をしたい。
- 2D アニメーションの授業では「背景美術」が弱点だった。現在補強中。
- 「作画」は、アナログ→デジタルへの過渡期を踏まえ、ハイブリッド人材育成を実施中。
- 「デジタル作画」の科目は現在夏季集中等で学ぶ位置づけであったが、より本格的な授業としてアニメ分野の主科目への配置を想定中。
- 生成 AI については教育現場で議論が始まったところ。業界への波及を見据え対応検討中。
- 本学アニメコースの学生の視野をもっと広く持たせたい。

上記をうけ、以下の通り各委員より意見があった。

- アナログからデジタル過渡期の問題は、2030 年頃にはほぼ終結しているだろう。業界全体で制作進行不足が蔓延しており、作画、美術スタッフも常に人員不足の状態であることも鑑み、学生への教育を期待する。

監督へのキャリアコースは、作画以外からももっとあって良い。制作進行から監督への道も必要。

生成 AI は、2030 年にはもっと現場に浸透しているだろう。そこを見据えた教育の在り方を期待する。(小野打委員)

- 美術背景、仕上げの分野で、その内容がいつの間にか変わってしまうというトラブルも少なくない現状を感じる。そういうことも「人員不足」に由来する現象だと感じる。今後の教育機関での対応を期待する。(逸見委員)
- 背景美術については、アナログとデジタル療法がわかる教員が望ましい。教員に「映像」を語る人がいる方が良い。(小野打委員)
- 絵がうまいだけではなく、それぞれのキャリアアップの可能性を学ぶ授業があると良い。アニメーションの業界の仕事の在り方について学ぶ授業も必要だと考える。絵は描けなくとも、プロデュースすることを学ぶ、という内容の授業があっても良いだろう。(逸見委員)
- 「コンテンツビジネス概論」(2 年次 3・4 期)等の展開科目を深めていきたい。卒業制作で論文をまとめたいという学生への対応も今後考えるべきであろう。(成田委員)
- 株式会社ヒューマンメディアでも、専修大学でアニメビジネス概論を指導している。アニメーションの労働環境についての学生の論文についても指導した。アニメーションには、絵を描く以外の局面がいくつもある。その視点に立った学習も必要だろう。(小野打委員)
- SNS などでも発信できるアニメーションの公開機会は増えた。時代に即した柔軟な発想で教育内容も検討していきたい。(瀬谷委員)

- アニメコース、マンガコース、キャラクターデザインコースの連携で作品を作るなどの試験的授業もありかもしれない。この大学の強みを生かすべきであろう。(小野打委員)
以上を踏まえ、アニメ分野について資料 12 の通り進めることとなった。

② マンガコース

belne 委員より、マンガ分野のカリキュラムの内容、および学習成果に関し、2024 年度第 1 回教育課程連携協議会で提言された 3 つの課題について、資料 13 の通り進捗状況を報告した。中村委員より、現在の方針について承認された。

そのほか、以下の意見をいただいた。

- マンガのアシスタントの形が現在大きく変わっている。また同人誌文化で発展してきたデジタルマンガ制作とプロ市場に通用するデジタルマンガ制作との差違についても理解を深めるべきである。制作過程の違いなど、時代の変化への対応を心がけてほしい。
- 講談社のデザート編集部の元編集長鈴木氏が起こしたスピカワークスは「マンガを教える」ことに力を入れているので注目している。何か連携が取れると良いかもしれない。
以上を踏まえ、引き続き業界の変化にも着目しつつ指導を続けることとなった。

③ キャラクターデザインコース

現行のキャラクターデザイン分野の授業に関する各種課題について、資料 14 をもとに瓜生委員より説明された。2024 年度の協議会でいただいた意見の反映結果と学習成果を中心に、資料 14 で提示したそれぞれの項目について議論を行った。

• 前年度協議内容の反映結果について

前年度の協議内容を踏まえ、本年度における学習への反映状況について瓜生委員より、資料に基づき報告された。今後も継続して取り組む方針であり、概ね改善が見られることが説明された。これに対し、各委員から特に異論はなかった。

• 就職が難航傾向にある学生への対応について

キャラクターデザイン分野が関わる業界は幅広いものの、分野単体としての職種が存在しないため、学生自身が明確な目標を設定する必要がある。その中で、4 年次においても進路目標が定まらず、ポートフォリオ（以下、PF）の内容が十分でないことから、就職活動が難航する学生が多い傾向にあることが瓜生委員より報告された。

また、栗原委員より、株式会社ファンタジスタにおいては従来ジェネラリストの採用を重視していたが、近年はモデリング業務が減少し、アニメーション制作が増加していることから、前年度の新卒採用ではアニメーション専攻の学生のみを対象とした結果について報告があった。全員が同一のモデルを使用し、アニメーション内容も類似しており、個性や独自性に欠け、授業課題の延長のような印象を与える PF が多かったことが説明された。

これらの点を踏まえ、学生の PF づくりにおいて「課題感」を払拭し、個性や熱意が伝わる内容に仕上げるような指導内容を検討する必要があるのではないかと意見が挙げられた。

・画力が一定水準に満たない学生への対応について

旧カリキュラムにおいては、デッサンなど基礎画力に関わる科目が少なかったことに加え、授業外で絵を描く機会の不足や、周囲との実力差によるモチベーション低下など、学生自身の要因も重なり、基礎画力が一定水準に達しない学生が一定数存在する。その結果、ポートフォリオ（以下、PF）の内容が十分でない学生が少なくないことが瓜生委員より報告された。

新カリキュラムではデッサン関連科目の増設に加え、授業外での作品添削などの個別対応の実施などを検討していることから、今後も引き続きその傾向を観察していく必要がある旨が瓜生委員より示された。これに対し、各委員から特に異論はなかった。

・グループワークおよび留学生への対応について

デザイン職は個人作業が多い傾向にある一方で、グループワークを通じて他者と意見を交わし、自身の作品に反映していく機会は必要であると考えられる。しかしその反面、グループに非協力的な学生も見られ、それに対する不満も少なくない現状がある。本年度の1年次においては留学生が大幅に増加しており、言語の壁による課題も生じていることから、今後どのようにグループワークを実施していくか検討する必要がある旨が瓜生委員より報告された。

また、栗原委員より、企業としてもグループワークの経験を重視しており、講師として専門学校等で実施する際には、協働作業が十分に行えない学生が多い印象を受けるとの意見が示された。全体的に学生が大人しすぎる傾向にあり、より積極的に明るくコミュニケーションを取れる人材が求められているとの見解が述べられた。

グループワークを積極的に取り入れる指導の必要性については意見が一致し、留学生への対応については引き続き検討していく旨が瓜生委員より示された。これに対し、各委員から特に異論はなかった。

4) 分科会報告

前項分科会について、各分科会に参加した委員より、前項の通り審議内容が報告された。

5. 資 料：

- 【資料1】 2025 年度教育課程連携協議会構成員名簿
- 【資料2】 2025 年度教育課程連携協議会分科会名簿
- 【資料3】 開志専門職大学 教育課程連携協議会規定
- 【資料4】 2025 年度 アニメ・マンガ学部運営報告
- 【資料5】 2025 年度 アニメ・マンガ学部 学生在籍状況・受賞歴
- 【資料6】 卒業後の進路・キャリア支援
- 【資料7】 アニメ・マンガ学部入学者数推移(2021-2025)
- 【資料8】 入試ガイド 2026
- 【資料9】 開志専門職大学アニメ・マンガ学部3 ポリシー
- 【資料10】 2025 年度新カリキュラム体系図 各分野主科目

【資料 11】 文化芸術活動基盤強化基金

クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）企画概要

【資料 12】 教育課程連携協議会 アニメコース現状報告

【資料 13】 2025 年度第 1 回教育課程連携協議会_マンガ分科会資料

【資料 14】 令和 7 年第 1 回 教育課程連携協議会 キャラクターデザインコース資料

以上