

**2025 年度 第 2 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： 2026 年 2 月 2 日（月） 14：00～16：00
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、石山 桂一委員、小野打 恵委員、栗原 弘樹委員、逸見 圭朗委員、中村 公彦委員、丸山 夕香委員
陪席者： 雑賀 忠宏准教授
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
4. 会次第：
 - (1) 2025 年度 教育課程に関する報告と質疑応答
 - 1) 2025 年度 学部運営報告 …資料 3～6
 1. 学事暦・在籍状況・受賞歴等
三上学務課長兼社会連携推進課長より、資料 3, 4 の通り報告された。
 2. 分野別認証評価に関する報告
成田委員長より、資料 5 に基づき以下の通り報告された。
 - 令和 7 年度実施分野別認証評価の結果について、専門職大学設置基準に適合、5 領域すべてにおいて大学としての適正な運営が確認された。
 - 特色ある点として、学生のコンテスト応募・受賞が活発であること、新潟大学・新潟市との連携による産官学プロジェクトの推進、文化庁「クリエイター等支援事業」などの外部事業採択など計 7 点、改善が望ましい点として、定員未充足であり改善努力継続の指摘があったこと、成績異議申し立てについて学生から当該教員へ直接問い合わせるシステムであること（令和 7 年 11 月に窓口が事務局に変更されたことが訪問調査時に確認されている）の計 2 点があげられた。
 3. クリエイター等支援事業
成田委員長より、資料 6 に基づき以下の通り報告された。
 - 文化庁文化芸術活動基盤強化基金による 3 年間の「クリエイター等支援事業」採択について報告が行われた。本事業では、教員と企業が協働し、4 つの教育プログラムを新規開発している。2025 年度は課題抽出とカリキュラム開発を進める年度であり、2026 年度に学生への実証授業を実施し、その後改善を加えて 2027 年度に単位科目として正式実装する計画である。
 - 第一回有識者会議では、各プログラム案を提示し、有識者の助言を受けた。プログラムは、①2D と 3D を統合したアニメーション演習、②CG クリエーション特化の e ラーニング、③ネーム制作を基礎としたアニメ演出演習、④国際知財法を含む脚本・企

画・プロデュース科目の四つである。提示したシラバスに対し、有識者からは「学習者の習熟度差への対応」「120 コマの長尺構成における再現性・質保証」などの課題指摘があった。

- 受けた指摘を踏まえ、教員と企業が協議し、2026年3月までにプログラムを改善・完成させる予定である。2026年4月からは実証授業を開始する。本事業は学部として後期に重点的に取り組んだ大規模プロジェクトであり、大学・教員・企業が連携して構築してきたことが強調された。

2025年度学部運営について、特段の異議はなく、委員より了承を得た。

2) 就職状況（2026年卒）、2026年度入学者選抜について …資料7、8

今年度の就職支援状況、2026年度入学者選抜について、資料7、8に基づき野上委員より以下の通り報告された。

[就職支援状況]

1. 2026年卒

- 2026年3月卒業予定者の就職状況について報告があり、就職希望者48名のうち46名が内定済みであり、未内定者2名はいずれも留学生である。現在もキャリアセンターが支援を継続している。
- 内定先は、サービス・エンターテインメント、アニメーション企画制作（8名）、ゲーム、3DCG、広告・デザイン、ITなどが中心で、約6割が専門分野に就職している。また、本学部の特徴として、商社・メーカー・小売・金融など一般企業への就職も一定数みられる。

2. 2027年卒

- 現3年生（2027年卒）については進路希望調査を実施し、アニメ・ゲーム・広告・印刷デザインに加え、グッズ・玩具関連を希望する学生が多い。既に一部学生は内定を取得しており、前年より動きが早い傾向がみられる。キャリアセンターでは早期の就職活動支援を強化している。
- 留学生の就職支援について、これまで専門分野でのみ就労ビザが認められるとされていたが、東京入管との面談により、大学卒と同様に幅広い職種でのビザ許可が可能であることが確認された。また、日本語能力試験（JLPT）N1レベルは必須ではないが、高い日本語能力は求められる。学部では日本語講座を毎週開催し支援を行っている。
- 2月13日には、紫竹山キャンパスにおいて全学合同企業説明会を実施予定であり、現3年生は全員参加とし、就職活動の起点とする。

3. 2028年卒

- 2028年卒について、2026年1月に実施したアンケートでは、アニメ・ゲームなど専門系企業および一般企業を第一希望とする学生が多く、漫画家志望者は個人事業主も一定数含まれる。
- インターンシップ・会社説明会への参加率は約10%と低い。最近では低学年からの参加を求める企業も増えていることから、今後学生への働きかけを強めていく方針が示された。

[2026年度入学者選抜状況]

- 現時点の出願数は110名。定員80名を超過している。
- 入学見込み者数は68名で、そのうち65名がすでに入学手続きを完了している。ただし、出願数110名には翌2月3日の試験対象者33名が含まれており、68名は77名(=110-33)の出願に対する数字である点が説明された。今後、2月・3月の一般入試、および3月末の追加募集(今年度は実施の可否を検討中)が控えており、入学者数はさらに積み増される見込み。
- 昨年度の出願数83名に対し、今年度は現時点で110名となっており増加傾向である。外国人留学生が多い点、また学校推薦型選抜が少なく入試区分が均等である点が本学部の特徴である。指定校推薦の拡大については、入試広報課と調整中である。例年の傾向として女子比率が高く、男女比は概ね6:4程度で推移している。

当該事項は委員一同より異論なく了承された。

3) 教育課程について

1. 全体会

…資料9~13

野上委員より、本学部教育課程・教務に関する5項目について報告された。

① 学則「成績評価に関する疑義申立て」の報告

成績に関する学生からの問い合わせ方法について、分野別認証評価での指摘を踏まえ、学則「履修試験成績評価に関する規程」の該当条項を改訂した旨が報告された。これまで、学生が成績に疑義を抱いた場合、担当教員へ直接メールで問い合わせを行う運用であった。しかし、11月より新たに「学務課を窓口とする専用フォーム方式」が導入された。学生は成績発表後1週間以内にフォームより申立てを行い、学務課が内容を確認のうえ担当教員へ取り次ぐ。大学側も1週間以内に回答することを規程上明確化した。以上により、成績確認手続の透明性・公平性を確保することを目的としている。

② 学則「授業課題等の著作権に関する規程」の追加と学生の承諾についての報告

本学部では、イラスト・漫画・アニメーション等の作品を授業課題として提出する機会が多いにもかかわらず、従来は著作権の取り扱いに関する明確な規定が存在していなかった。そこで大学として正式な規程が新設され、その内容が報告された。授業等に使用する範囲において、提出された作品の著作権使用について大学が一定の利用権を持つことを整理したうえで、広報活動等で作品を用いる際には、用途・掲載媒体等を明示し、学生本人から個別に許諾を得ることとした。また、映画制作等の集団制作科目に関して、作品の公開・非公開を授業担当者が判断する旨を肖像権規定として明文化した。

さらに、学部独自の運用として「著作権使用に関する事前通知および承諾書」をMicrosoft Formsにより学生から取得することとし、作品公開範囲の選択を可能とした。特に特徴的な点として、卒業後の作品使用の可否(存置/取り下げ)を学生が選択できる仕組みを導入し、またペンネーム使用を認めるなど、アニメ・マンガ分野の特性に配慮した運用として整備された。

③ 「企業協働授業に係る実施協定書」の報告

本学事業創造学部において企業と大学が共同で授業を運営する際の枠組みとして、企業との協働授業に関する「実施協定書」のひな形が作成された旨が共有された。アニメ・マンガ学部では現時点で同様の授業実績はないが、将来的に企業協働授業を行う場合には、この協定書を基礎として運用することとなるため、学部としても内容を確認しておく必要があるとの説明があった。

④ 「授業評価アンケート」変更についての報告

授業評価アンケートについて、2024年度以降は学期単位で全授業共通のアンケートを実施してきたが、学内での検討の結果、2023年以前のように授業（科目）ごとにアンケートを実施する方式に戻す方向で調整を進めているとの報告があった。アンケート項目のうち、一つの授業に対して必要とされた学習時間を学生に問う項目は、単位に対する学修時間を把握するうえでも重要であるとの認識が示された。一方で、すべての授業で毎回詳細なアンケートを実施すると学生の負担が大きいため、実施においては簡易版（4～5項目）を併用し、負担軽減と学修改善の両立を図る方針が報告された。

⑤ 「学外関係者の意見・要望をくみ上げ、教育研究や大学運営の改善・向上につなげるシステム図」の報告

大学全体で策定された、学外関係者の意見・要望を収集し大学運営へ反映するための「意見収集・改善システム図」について説明が行われた。

このシステムでは、教育課程連携協議会（本協議会）をはじめ、教務委員会・各学部の教務部会・全学委員会等を改善の中核と位置づけ、学外の臨地実務実習先、保護者会、卒業生、就職先企業等からの意見を体系的に収集し、大学として改善に反映させる流れを示している。また、キャリアセンターが実施している卒業生および就職先企業へのアンケート調査についても、全学・教務委員会で検討し教育改善に活用する計画が説明された。

本件について、各委員より特段の異議なく承認された。

2. 分科会

カリキュラムの内容および学習成果について

…資料 14～16

① アニメ分野

瀬谷委員より、資料 14 の通り報告された。各委員より、報告事項に対し以下の意見を頂いた。

- ・ 教員確保（プロデューサー・背景美術経験者の採用）について、適切な人材を確保できた点を評価し、授業内容の向上に期待するとの意見があった。
- ・ 背景美術の指導強化について、専門性のある教員が配置されたことを喜ばしく思うとの評価が示された。
- ・ アナログ／デジタルのハイブリッド育成方針について、創作の根幹にはアナログ感覚が重要であるという瀬谷委員の考えに賛同し、今後の取り組みに期待する旨の意見があった。

- ・ 生成 AI の扱いについて、生成 AI の業界への普及は避けられず、かつ急速に進むため、大学としても状況に即した教育理念の確立と実施を望むという指摘があった。
- ・ アニメ史・アニメ産業論などが必修授業ではないことなど、学生の視野の限定性については、世界のアニメーション表現やアートアニメーションへの視点を持つことはこれからの若いクリエイターにとって必要であり、世界市場に通用する人材育成の観点からも大学の理念を支持するとの意見が示された。

さらに、小野打委員より、学生が、たとえば作画を志向していても、その資質が乏しい、などの時、そういう人に別のルートを提示してあげる体制、環境がよりよく機能することを望む、との意見があった。瀬谷委員より、それについては、適宜教員が学生とのコミュニケーションの中で対応しているのが現状だが、もっと幅広く学生の可能性を伸ばすための取り組みが今後必要かと思っている、と説明された。

② マンガ分野

belne 委員より、資料 15 に基づき報告された。中村委員より、以下の意見を頂いた。

- ・ 全体を通し、前回の提言に対し、大学側が丁寧に一つ一つ対応を進めている点が評価できる。
- ・ 留学生が新入生の全体の約 3 分の 1 を占める状況について、日本人学生にとっても異なる文化的背景のマンガ経験に触れられる良い機会であり、相互刺激の場として活かすべきである。
- ・ 多文化環境を積極的に教育へ取り入れる姿勢について、大学と認識を共有し、今後の展開に期待している。

③ キャラクターデザイン分野

瓜生委員より、資料 16 に基づき報告が行われた。栗原委員より、以下の意見を頂いた。

- ・ 2025 年度第 1 回の教育課程連携協議会にて提案した、個性や熱意が伝わるような PF 制作指導、グループワークを積極的に取り入れる指導を引き続き継続していく方針について、委員より承認された。
- ・ 短期目標の設定の必要性について、学生の目標意識の改善について議論。学内のセッション等の定期的な開催や、学生間のコミュニケーション創出の必要がありそうだという意見にて、ご同意いただいた。
- ・ PC スキルの向上の必要性について、学生の PC スキルの必要性について議論。企業においては iPad を使うという選択なく、PC スキルは必要であるため学生の PC 利用率の上昇必要性について、ご同意いただいた。

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
(開志専門職大学 教育課程連携協議会規定)
- 【資料3】 2025 年度 アニメ・マンガ学部運営報告
- 【資料4】 2025 年度 アニメ・マンガ学部 学生在籍状況・受賞歴
- 【資料5】 令和 7 年度実施 専門職大学分野別認証評価報告書 (アニメ・マンガ分野)
- 【資料6】 文化芸術活動基盤強化基金クリエイター等支援事業
プログラム検証委員会・第 1 回有識者会議資料
- 【資料7】 2026 年卒アニメ・マンガ学部キャリアセンター運営報告
- 【資料8】 2026 年度入試状況報告
- 【資料9】 開志専門職大学 履修・試験・成績評価に関する細則
- 【資料10】 開志専門職大学 授業課題等の著作権に関する規程
- 【資料11】 開志専門職大学 事業創造学部における企業協働授業に係る実施協定書
- 【資料12】 授業評価アンケートの改定について
- 【資料13】 学外関係者の意見・要望をくみ上げ、教育研究や大学運営の改善・向上につなげるシ
ステム図
- 【資料14】 教育課程連携協議会 アニメコース現状報告
- 【資料15】 2025 年度第 2 回教育課程連携協議会_マンガ分野
- 【資料16】 令和 7 年第 2 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