

職業実践専門課程等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		
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288		
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
文化・教養	文化教養専門課程		アニメ総合学科 総合アニメーション専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度	
学科の目的	アニメーションに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	アナログ・デジタルを問わず、アニメーションの映像表現として多くの技術を習得するために、授業の大半を占める実習授業や企業と連携した作成制作や産学連携プロジェクトで実践を重ねながら、作品を完成させる経験を積み重ねることでプロを目指している。							
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,800 単位時間	420 単位時間	0 単位時間	2,400 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率			
160 人	32 人		19 人	59% %	12 %			
就職等の状況	■卒業者数(C) : 6 人							
	■就職希望者数(D) : 6 人							
	■就職者数(E) : 5 人							
	■地元就職者数(F) 4 人							
	■就職率(E/D) 83 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 100 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 83 %							
	■進学者数 0 人							
	■その他							
	・留学生帰国、自営業手伝い							
(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
(令和6年度卒業生)								
(株)アニメーションスタジオ・セブン(株)アニモキャラメル(株)オー・エル・エム(株)キャンディーボックスシーステーション(株)(有)スタジオインクル(有)ゼクシズ(株)颱風グラフィックス(株)デイヴィッドプロダクション(株)ディオメディア(株)ナット(株)Bamboo(有)フィール(有)フィニット(株)Felix Film(株)ボンズ(株)Yostar Pictures								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載							
		評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL		
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)							
	総授業時数				2,820 単位時間			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				240 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位時間			
	うち必修授業時数				1,830 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				240 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				0 単位時間			
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				0 単位時間			
	(B:単位数による算定)							
	総単位数				0 単位			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				単位				
うち企業等と連携した演習の単位数				単位				
うち必修単位数				単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数				単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)				2 人			
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				2 人			
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人			
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)				0 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				0 人			
	計				4 人			
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				2 人			

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期
(年間の開催数及び開催時期)
年2回 (3月、8月)
(開催日時(実績))
第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00
第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30
0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。
【意見】
アニメーション表現の多様化により、実際のアニメーション制作現場での作業工程を踏襲しない技術や方法論が出てきてしまっている。ただし、活躍できているのは一部の特殊な才能を持ったクリエイターのみであり、学生が真似ると就職後の制作環境に対応が出来なくなる恐れがある。
【意見の活用】
上記の問題に対応するため、「企画制作」「アニメーション制作」の授業などで改めて商業用アニメーションのワークフローを指導し、グループワークにおける素材の共有の重要性に意識を持たせている。担当している映像のカットを複数人で仕上げていくことが常識である職場に対応するには各個人だけの情報把握のみでは対応できないことを認識させ、就職後をイメージした制作工程を徹底する。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針
アニメーション制作の実践的授業を行うため、企業・団体より当該企業・団体に所属するクリエイターを講師として派遣し、校内の施設や設備を活用してアニメーション作品の企画から完成品の搬入までを指導し、制作の一連の流れを学生に経験させることが出来る企業・団体を選定している。
(2)実習・演習等における企業等との連携内容
※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記
担当の教員は企業・団体から派遣された講師と各学生作品の進捗状況を共有し、就職後の仕事のワークフローに則した制作が行われているかを監督する。各制作工程において問題が発生した際には実際の制作現場での事例を挙げながら解決方法を指導し、演習の終了時には学習成果の評価を踏まえて、実社会での制作時に更なる改善が望めるよう助言等を得る。学修成果は授業毎の各作品の進捗報告、完成作品の上映審査時の評価、出席評価から総合的に判断する。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
アニメーション制作	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	2D表現および3D表現によるアニメーション制作の企画から搬入までの一連の流れを実習として経験する。前期はグループ制作による特定視聴者に向けた作品制作、後期はオリジナル企画での修了制作を行う。	株式会社アニモキャラメル

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	「生成AIの最前線 ～見えてきた活用例とその定量効果、課題～」	連携企業等: 日本マイクロソフト株式会社
期間:	2024年7月8日15:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	生成AIの活用における課題とその対応策に関する知見を得ることを目的とした。	
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリコーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	デジタル環境下でのアニメーション制作において、今後の学生指導に取り入れるべきスキルの情報を得て指導に役立てる。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。
その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。
②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。
その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだとの指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパンの認知の拡大に取り組んでいる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf

公表時期: 2025年10月1日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2)各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3)教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5)様々な教育活動・教育環境	・AO2,5システム・教育サポート・業界EXPO
(6)学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7)学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8)学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9)学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 アニメ総合学科総合アニメーション専攻)																
	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			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	
1	○			アニメーション原論	アニメーション基礎知識の講義	1前	30	2	○			○		○		
2	○			コミュニケーション論	情報、意図の伝達能力向上のための講義	1前	30	2	○			○		○		
3	○			HR	ホームルームを兼ねた就職活動準備講座	1通	60	4	○			○		○		
4	○			デッサン	静物画を中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	1通	##	8			○	○			○	
5	○			モーションクロッキー	アニメ作画へとつながる人物の連続画の実技講座	1前	60	4			○	○			○	
6	○			2DCG基礎	Photoshop、RETAS等の2D画像処理ソフトの基礎講座	1前	30	2			○	○		○		
7	○			CM制作	グループ制作による産学協同作品制作	1前	60	4			○	○		○		
8	○			映像研究	グループ制作によるプレゼンテーション作品制作	1前	60	4			○	○		○		
9	○			色彩基礎	色彩の基礎知識の講義	1前	30	2	○			○			○	
10	○			ドローイング	パース能力向上のための実技講座	1前	30	2			○	○			○	
11	○			映像論	アニメーション知識応用への講義	1後	30	2	○			○		○		
12	○			画面構成	レイアウト能力向上のための講義	1後	30	2	○			○			○	
13	○			企画制作	アニメーション企画から制作までの実践	1後	60	4			○	○		○		
14	○			就職セミナー	就職活動のための基礎知識の講義	1後	30	2	○			○		○		
15	○			ポートフォリオ制作	就職活動作品集の指導	1後	30	2	○			○		○		
16	○			作画	アニメーション原画・動画の基礎実技講座	1後	60	4			○	○			○	
17	○			進級制作	1年次授業のまとめとなるショートアニメーションの制作	1後	30	2			○	○		○		
18		○		必修選択A：背景	絵具を利用した手描きによる背景画の実技講座	1後	##	8			○	○			○	
19		○		必修選択A：コンテ演習	絵コンテ、演出の理解のための基礎実技講座	1後	##	8			○	○			○	
20		○		必修選択A：キャラクター演習	キャラクターデザイン・デジタル制作基礎の実技講座	1後	##	8			○	○			○	
21		○		必修選択B：3DCG演習	3dsMaxを利用した3DCG表現の実技講座	1後	60	4			○	○			○	
22		○		必修選択B：パース研究	透視図法を用いた空間構成技術向上のための実技講座	1後	60	4			○	○			○	
23			○	選択：集中講座（自由選択）	他学科向けのデジタルアニメーション基本講座	1前	30	2			○	○		○		
24			○	留学生就活コース	留学生向けの就職活動向けに特化した日本語スキルアップのための講義	1通	60	4	○			○		○		
25	○			デッサン	ヌードクロッキーを中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	2通	##	8			○	○			○	
26	○			アニメーション制作	グループ制作による特定視聴者に向けた作品制作。後期はオリジナル企画での修了制作によるスキルアップ	2通	##	16			○	○			○	○
27	○			HR	ホームルームを兼ねた就職活動作品指導	2通	60	4	○			○		○		

28	○		映画構成論	映像作品演出の実践応用への講義	2 前	30	2	○			○			○	
29	○		作画	アニメーション原画・動画の実技講座	2 通	##	8			○	○			○	
30		○	必修選択A： デジタル背景	絵具を利用した手描きによる背景画の応用 とデジタル環境での背景画の実技講座	2 通	##	12			○	○			○	
31		○	必修選択A： 絵コンテ演出	絵コンテ、演出の理解のための応用実技	2 通	##	12			○	○			○	
32		○	必修選択A： 作画応用	レイアウトを含めたアニメーション原画・ 動画の応用実技	2 通	##	12			○	○			○	
33		○	必修選択B： デジタル制作	デジタル環境でのアニメーション制作の実 技講座	2 通	##	8			○	○			○	
34		○	必修選択B： デジタル撮影	After Effectsと各種エフェクトプラグイン を利用したアニメーション撮影の実技講座	2 通	##	8			○	○			○	
35		○	選択：スキル アップ（自由 選択）	就職活動用作品集の指導	2 通	##	8			○	○			○	
36															
37															
合計					35	科目	2820 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審		1 学年の学期区分	2 期
履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する		1 学期の授業期間	15 週

（留意事項）

- 1
- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合
については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等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			
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288			
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
文化・教養	文化教養専門課程		アニメ総合学科 ハイブリッドアニメーター専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度		
学科の目的	アニメーションに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	アナログ・デジタルを問わず、アニメーションの映像表現として多くの技術を習得するために、授業の大半を占める実習授業や企業と連携した作成制作や産学連携プロジェクトで実践を重ねながら、作品を完成させる経験を積み重ねることでプロを目指している。								
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,800 単位時間	420 単位時間	0 単位時間	1,830 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率			
160 人	75 人		42 人		1 %	11 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		20		人				
	■就職希望者数(D)		19		人				
	■就職者数(E)		18		人				
	■地元就職者数(F)		14		人				
	■就職率(E/D)		90		%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100		%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		90		%				
	■進学者数		1		人				
	■その他								
	・留学生帰国、自営業手伝い								
(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)									
■主な就職先、業界等									
(令和6年度卒業生)									
(株)アニメーションスタジオ・セブン(株)アニモキャラメル(株)オー・エル・エム(株)キャンディーボックスシーステーション(株)(有)スタジオティンクル(有)ゼクシズ(株)颱風グラフィックス(株)デイヴィッドプロダクション(株)ディオメディア(株)ナット(株)Bamboo(有)フィール(有)フィニット(株)Felix Film(株)ボンズ(株)Yostar Pictures									
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL								
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp/								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数				2,490 単位時間				
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				240 単位時間				
	うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位時間				
	うち必修授業時数				1,980 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				240 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				0 単位時間				
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				0 単位時間				
	(B: 単位数による算定)								
	総単位数				0 単位				
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				単位				
	うち企業等と連携した演習の単位数				単位				
	うち必修単位数				単位				
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				単位				
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数				単位				
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)				2 人				
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)				2 人				
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人				
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)				0 人				
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)				0 人				
	計				4 人				
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				2 人				

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

【意見】

アニメーション表現の多様化により、実際のアニメーション制作現場での作業工程を踏襲しない技術や方法論が出てきてしまっている。ただし、活躍できているのは一部の特殊な才能を持ったクリエイターのみであり、学生が真似ると就職後の制作環境に対応が出来なくなる恐れがある。

【意見の活用】

上記の問題に対応するため、「企画制作」「アニメーション制作」の授業などで改めて商業用アニメーションのワークフローを指導し、グループワークにおける素材の共有の重要性に意識を持たせている。担当している映像のカットを複数人で仕上げていくことが常識である職場に対応するには各個人だけの情報把握のみでは対応できないことを認識させ、就職後をイメージした制作工程を徹底する。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

アニメーション制作の実践的授業を行うため、企業・団体より当該企業・団体に所属するクリエイターを講師として派遣し、校内の施設や設備を活用してアニメーション作品の企画から完成品の搬入までを指導し、制作の一連の流れを学生に経験させることが出来る企業・団体を選定している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

担当の教員は企業・団体から派遣された講師と各学生作品の進捗状況を共有し、就職後の仕事のワークフローに則した制作が行われているかを監督する。各制作工程において問題が発生した際には実際の制作現場での実例を挙げながら解決方法を指導し、演習の終了時には学習成果の評価を踏まえて、実社会での制作時に更なる改善が望めるよう助言等を得る。学修成果は授業毎の各作品の進捗報告、完成作品の上映審査時の評価、出席評価から総合的に判断する。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
アニメーション制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	2D表現および3D表現によるアニメーション制作の企画から搬入までの一連の流れを実習として経験する。前期はグループ制作による特定視聴者に向けた作品制作、後期はオリジナル企画での修了制作を行う。	株式会社アニモキャラメル

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	「生成AIの最前線 ～見えてきた活用例とその定量効果、課題～」	連携企業等: 日本マイクロソフト株式会社
期間:	2024年7月8日15:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	生成AIの活用における課題とその対応策に関する知見を得ることを目的とした。	
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリコーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	デジタル環境下でのアニメーション制作において、今後の学生指導に取り入れるべきスキルの情報を得て指導に役立てる。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。

その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。

②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。

その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだと指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf

公表時期: 2025年10月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 アニメ総合学科ハイブリッドアニメーター専攻)																
	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			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	
1	○			アニメーション原論	アニメーション基礎知識の講義	1前	30	2	○			○		○		
2	○			コミュニケーション論	情報、意図の伝達能力向上のための講義	1前	30	2	○			○		○		
3	○			HR	ホームルームを兼ねた就職活動準備講座	1通	60	4	○			○		○		
4	○			デッサン	静物画を中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	1通	120	8			○	○			○	
5	○			モーションクロッキー	アニメ作画へとつながる人物の連続画の実技講座	1前	60	4			○	○			○	
6	○			2DCG基礎	Photoshop、RETAS等の2D画像処理ソフトの基礎講座	1前	30	2			○	○			○	
7	○			CM制作	グループ制作による産学協同作品制作	1前	60	4			○	○			○	
8	○			映像研究	グループ制作によるプレゼンテーション作品制作	1前	60	4			○	○			○	
9	○			色彩基礎	色彩の基礎知識の講義	1前	30	2	○			○			○	
10	○			映像論	アニメーション知識応用への講義	1後	30	2	○			○			○	
11	○			画面構成	レイアウト能力向上のための講義	1後	30	2	○			○			○	
12	○			企画制作	アニメーション企画から制作までの実践	1後	60	4			○	○			○	
13	○			就職セミナー	就職活動のための基礎知識の講義	1後	30	2	○			○			○	
14	○			ポートフォリオ制作	就職活動用作品集の指導	1後	30	2	○			○			○	
15	○			ドローイング	パース能力向上のための実技講座	1前	60	4			○	○			○	
16	○			作画	アニメーション原画・動画の基礎実技講座	1後	60	4			○	○			○	
17	○			キャラクター演習	キャラクターデザイン・デジタル制作基礎の実技講座	1後	60	4			○	○			○	
18	○			進級制作	1年次授業のまとめとなるショートアニメーションの制作	1後	30	2			○	○			○	
19		○		必修選択A：背景	絵具を利用した手描きによる背景画の実技講座	1後	60	4			○	○			○	
20		○		必修選択A：コンテ演習	絵コンテ、演出の理解のための基礎実技講座	1後	60	4			○	○			○	
21		○		必修選択B：3DCG演習	3dsMaxを利用した3DCG表現の実技講座	1後	60	4			○	○			○	
22		○		必修選択B：パース研究	透視図法を用いた空間構成技術向上のための実技講座	1後	60	4			○	○			○	
23			○	選択：集中講座（自由選択）	他学科向けのデジタルアニメーション基本講座	1前	30	2			○	○			○	
24			○	留学生就活コース	留学生向けの就職活動向けに特化した日本語スキルアップのための講義	1通	60	4	○			○			○	

25	○		デッサン	ヌードクロッキーを中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	2通	120	8			○	○			○	
26	○		アニメーション制作	グループ制作による特定視聴者に向けた作品制作。後期はオリジナル企画での修了制作によるスキルアップ	2通	240	16			○	○			○	○
27	○		映画構成論	映像作品演出の実践応用への講義	2前	30	2	○			○			○	
28	○		HR	ホームルームを兼ねた就職活動作品指導	2通	60	4	○			○		○		
29	○		作画	アニメーション原画・動画の実技講座	2通	120	8			○	○			○	
30	○		デジタル制作	デジタル環境でのアニメーション制作の実技講座	2通	120	8			○	○			○	
31	○		作画応用	レイアウトを含めたアニメーション原画・動画の応用実技	2通	120	8			○	○			○	
32		○	必修選択A：デジタル背景	絵具を利用した手描きによる背景画の応用とデジタル環境での背景画の実技講座	2前	60	4			○	○			○	
33		○	必修選択A：絵コンテ演出	絵コンテ、演出の理解のための応用実技	2前	60	4			○	○			○	
34			○ 選択：スキルアップ（自由選択）	就職活動作品集の指導	2通	120	8			○	○			○	
35	○		キャラクター演習	キャラクターデザイン・デジタル制作基礎の応用実技	2通	120	8			○	○		○		
36		○	必修選択A：3DCG	Pencil+を利用したトゥーンシェーダーとリミテッドアニメ技法による3D表現の応用講座	2通	120	8			○	○			○	
合計				36 科目				2490 単位（単位時間）							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査		1 学年の学期区分	2 期
履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する		1 学期の授業期間	15 週

- （留意事項）
- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等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																									
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																									
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																									
学校法人21世紀アカデメイア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																									
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																								
文化・教養	文化教養専門課程		アニメ総合学科 アニメCG専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度																								
学科の目的	アニメーションに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																														
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	アナログ・デジタルを問わず、アニメーションの映像表現として多くの技術を習得するために、授業の大半を占める実習授業や企業と連携した作成制作や産学連携プロジェクトで実践を重ねながら、作品を完成させる経験を積み重ねることでプロを目指している。																														
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,800 単位時間	390 単位時間	0 単位時間	2,100 単位時間	0 単位時間																							
				単位	単位	単位	単位	単位																							
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率																										
160 人	14 人		5 人	0 %	10 %																										
就職等の状況	■卒業者数(C) : 5 人																														
	■就職希望者数(D) : 5 人																														
	■就職者数(E) : 5 人																														
	■地元就職者数(F) : 5 人																														
	■就職率(E/D) 100 %																														
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 100 %																														
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 100 %																														
	■進学者数 0 人																														
	■その他																														
	・留学生帰国、自営業手伝い																														
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)																														
	■主な就職先、業界等																														
	(令和6年度卒業生) (株)アニメーションスタジオ・セブン(株)アニモキャラメル(株)オー・エル・エム(株)キャンディーボックスシーステーション(株)(有)スタジオインクル(有)ゼクシズ(株)颱風グラフィックス(株)デイヴィッドプロダクション(株)ディオメディア(株)ナット(株)Bamboo(有)フィール(有)フィニット(株)Felix Film(株)ボンズ(株)Yostar Pictures																														
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp																														
	(A：単位時間による算定)																														
	<table><tr><td rowspan="7">総授業時数</td><td colspan="2">総授業時数</td><td>2,490 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>240 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td>1,860 単位時間</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>240 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table>								総授業時数	総授業時数		2,490 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間	うち必修授業時数		1,860 単位時間		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間
総授業時数	総授業時数		2,490 単位時間																												
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間																												
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間																												
	うち必修授業時数		1,860 単位時間																												
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間																											
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間																											
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間																												
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(B：単位数による算定)																														
	<table><tr><td rowspan="7">総単位数</td><td colspan="2">総単位数</td><td>0 単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr></table>								総単位数	総単位数		0 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位	うち企業等と連携した演習の単位数		単位	うち必修単位数		単位		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位
	総単位数	総単位数		0 単位																											
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位																													
うち企業等と連携した演習の単位数		単位																													
うち必修単位数		単位																													
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位																											
		うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位																											
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位																													
教員の属性(専任教員について記入)	<table><tr><td colspan="2">① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して6年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>2 人</td></tr><tr><td colspan="2">② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>2 人</td></tr><tr><td colspan="2">③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td colspan="2">計</td><td>4 人</td></tr><tr><td colspan="2">上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</td><td>2 人</td></tr></table>								① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して6年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		2 人	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		2 人	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人	計		4 人	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		2 人		
	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して6年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		2 人																												
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		2 人																												
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人																												
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人																												
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0 人																												
	計		4 人																												
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		2 人																													

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)

②学会や学術機関等の有識者

③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

【意見】

アニメーション表現の多様化により、実際のアニメーション制作現場での作業工程を踏襲しない技術や方法論が出てきてしまっている。ただし、活躍できているのは一部の特殊な才能を持ったクリエイターのみであり、学生が真似ると就職後の制作環境に対応が出来なくなる恐れがある。

【意見の活用】

上記の問題に対応するため、「企画制作」「アニメーション制作」の授業などで改めて商業用アニメーションのワークフローを指導し、グループワークにおける素材の共有の重要性に意識を持たせている。担当している映像のカットを複数人で仕上げていくことが常識である職場に対応するには各個人だけの情報把握のみでは対応できないことを認識させ、就職後をイメージした制作工程を徹底する。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

アニメーション制作の実践的授業を行うため、企業・団体より当該企業・団体に所属するクリエイターを講師として派遣し、校内の施設や設備を活用してアニメーション作品の企画から完成品の搬入までを指導し、制作の一連の流れを学生に経験させることが出来る企業・団体を選定している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

担当の教員は企業・団体から派遣された講師と各学生作品の進捗状況を共有し、就職後の仕事のワークフローに則した制作が行われているかを監督する。各制作工程において問題が発生した際には実際の制作現場での実例を挙げながら解決方法を指導し、演習の終了時には学習成果の評価を踏まえて、実社会での制作時に更なる改善が望めるよう助言等を得る。学修成果は授業毎の各作品の進捗報告、完成作品の上映審査時の評価、出席評価から総合的に判断する。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
アニメーション制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	2D表現および3D表現によるアニメーション制作の企画から搬入までの一連の流れを実習として経験する。前期はグループ制作による特定視聴者に向けた作品制作、後期はオリジナル企画での修了制作を行う。	株式会社アニモキャラメル

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。 前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	「生成AIの最前線 ～見えてきた活用例とその定量効果、課題～」	連携企業等: 日本マイクロソフト株式会社
期間:	2024年7月8日15:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	生成AIの活用における課題とその対応策に関する知見を得ることを目的とした。	
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリコーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースとしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	デジタル環境下でのアニメーション制作において、今後の学生指導に取り入れるべきスキルの情報を得て指導に役立てる。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。

その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。

②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。

その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意思決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだと指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf

公表時期: 2025年10月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2) 各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3) 教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	・AO2,5システム・教育サポート・業界EXPO
(6) 学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7) 学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8) 学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9) 学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.cooljapan.ac.jp/information/>

公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 アニメ総合学科アニメCG専攻)																
	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			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	
1	○			アニメーション原論	アニメーション基礎知識の講義	1前	30	2	○			○		○		
2	○			コミュニケーション論	情報、意図の伝達能力向上のための講義	1前	30	2	○			○		○		
3	○			HR	ホームルームを兼ねた就職活動準備講座	1通	60	4	○			○		○		
4	○			デッサン	静物画を中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	1通	120	8			○	○			○	
5	○			モーションクロッキー	アニメ作画へとつながる人物の連続画の実技講座	1前	60	4			○	○			○	
6	○			2DCG基礎	Photoshop、RETAS等の2D画像処理ソフトの基礎講座	1前	30	2			○	○		○		
7	○			CM制作	グループ制作による産学協同作品制作	1前	60	4			○	○		○		
8	○			映像研究	グループ制作によるプレゼンテーション作品制作	1前	60	4			○	○		○		
9	○			色彩基礎	色彩の基礎知識の講義	1前	30	2	○			○			○	
10	○			3DCG基礎	3dsMaxを利用した3DCG表現の基礎実技講座	1前	60	4			○	○			○	
11	○			映像論	アニメーション知識応用への講義	1後	30	2	○			○		○		
12	○			画面構成	レイアウト能力向上のための講義	1後	30	2	○			○			○	
13	○			企画制作	アニメーション企画から制作までの実践	1後	60	4			○	○		○		
14	○			作画	アニメーション原画・動画の基礎実技講座	1後	60	4			○	○			○	
15	○			就職セミナー	就職活動のための基礎知識の講義	1後	30	2			○	○		○		
16	○			ポートフォリオ制作	就職活動用作品集の指導	1後	30	2	○			○		○		
17	○			3DCG実習	3dsMaxを利用した3DCG表現の実技講座	1後	60	4			○	○			○	
18	○			進級制作	1年次授業のまとめとなるショートアニメーションの制作	1後	30	2			○	○			○	
19		○		必修選択A：背景	絵具を利用した手描きによる背景画の実技講座	1後	120	8			○	○			○	
20		○		必修選択A：絵コンテ演出	絵コンテ、演出の理解のための基礎実技講座	1後	120	8			○	○			○	
21		○		必修選択A：パース研究	透視図法を用いた空間構成技術向上のための実技講座	1後	120	8			○	○			○	
22			○	選択：集中講座（自由選択）	他学科向けのデジタルアニメーション基本講座	1前	30	2			○	○		○		
23			○	留学生就活コース	留学生向けの就職活動向けに特化した日本語スキルアップのための講義	1通	60	4	○			○			○	
24	○			デッサン	ヌードクロッキーを中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	2通	120	8			○	○			○	
25	○			アニメーション制作	グループ制作による特定視聴者に向けた作品制作。後期はオリジナル企画での修了制作によるスキルアップ	2通	240	16			○	○			○	○
26	○			HR	ホームルームを兼ねた就職活動作品指導	2通	60	4	○			○		○		
27	○			作画	アニメーション原画・動画の実技講座	2通	120	8			○	○			○	

28	○			映画構成論	映像作品演出の実践応用への講義	2 前	30	2	○			○			○	
29	○			セルルック演習	3dsMaxとPencil+を利用したトゥーンシェーダーとリミテッドアニメ技法による3D表現の実技講座	2 前	60	4				○	○			○
30	○			セルルック研究	3dsMaxとPencil+を利用したトゥーンシェーダーとリミテッドアニメ技法による3D表現の応用講座	2 後	60	4				○	○			○
31		○		必修選択A：デジタル撮影	After Effectsと各種エフェクトプラグインを利用したアニメーション撮影の実技講座	2 通	120	8				○	○			○
32		○		必修選択A：デジタル制作	デジタル環境でのアニメーション制作の実技講座	2 通	120	8				○	○		○	
33		○		必修選択B：デジタル背景	絵具を利用した手描きによる背景画の応用とデジタル環境での背景画の実技講座	2 前	60	4				○	○			○
34		##	○	必修選択B：絵コンテ演出	絵コンテ、演出の理解のための応用実技	2 前	60	4				○	○			○
35			○	選択：スキルアップ（自由選択）	就職活動用作品集の指導	2 後	120	8				○	○			○
合計						35	科目	2490 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査		1学年の学期区分	2期
履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する（留意事項）		1学期の授業期間	15週

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

職業実践専門課程等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																						
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		昭和58年7月1日		工藤 憲子		〒 151-0051 (住所) 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 (電話) 03-3401-9701																						
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																						
学校法人21世紀アカデミア		昭和42年1月12日		田坂 広志		〒 196-0001 (住所) 東京都千代田区神田駿河台2-11 (電話) 03-5283-6288																						
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																					
文化・教養	文化教養専門課程		アニメ総合学科 3DCG・VFX専攻		令和 2(2020)年度	-	令和 2(2020)年度																					
学科の目的	アニメーションに関連する職業に必要な専門技術ならびに創造力、表現力を身につけた健全な職能人の育成を目的とする。																											
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	アナログ・デジタルを問わず、アニメーションの映像表現として多くの技術を習得するために、授業の大半を占める実習授業や企業と連携した作成制作や産学連携プロジェクトで実践を重ねながら、作品を完成させる経験を積み重ねることでプロを目指している。																											
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,800 単位時間	420 単位時間	0 単位時間	1,890 単位時間	0 単位時間	0 単位時間																				
			単位	単位	単位	単位	単位	単位																				
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率																						
160 人	7 人		4 人		1 %	36 %																						
就職等の状況	■卒業者数(C) : 4 人																											
	■就職希望者数(D) : 4 人																											
	■就職者数(E) : 3 人																											
	■地元就職者数(F) : 3 人																											
	■就職率(E/D) : 75 %																											
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 100 %																											
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 75 %																											
	■進学者数 : 0 人																											
	■その他																											
	・留学生帰国、自営業手伝い																											
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)																											
	■主な就職先、業界等																											
	(令和6年度卒業生) (株)アニメーションスタジオ・セブン(株)アニモキャラメル(株)オー・エル・エム(株)キャンディーボックスシーステーション(株)(有)スタジオインクル(有)ゼクシズ(株)颱風グラフィックス(株)デイヴィッドプロダクション(株)ディオメディア(株)ナット(株)Bamboo(有)フィール(有)フィニット(株)Felix Film(株)ボンズ(株)Yostar Pictures																											
当該学科のホームページURL	https://www.cooljapan.ac.jp																											
	(A：単位時間による算定)																											
	<table><tr><td rowspan="7">総授業時数</td><td colspan="2">総授業時数</td><td>2,310 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>240 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修授業時数</td><td>1,860 単位時間</td></tr><tr><td rowspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr></table>								総授業時数	総授業時数		2,310 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間	うち必修授業時数		1,860 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間
総授業時数	総授業時数		2,310 単位時間																									
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		240 単位時間																									
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間																									
	うち必修授業時数		1,860 単位時間																									
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間																								
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間																								
	企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(B：単位数による算定)																										
<table><tr><td rowspan="7">総単位数</td><td colspan="2">総単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">うち必修単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td rowspan="2">うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td colspan="2">うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr><tr><td colspan="2">(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr></table>								総単位数	総単位数		単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位	うち企業等と連携した演習の単位数		単位	うち必修単位数		単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位	
総単位数		総単位数		単位																								
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位																									
	うち企業等と連携した演習の単位数		単位																									
	うち必修単位数		単位																									
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位																								
		(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位																								
	教員の属性(専任教員について記入)	<table><tr><td rowspan="6">① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td><td>2 人</td></tr><tr><td>② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td><td>2 人</td></tr><tr><td>③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0 人</td></tr><tr><td>計</td><td>4 人</td></tr></table>								① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	2 人	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	2 人	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0 人	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0 人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0 人	計	4 人							
① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		2 人																										
		② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	2 人																									
		③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0 人																									
		④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0 人																									
		⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0 人																									
		計	4 人																									
<table><tr><td>上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</td><td>2 人</td></tr></table>								上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数	2 人																			
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数	2 人																											

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就職先である、ゲーム・アニメーション等エンターテインメント業界において必要とされる、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む)に活かすことを目的として基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程の編成にあたっては、教育過程編成委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報・意見を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努めるものとし、その過程においては、以下に基づくものとする。

①学科教員による改善案の作成。②教育課程編成委員会にて専門的知見に基づく意見交換。③委員会での意見を踏まえ、学科長・教務関連委員を中心に修正案を作成し学校長の承認を得る。④最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木下 亮輔	株式会社TechPlus代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
鈴木 克久	株式会社アンビション人事部／(社)コンピュータエンターテインメント協会	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
高見 政良	日本美術解剖学会員	令和7年4月1日～令和9年3月31日	②
大津 健太郎	株式会社オクルトノボル クリエイティブディレクター	令和7年4月1日～令和9年3月31日	③
工藤 憲子	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 学校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
野中 智之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
本木 能之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
真家 祐也	専門学校東京クールジャパン・アカデミー アニメ総合学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
西岡 創	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 声優学科長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
川上 美樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー グローバルキャリアデザインセンター長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
井上 正樹	専門学校東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科教諭	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
池田 貴之	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務長	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—
前手 俊和	専門学校東京クールジャパン・アカデミー 事務	令和7年4月1日～令和9年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年9月12日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月15日 14:00～15:30

0

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

【意見】

アニメーション表現の多様化により、実際のアニメーション制作現場での作業工程を踏襲しない技術や方法論が出てきてしまっている。ただし、活躍できているのは一部の特殊な才能を持ったクリエイターのみであり、学生が真似ると就職後の制作環境に対応が出来なくなる恐れがある。

【意見の活用】

上記の問題に対応するため、「企画制作」「アニメーション制作」の授業などで改めて商業用アニメーションのワークフローを指導し、グループワークにおける素材の共有の重要性に意識を持たせている。担当している映像のカットを複数人で仕上げていくことが常識である職場に対応するには各個人だけの情報把握のみでは対応できないことを認識させ、就職後をイメージした制作工程を徹底する。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

アニメーション制作の実践的授業を行うため、企業・団体より当該企業・団体に所属するクリエイターを講師として派遣し、校内の施設や設備を活用してアニメーション作品の企画から完成品の搬入までを指導し、制作の一連の流れを学生に経験させることが出来る企業・団体を選定している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

担当の教員は企業・団体から派遣された講師と各学生作品の進捗状況を共有し、就職後の仕事のワークフローに則した制作が行われているかを監督する。各制作工程において問題が発生した際には実際の制作現場での実例を挙げながら解決方法を指導し、演習の終了時には学習成果の評価を踏まえて、実社会での制作時に更なる改善が望めるよう助言等を得る。学修成果は授業毎の各作品の進捗報告、完成作品の上映審査時の評価、出席評価から総合的に判断する。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
アニメーション制作	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	2D表現および3D表現によるアニメーション制作の企画から搬入までの一連の流れを実習として経験する。前期はグループ制作による特定視聴者に向けた作品制作、後期はオリジナル企画での修了制作を行う。	株式会社アニモキャラメル

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針		
※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記		
教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、学生に対する指導力の修得・向上のための研修に参加するものとする。この研修は年に一度、原則として6月に実施する。		
前項に加え、各学科の教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、専門分野における専門能力を修得することを目的に別途研修を受講する。この研修は、業界団体等他の機関により実施されるものとし、校内、当該団体あるいはその他研修に適切な場所で実施する。教職員(学校が期間を定めて雇用する非常勤職員を除く)は、勤務年数、業界経験年数の如何にかかわらず、特段の事由のない限り、これらの研修に参加しなければならない。		
(2)研修等の実績		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	「生成AIの最前線 ～見えてきた活用例とその定量効果、課題～」	連携企業等: 日本マイクロソフト株式会社
期間:	2024年7月8日15:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	生成AIの活用における課題とその対応策に関する知見を得ることを目的とした。	
研修名:	「生成AIで進化する”はたらく”のカタチ～AI活用の最適解とリコーの取り組み～」	連携企業等: リコージャパン株式会社
期間:	2024年7月8日16:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	アニメーション制作や周辺業務におけるAIの活用の余地を検討することを目的とした。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「なりたい自分」を考える理想設計ワークショップ	連携企業等: 株式会社B.Cmembers
期間:	2025年3月11日17:00～	対象: 本校全職員
内容	クリエイティブシンキング、ロジカルシンキング、システムシンキングの思考法をベースしたワークショップを通じ、目指す企業や業界へ学生の目標設定の立て方や、就職後のキャリア設計方法などの手段を学び、進路指導力の向上を図った。	
(3)研修等の計画		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クリエイティブ業界最前線2025	連携企業等: 株式会社 ワコム
期間:	2025年6月11日17:00～	対象: アニメ総合学科教職員
内容	デジタル環境下でのアニメーション制作において、今後の学生指導に取り入れるべきスキルの情報を得て指導に役立てる。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「 教育相談の理論と実践 」	連携企業等: 公益財団法人才能開発教育研究財団
期間:	2025年8月初旬	対象: 本校全職員
内容	学生理解や教育相談に役立つ基本的なカウンセリング理論や技法について、学校現場の現状と課題についての事例を共に学び、その考え方を伝える力を習得する。	

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価結果を客観的に検証する仕組みとして『学校関係者評価委員会』を設置する。
その目的としては、①自己評価結果の客観性・透明性をたかめること。
②委員の本校に対する理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることとする。
その活動としては、学校が策定した重点目標、計画の実施についての自己評価結果、評価結果に基づく今後の取り組み方針などについて、教育活動・学校運営に係る課題を共有し、今後の方向性等に対する助言を行うものであり、それを受けて、学校及び教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育人人材像、職業教育の特色、将来構想、保護者等に周知、業界のニーズとの適合性
(2)学校運営	運営方針、事業計画、運営組織・意志決定機能の明確化、人事規定、教務・財務等の組織整備、コンプライアンス体制、情報公開、業務の効率化
(3)教育活動	教育課程の編成・実施方針、教育レベルや学習時間の確保、カリキュラム、キャリア教育・実践的授業、企業・業界団体等との連携、実践的な職業教育、授業評価・評価体制、適正な教員確保とマネジメント、研修や教員育成
(4)学修成果	就職率、資格取得率、退学率の低減、卒業生・在校生の活躍状況の把握と教育活動の改善への活用
(5)学生支援	進路・就職支援体制、学生相談体制、経済的な支援体制、健康管理、学生の生活環境支援、保護者との連携、卒業生支援、教育環境が整備、高校との連携、キャリア教育・職業教育の取り組み
(6)教育環境	施設・設備の整備、インターンシップ・研修等の教育体制、防災に対する体制整備
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育効果の公表、学納金は妥当性
(8)財務	学校の財務基盤、予算・収支計画、会計監査、財務情報公開の体制整備
(9)法令等の遵守	法令遵守と適正な運営、個人情報保護、自己評価の実施と改善、自己評価結果を公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、学生ボランティア活動を奨励・支援、公開講座・教育訓練
(11)国際交流	留学生の受け入れ・派遣・在籍管理、留学生の学修・生活指導体制の整備、学修成果の評価

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

本校は従来より立地・外観・雰囲気等の面より、外部からは学校としてのイメージが薄いようであった。前回の委員会において地域代表委員からの意見で地域の商店街や組合でも学校なのか企業なのか、何の勉強をしているのか理解されていないようだと指摘を受けて、改めて認識を強くした。今回の報告を伴う情報公開を機に、より学校の教育活動や学生の作品発表・活動状況についてのホームページでの配信を修正し、また企業との提携や高校との連携など学校として施設面も含めてのオープン化し、東京クールジャパン・アカデミーの認知の拡大に取り組んでいる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
藤沢 理子	株式会社エッジワークス 取締役	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	企業等委員
松本 翔吾	有限会社ゼクシズ	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	卒業生
岡崎 千治	千駄ヶ谷大通り商店街振興組合 千駄ヶ谷グリーンモール理事長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	近隣地域住民
松田 敏博	全国私立通信制高等学校協会元事務局長 学校法人科学技術学園高等学校理事長・校長	令和7年4月1日～令和9年4月1日(2年)	学校運営に関する専門家

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期
(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: https://www.cooljapan.ac.jp/evaluation/R6tcj_school_official_evaluation_report.pdf
公表時期: 2025年10月1日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係
(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針
学校案内書やホームページにて学校理念・育成すべき学生の人材像等教育目標の共有を前提に、学校施設の見学や学校行事への随時見学・参加を通じて学校の取り組みに理解を深めていただき、その方向性や整合性の判断し、連携や協力関係を続ける等積極的な情報交換・理解促進に努める。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	・学校の概況・教育理念・法人名・所在地・代表者・沿革・教育目標
(2)各学科等の教育	・目標募集学科・専攻(コース)・定員・就職業界デビューへのSTEP・教育の流れ
(3)教職員	・組織図・本務者、兼務者、職員人数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・就職活動へのフォローアップ・企業、業界との連携
(5)様々な教育活動・教育環境	・AO2.5システム・教育サポート・業界EXPO
(6)学生の生活支援	・学生寮・学割制度・教室、備品貸し出し・図書室利用・部活動
(7)学生納付金・修学支援	・学費一覧・奨学金制度
(8)学校の財務	・財務諸表・貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業報告書・監査報告書
(9)学校評価	・自己評価報告書・学校関係者評価報告書
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法
(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: https://www.cooljapan.ac.jp/information/
公表時期: 2025年10月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 アニメ総合学科3 DCG・VFX専攻)																
	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			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	
1	○			映像論	アニメーション基礎知識の講義	1前	30	2	○			○		○		
2	○			コミュニケーション論	情報、意図の伝達能力向上のための講義	1前	30	2	○			○		○		
3	○			HR	ホームルームを兼ねた就職活動準備講座	1通	60	4	○			○		○		
4	○			デッサン	静物画を中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	1通	120	8			○	○			○	
5	○			モーションクロッキー	アニメ作画へとつながる人物の連続画の実技講座	1前	60	4			○	○			○	
6	○			2DCG基礎	Photoshop、RETAS等の2D画像処理ソフトの基礎講座	1前	30	2			○	○		○		
7	○			色彩基礎	色彩の基礎知識の講義	1前	30	2	○			○			○	
8	○			CM制作	グループ制作による産学協同作品制作	1前	60	4			○	○		○		
9	○			映像研究	グループ制作によるプレゼンテーション作品制作	1前	60	4			○	○		○		
10	○			3DCG基礎	3dsMaxを利用した3DCG表現の基礎実技講座	1前	60	4			○	○			○	
11	○			MAYA	MAYAを利用した3DCG表現の応用実技	1通	120	8			○	○			○	
12	○			映像論	アニメーション知識応用への講義	1後	30	2	○			○		○		
13	○			画面構成	レイアウト能力向上のための講義	1後	30	2	○			○			○	
14	○			企画制作	アニメーション企画から制作までの実践	1後	60	4			○	○		○		
15	○			就職セミナー	就職活動のための基礎知識の講義	1後	30	2	○			○		○		
16	○			ポートフォリオ制作	就職活動作品集の指導	1後	30	2	○			○		○		
17	○			3DCG演習	3dsMaxを利用した3DCG表現の実技講座	1後	60	4			○	○			○	
18	○			作画	アニメーション原画・動画の基礎実技講座	1後	60	4			○	○			○	
19	○			進級制作	1年次授業のまとめとなるショートアニメーションの制作	1後	30	2			○	○			○	
20		○		必修選択A：背景	絵具を利用した手描きによる背景画の実技講座	1後	60	4			○	○			○	
21		○		必修選択A：絵コンテ演出	絵コンテ、演出の理解のための基礎実技講座	1後	60	4			○	○			○	
22		○		必修選択A：2DCG応用	After Effectsを利用したアニメーション撮影の基礎実技講座	1後	60	4			○	○			○	
23		○		選択：集中講座（自由選択）	他学科向けのデジタルアニメーション基本講座	1前	30	2			○	○		○		
24			○	留学生就活コース	留学生向けの就職活動向けに特化した日本語スキルアップのための講義	1通	60	4	○			○		○		

25	○			デッサン	ヌードクロッキーを中心とした観察力・表現力向上のための実技講座	2通	120	8			○	○			○	
26	○			アニメーション制作	グループ制作による特定視聴者に向けた作品制作。後期はオリジナル企画での修了制作によるスキルアップ	2通	240	16			○	○			○	○
27	○			HR	ホームルームを兼ねた就職活動作品指導	2通	60	4	○			○		○		
28	○			3DCG・VFX 演習	MAYAを利用したVFXのためのエフェクト実技講座	2前	60	4			○	○			○	
29	○			映画構成論	映像作品演出の実践応用への講義	2前	30	2	○			○			○	
30	○			3DCG・VFX 研究	MAYAとHoudiniを利用したVFXのためのエフェクト応用実技講座	2後	60	4			○	○			○	
31	○			デジタル撮影	After Effectsと各種エフェクトプラグインを利用したアニメーション撮影の実技講座	2通	120	8			○	○			○	
32		○		必修選択A：背景	絵具を利用した手描きによる背景画の応用とデジタル環境での背景画の実技講座	2通	120	8			○	○			○	
33		○		必修選択A：絵コンテ演出	絵コンテ、演出の理解のための応用実技	2通	120	8			○	○			○	
34			○	選択：スキルアップ（自由選択）	就職活動作品集の指導	2通	120	8			○	○			○	
35																
36																
合計					34 科目			2310 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	基本科目・選択科目等を併せて108単位以上の習得及び修了制作の審査に合格すること。	1 学年の学期区分	2 期
	履修方法：入学・進級時のオリエンテーションにて配布・案内に沿って履修する	1 学期の授業期間	15 週

- （留意事項）
- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。