

培养能够在业界生存的制作人!

设计/映像/CG动画/网络/游戏/音像等,每天都在进步的数字化世界。

在本校每年都会针对业界相关领域的需求进行研究,而开设对应需求特点的教育体系。在业界,培养的并不是一次性的制作人,而是能够在业界生存下来的人。现在,学校实施的是少人数小班制教育,从上课到就职为止都会认真、细致地帮助学生,在2006年6月,我校的就职率达到了100%

创 立 年 月	1983年7月1日	许 可 年 月	1983年7月1日
就 学 生 在 校 人 数	33名	教 师 人 数	51名
指 定 课 程	设计/映像/网络/游戏/音像(5门学科12项专业)		
代 表 者	理事长 安达 晓子		
申 请 资 格	在本国或国外有高中以上学历及毕业生		
入 学 考 试 方 法	个人资料审查/日语考试(日语能力考试2级)/面试		
备 注	日语能力考试2级取得者日语笔试免除		



在学校的屋顶上,晚上可以欣赏到美丽的夜景

SCHOOL INFORMATION

指定课程	目的	学业期限	招生人数	课时	上课周数	入学时间	最初年度缴纳金额(日元)	申请时间
映像传媒 (数字化音像,CG动画)	升学	2年	80	1,200	30	4月	1,249,000	前一年9/1~12/30,当年1/4 招满为止
游戏娱乐产业学科 (游戏企画,游戏软件开发,游戏插图设计)	升学	2年	100	1,200	30	4月	1,249,000	前一年9/1~12/30,当年1/4 招满为止

主要就职方向 電通テック、オムニバス・ジャパン、東映ラボ・テック、IMAGICA、ポリゴンマジック、ゴンゾ、スタジオ4℃、白組、セガ、コナミ、

アトラス、トーセ、ドワンゴ、レッドエンターテインメント、サクセス、手塚企画 等