

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		
日本アニメ・マンガ専門学校		平成11年7月15日		青山 一春		〒 951-8063 (住所) 新潟県新潟市中央区古町通5番町602-1 (電話) 025-210-8333		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人国際総合学園		平成7年3月24日		池田 祥護		〒 951-8063 (住所) 新潟県新潟市中央区古町通2番町541 (電話) 025-210-8565		
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		マンガ・イラスト・キャラクター科		令和 1(2019)年度	-	令和 2(2020)年度	
学科の目的	本校は学校教育法に基づき、生徒に対してゲーム業界、映像制作業界等で活躍できる専門知識・技能と社会人としての一般教養を併せて指導し、日本の基幹産業であるエンターテインメント産業を支え、日本が世界に誇れる文化を世界に発信できる人材の輩出を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	本学科は生徒に対して幅広くマンガ業界、イラスト業界、ゲーム業界等で活躍できる基礎的な知識と技術を得得し、その後希望コースを経てより高度な知識と技術を得得し、社会人としてのマナーを身につけるカリキュラムで運営を行っている。							
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
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,688 単位時間	1,126 単位時間	1,630 単位時間	2,712 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		
90 人	61 人		1 人		0 %	3 %		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 20 人							
	■就職希望者数(D) : 8 人							
	■就職者数(E) : 8 人							
	■地元就職者数(F) : 3 人							
	■就職率(E/D) : 100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 38 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 40 %							
	■進学者数 : 1 人							
	■その他							
	フリーランス 5名 アルバイト 7名 (令和 6 年度卒業者に關する令和 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) 日本精機株式会社 鶴見有職研究所 株式会社ルールブック								
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体 : 受害年月 : 評価結果を掲載したホームページURL				無			
当該学科のホームページURL	https://web-jam.jp/gakka/manga-illust-master/							
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					2,688 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					120 単位時間		
	うち企業等と連携した演習の授業時数					120 単位時間		
	うち必修授業時数					120 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					60 単位時間		
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					60 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					〇〇 単位			
うち企業等と連携した演習の単位数					〇〇 単位			
うち必修単位数					〇〇 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					〇〇 単位			
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					〇〇 単位			
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					〇〇 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)					0 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)					1 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					3 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					1 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

添付「職員の教育・研修に関する細則」中、「第2条(3) 専門分野の知識・技術に関するもの」に関し、該当学科の常勤講師は、最新の業界動向を把握し、より実務に即した改善をカリキュラムに反映できるよう、自らも学生OJTに随行する形で、外部制作現場に積極的参加することとする。

(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

教育課程編成委員会は本校教務部のもとにおく。学科の教育課程の編成にあたっては教育課程編成委員会の意見を活用する。委員会の議長は本校副校長等教育課程編成の責任者とする。委員は業界全体の動向に関する知見を有する有識者、及び、実務に関する知識、技術、技能についての知見を有する企業・団体等の役職員を含むものとする。

カリキュラム検討会議で審議後、校長の許可を経て決定とする

(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
廣野 美樹	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
荒木 優	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
近藤 充	新潟県美術家連盟	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	①
村松 誠	LAP日本学芸振興會	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	
〇〇 〇〇	〇〇〇〇〇	令和〇年〇月〇日～令和〇年〇月〇日(2年)	

※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(4月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月8日 16:30～18:00

第2回 令和7年3月26日 14:40～18:00

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。

外部企業の目線から見える学生資質を加味し、反応も踏まえて授業編成することが出来ている。
また、3DCGの業界分野は、技術変動の激しい業界であるため、常に鮮度の高い情報収集をできるよう、第一線で活躍されている3DCGクリエイターの意見を取り入れて事業が編成で来ている。

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

原則として、「学内での実習・演習」に関しては、学校ガイドラインを優先し、「学外の作品制作現場でのOJT」に関しては、業界のルールを優先することとするが、相互の学生情報フィードバックをもとに、教育・企業双方から互いに改善策を提示し合ふことを前提とする。

(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

授業内容・実施方法・実施時期等に関しては、添付資料「教育課程編成委員会等の企業等の委員承諾書」に準ずる。委員内で協議・検討した内容を反映させたカリキュラム・教育連携により、教育効果・学習成果が効果的に習得できているかを作品添削を通し確認し、結果を学生へのフィードバック及び、カリキュラム策定の材料としている。

(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
デッサンⅠA	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	マナーを習慣にする事を目指す。 発声練習、活舌練習、挨拶練習。 社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ。	新潟県美術家連盟 理事
デッサンⅠB	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	マナーを習慣にする事を目指す。 発声練習、活舌練習、挨拶練習。 社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ。	新潟県美術家連盟 理事
マーケティングA	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 透視図法の基礎を学ぶ。	株式会社Gugenka
マーケティングB	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	マンガ家に必要なスキルを理解する 漫画制作に必要な道具をさせる マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る	株式会社Gugenka
業界研究・制作Ⅳ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。	LAP日本学芸振興會

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

(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

添付「職員の教育・研修に関する細則」中、「第2条(3) 専門分野の知識・技術に関するもの」に関し、該当学科の常勤講師は、最新の業界動向を把握し、より実務に即した改善をカリキュラムに反映できるよう、自らも学生OJTに随行する形で、外部制作現場に積極的参加することとする。

その他、一般的な指導研修として、就職実務系の研修への定期開催を実施すること。

(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:	ロゴのアイデアの生み出し方「アイデア出し」の6のステップと8個の発想法	連携企業等:	DTP Transit
期間:	45561	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 学科長
内容	「アイデア出し」の6のステップと8個の発想法の説明と実例解説		
研修名:	未来に向けてデザインされたSNS～ブランディングを磨く22の法則	連携企業等:	DTP Transit
期間:	45414	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 学科長
内容	SNSプラットフォームごとの特徴や投稿する目的別の使い分け、ブランディングについて		
研修名:	生成AI指導のためのAdobeFirefly	連携企業等:	デジタルハリウッド大学
期間:	45434	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 学科長
内容	AI技術の基本と教育への応用。AI基礎知識からAdobeFireflyのデモンストレーションと実践、AIを既存のカリキュラムにどう組み込むか。		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	学校法人 国際総合学園 教職員研修 発達障害 基礎講座	連携企業等:	日本産業カウンセラー協会 上信越支部
期間:	45799	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務
内容	発達障害に関しての理解		
研修名:	2024年度第1回ハラスメント防止研修	連携企業等:	よつばワーク社会保険労務士法人
期間:	45491	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務□
内容	管理者向け研修。パワハラにならないための指導、心得について		
研修名:	第二回ハラスメント防止研修「ハラスメントと指導の違いについて」	連携企業等:	よつばワーク社会保険労務士法人
期間:	2025年2月26日	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務□
内容	ハラスメントと指導の違いについて		

(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:	はじめよう「デザインの学び方」	連携企業等:	DTP Transit
期間:	45924	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務
内容	デザイン9×9マンガで学ぶはじめてのデザイン基礎トレーニング。デザインの目と芽。		
研修名:	AdobeIllustratorでイラストを描くための実践イラレ塾	連携企業等:	DTP Transit
期間:	45952	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務
内容	基本操作・ショートカットのカスタマイズ・アクション・イラスト制作で役立つ裏技など。		
研修名:	三者三様のInDesign入門	連携企業等:	DTP Transit
期間:	45980	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務
内容	手を動かして学ぶ正規表現とInDesignでの活用		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専門学校の退学防止 ～今 必要な意識改革と具体的取り組み～	連携企業等:	株式会社 ユー・ティー・ジー
期間:	45828	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務
内容	退学防止のためにできること・取り組みについての講演。		
研修名:	問題を抱えたこども・保護者にどう向き合えばいいか	連携企業等:	公益社団法人新潟県私学振興会
期間:	45832	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務
内容	精神科医による問題を抱えたこども・保護者へのかかわり方について		
研修名:	スポーツハラスメント防止研修	連携企業等:	レイ法律事務所
期間:	45862	対象:	マンガ・イラスト・キャラクター科 教務
内容	スポーツの現場におけるハラスメント防止について		

公表時期: 45748

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

マンガ、アニメーション、イラスト、ゲーム等関連業界の連携による、本当の意味での「即戦力」となる学生輩出に焦点を定め、業界関係者に対する「学校理解」を求め、双方からの歩み寄りにより、業界、学校の双方にとってより実践的な学習環境を実現できることを目指す。□

□

(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	(1)学校の概要、目標
(2)各学科等の教育	(2)各学科の教育
(3)教職員	(3)教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)実習への取組状況、就職支援への取組状況
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)学校行事への取組状況・課外活動
(6)学生の生活支援	(6)学生の支援
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・就学支援
(8)学校の財務	(8)学校の財務
(9)学校評価	(9)学校評価
(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://web-jam.jp/disclosure/>

公表時期: 45748

授業科目等の概要

#REF!	分類		授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	授業方法				場所		教員 専任	企業等との 連携	
	必 修	自 由 選 択					講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外				
1	○		デッサンA	デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にもまで意識が至る様、スキルを磨く。	1・①	30				○			○		
2	○		クロッキーA	「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」も描けるようになる事を目的とする。	1・①	30					○				○
3	○		作画ドリルA	作画力の向上を目的とし、お手本の構造を理解して同様の作画に取り組む	1・①	30				○		○	○		
4	○		背景バースA	画を描く上での「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」を学習。	1・①	30				○		○			
5	○		デジタル画材技法A	CLIPSTUDIO10の使い方を理解しイラスト・マンガ制作に応用することを目的とする。	1・①	30				○			○		
6	○		業界研究・制作ⅠA	マンガ業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。	1・①	30		○				○			○
7	○		業界研究・制作ⅡA	ゲーム業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。	1・①	30		○				○			○
8	○		業界研究・制作ⅢA	イラスト業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。	1・①	30		○				○	○		
9	○		進路・ビジネスマナーA	進路について考え、やりたい仕事目標・分野に向けて自己を際でできる作品集の制作を行う。	1・①	30				○		○	○		
10	○		デッサンB	バースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。	1・②	30				○			○		○
11	○		クロッキーB	人体の比率・動きを理解し、どのようなポーズ・性別・年齢・動物も描けるようになる事を目的とする。	1・②	30				○			○		○
12	○		作画ドリルB	作画力の向上を目的とし、お手本の構造を理解して同様の作画に取り組む	1・②	30				○			○		
13	○		背景バースB	1点、2点、3点透視図法の学習とそれを活かした作品作りをする。	1・②	30					○		○		○
14	○		デジタル画材技法B	CLIPSTUDIO10の使い方を理解しイラスト・マンガ制作に応用することを目的とする。	1・②	30					○		○		○
15	○		業界研究・制作ⅠB	マンガ業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。	1・②	30		○				○			○
16	○		業界研究・制作ⅡB	ゲーム業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。	1・②	30		○				○			○
17	○		業界研究・制作ⅢB	イラスト業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。	1・②	30		○				○	○		
18	○		進路・ビジネスマナーB	進路について考え、やりたい仕事目標・分野に向けて自己を際でできる作品集の制作を行う。	1・②	30				○			○	○	
19	○		実践行動学PartⅠ	1.有意義な学生生活を送るための動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション	1・①	12				○			○	○	
20	○		進路研修	1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ	1・②	27		○					○		○
21	○		業界研究・制作Ⅳ	企業講演会や市場動向、業界傾向を直接聞く。編集部による活版会に参加、作品の講評を受ける。	1・① ②	18		○				○	○		○
22	○		オリジナル作品制作	各個人の課題制作をする時間。各マンガ新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など自身のクリエイター活動の制作も含む。	1・②	100				○			○		
23	○		コンセンサス研修	学生生活における、校内ルールの説明と理解。タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解。コミュニケーション演習	1・①	12		○					○	○	
24	○		修了制作	マンガ・イラスト・ゲーム業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。	1・②	120					○		○		
25		○	マンガ技法①A	マンガ業界の市場、動向を知る。マンガを仕事として捉えた、実務者からの指導を受ける。業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。	2・①	30					○		○		○
26		○	マンガ技法①B	マンガ業界の市場、動向を知る。マンガを仕事として捉えた、実務者からの指導を受ける。業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。	2・②	30					○		○		○

27	○	マンガ技法 ②A	マンガ作品の中で、画面する「モチーフ」「キャラクター」等、作図時の基礎的な忠実、技術、テクニックを、プロから学ぶ。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
28	○	マンガ技法 ②B	マンガ作品の中で、画面する「モチーフ」「キャラクター」等、作図時の基礎的な忠実、技術、テクニックを、プロから学ぶ。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
29	○	キャラクタ ーデザイン A	マンガ制作で使用する様々な道具の練習をし、マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ。16Pのチームを1本とし、マンガを1本完成させる。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
30	○	キャラクタ ーデザイン B	マンガ制作で使用する様々な道具の練習をし、マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ。16Pのチームを1本とし、マンガを1本完成させる。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
31	○	ビジネスマ ナーA	マナーを習慣にする事を目指す。 発声練習、活字練習、挨拶練習 社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
32	○	ビジネスマ ナーB	マナーを習慣にする事を目指す。 発声練習、活字練習、挨拶練習 社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
33	○	背景パース A	マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 透視図法の基礎を学ぶ。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
34	○	背景パース B	マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 透視図法の基礎を学ぶ。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
35	○	クロッキーA	マンガ家に必要なスキルを理解する 漫画制作に必要な道具を使う マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る	2・ ①	30	○	○	○	○	○
36	○	クロッキーB	マンガ家に必要なスキルを理解する 漫画制作に必要な道具を使う マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る	2・ ②	30	○	○	○	○	○
37	○	ネーム技法 1A	ネームの生産力と読解力、まとめる力を養う。 1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
38	○	ネーム技法 1B	ネームの生産力と読解力、まとめる力を養う。 1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
39	○	クリップス タジオ基礎 A	デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本操作を目指す。 デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
40	○	クリップス タジオ基礎 B	デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本操作を目指す。 デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
41	○	シナリオ制 作	文章での表現力を学ぶ。作文、マインドマップ、物語のプロット、オリジナルのシナリオを作成する。マンガ制作に必要なシーンや情景説明の文章力を養う。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
42	##	色彩学	デジタル素材を使用し色彩感覚の習得	2・ ①	30	○	○	○	○	○
43	○	キャラクタ ーデザイン IA	人体の骨格、筋肉、関節といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、深堀りを通じて男女の両体の違いや、ポーズに関するについても理解を深める。□	2・ ①	30	○	○	○	○	○
44	○	キャラクタ ーデザイン IB	人体の骨格、筋肉、関節といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、深堀りを通じて男女の両体の違いや、ポーズに関するについても理解を深める。□	2・ ②	30	○	○	○	○	○
45	○	グラフィッ クデザイン IA	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。 ロゴツキ等の基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
46	○	グラフィッ クデザイン IB	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。 ロゴツキ等の基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
47	○	構図技法A	イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて現場で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
48	○	構図技法B	イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて現場で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
49	○	マーケティングA	マーケティングの基本を学び、企画立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に関われる知識を身に付ける。	2・ ①	30	○	○	○	○	○
50	○	マーケティングB	マーケティングの基本を学び、企画立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に関われる知識を身に付ける。	2・ ②	30	○	○	○	○	○
51	○	ビジネスマ ナーIA	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。 発声練習、活字練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を動かすの訓練を行う。一般企業に入社したら事前に、社員人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的。	2・ ①	20	○	○	○	○	○
52	○	ビジネスマ ナーIB	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。 発声練習、活字練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を動かすの訓練を行う。一般企業に入社したら事前に、社員人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的。	2・ ②	20	○	○	○	○	○
53	○	業界研究A	ゲーム・イラスト・デザイン業界の企業調べ、就職活動に向けての不安の解消	2・ ①	30	○	○	○	○	○
54	○	業界研究B	ゲーム・イラスト・デザイン業界の企業調べ、就職活動に向けての不安の解消 就職活動に必要な書類作成	2・ ②	30	○	○	○	○	○
55	○	デジタル デッサンA	一学期には光と影による明暗、立体把握などデッサンの基礎を学びます。	2・ ①	30	○	○	○	○	○

56		○	デジ タル デッサンB	二学期からは質感の描き分けなど、PCも使用し様々な表現法を学び作画の幅を広げます。	2・ ②	30			○		○		○	
57		○	3DCGIA	1. 3D06・3D5 MAX の基本操作の習得 2. 3D06分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	2・ ①	30			○		○		○	
58		○	3DCGIB	1. 3D06・3D5 MAX の基本操作の習得 2. 3D06分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開	2・ ②	30			○		○		○	
59		○	背景 パースA	ゲーム業界で求められる背景画のバース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。	2・ ①	30			○		○		○	
60		○	背景 パースB	ゲーム業界で求められる背景画のバース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。	2・ ②	30			○		○		○	
合計				1. マンガ原画、制作実習に追加する、各画士の課題解決と技法指導	科目	5599 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:	異文化研究 国内研修コース	1 学年の学期区分	3 期
履修方法:	修了制作	1 学期の授業期間	10 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。