

職業実践専門課程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		加藤一人		〒 956-8063 (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) 新潟市中央区古町通二番町541 (電話) 025-210-8565																																									
分野	認定課程名	認定学科名				専門士	高度専門士																																								
文化・教養	文化・教養専門課程	3DCGアニメ・ゲーム科				令和2年文部科学省 認定	-																																								
学科の目的	本校は学校教育法に基づき、生徒に対してマンガ業界、アニメーション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。																																														
認定年月日	申請中																																														
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	2766	157	0	2549	0	0																																								
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																									
30人		48人	1人	3人	6人	9人																																									
学期制度	■前期:4月1日～8月28日 ■後期:8月29日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準: 出席率・授業姿勢・試験結果の3項目を総合的に4段階評価にて判定成績評価基準は、 A(90点以上)・B(70点以上)・C(50点以上)・D(50点以下) 評価の方法: 期末試験・最終課題を評価																																										
長期休み	■学年始:4月1日～4月10日 ■夏季:7月23日～8月28日 ■冬季:12月17日～1月9日 ■学年末:2月23日～3月31日			卒業・進級 条件	卒業要件: 年次別の必修履修科目、選択履修科目の全てに於いて単位取得をすること。単位認定については試験、若しくは試験に相当する課題提出により判定。 進級要件: 年次別の必修履修科目、選択履修科目の全てに於いて単位取得をすること。単位認定については試験、若しくは試験に相当する課題提出により判定。																																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 定期的に個別相談を実施、保護者との連携、家庭訪問、スクールカウンセリング等			課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 地域・社会貢献の一環として、各種ボランティアや催事等に積極的に参加。 ■サークル活動: 無																																										
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) 製造業、サービス業、ゲーム業界、イラスト業界、アニメ業界等			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業者に係る令和4年5月1日時点の情報)																																										
	■就職指導内容 担任によるキャリアカウンセリング、業界研究、進路セミナー、校内企業説明会、及び選考会、租税講座、年金講座、確定申告講座、他 ■卒業生数 2 人 ■就職希望者数 1 人 ■就職者数 1 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 50 % ■その他 ・進学者数: 1人 (令和 3 年度卒業者に係る令和4年5月1日時点の情報)				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス著作権検定</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>コミュニケーション</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)</p>					資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ビジネス著作権検定	③	2人	2人	コミュニケーション	③	2人	1人																										
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																												
ビジネス著作権検定	③	2人	2人																																												
コミュニケーション	③	2人	1人																																												
中途退学 の現状	■中途退学者 1名 令和3年4月1日時点において、在学者20名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者19名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的問題 ■中退防止・中退者支援のための取組 個別相談、保護者との連携、家庭訪問、スクールカウンセリング等			■中退率 5%																																											
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 特待生入試制度…入学選考時の面接・実技・書類審査にて、1年次の年間学費全額、又は一部免除 特別優待生認定制度…本科修了後、内部進学者を対象に准学時の学費全額、又は一部免除 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載 0																																														
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: 0 受審年月: 0 評価結果を掲載した ホームページURL 0																																														

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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	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	○			3DCG基礎A	3DCGソフトAUTODESK 3DSMAXの操作方法、CG制作方法を学ぶ。前期は基礎操作。	1 ①	30				○	○		○		
2	○			3DCG基礎B	3DCGソフトAUTODESK 3DSMAXの操作方法、CG制作方法を学ぶ。後期は応用。作品制作やコンペへの参加。	1 ②	30				○	○		○		
3	○			MAYA基礎A	3DCGソフトAUTODESK MAYAの操作方法、CG制作方法を学ぶ。前期は基礎操作。	1 ①	30				○	○			○	○
4	○			MAYA基礎B	3DCGソフトAUTODESK 3DSMAXの操作方法、CG制作方法を学ぶ。後期は応用。	1 ②	30				○	○			○	○
5	○			3DアニメーションA	アニメーション、動画についての知識や3DSMAXでのアニメーションの作り方などの基礎を学ぶ。	1 ①	30				○	○		○		
6	○			3DアニメーションB	3DSMAXを使用した人体のアニメーションの基礎を学び応用的操作も身に付けていく。	1 ②	30				○	○		○		
7	○			デジタルデッサンA	Photoshopを使用してデッサンの基礎を学ぶ。デッサンを通して、テクスチャを描く際の表現の幅を増やすとともに観察力の向上を目指す。	1 ①	30				○	○			○	
8	○			デジタルデッサンB	Photoshopを使用してデッサンの基礎を学ぶ。デッサンを通して、テクスチャを描く際の表現の幅を増やすとともに観察力の向上を目指す。	1 ②	30				○	○			○	
9	○			映像制作 I A	映像制作の基礎について学ぶ。映像制作に適した3Dモデルなどの3DCGの素材を制作する。	1 ①	30				○	○		○		
10	○			映像制作 I B	映像制作の基礎について学ぶ。映像制作に適した3Dモデルなどの3DCGの素材を制作する。	1 ②	30				○	○		○		
11	○			3D背景 A	3DSMAXを使用した背景や小物などの作成方法を学ぶ。背景の制作を通してソフトへの理解を深める。	1 ①	30				○	○			○	○
12	○			3D背景 B	3DSMAXを使用した背景や小物などの作成方法を学ぶ。背景の制作を通してソフトへの理解を深める。	1 ②	30				○	○			○	○

13	○		テクスチャA	テクスチャについての基礎知識を学び、作品制作へ結び付けていく。	1 ①	30					○	○	○				
14	○		テクスチャB	テクスチャについての基礎知識を学び、作品制作へ結び付けていく。	1 ②	30					○	○	○				
15	○		CG研究A	3DCGに係る最新の作品やテクニックを学びクリエイターとして必要な知識を得る。得た知識を自らの作品制作へ応用していく。	1 ①	30			○			○	○				
16	○		CG研究B	3DCGに関わる最新の作品やテクニックを学びクリエイターとして必要な知識を得る。得た知識を自らの作品制作へ応用していく。	1 ②	30			○			○	○				
17	○		業界研究A	3DCGに関わらず自身が進むべき業界や進路について調べることで理解を深める。そして自分に必要なものを確認し、作品制作へ活かしていく。	1 ①	30			○			○	○				
18	○		業界研究B	3DCGに関わらず自身が進むべき業界や進路について調べることで理解を深める。そして自分に必要なものを確認し、作品制作へ活かしていく。	1 ②	30			○			○	○				
19	○		実践行動学Part I	1. 有意義な学生生活を送る為の動機づけ 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	○		実践行動学Part II	1. 有意義な学生生活を送る為の動機づけ 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 ②	6					○	○	○				
21	○		日本語コミュニケーション検定	1. サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2. 検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。	1 ②	32					○	○	○				
22	○		ビジネス著作権検定	1. サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2. 検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。	1 ①	38					○	○	○				
23	○		就職・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 通	27					○	○	○				
24	○		業界研究	3DCG業界の研究。アニメ業界、ゲーム業界を踏まえ、自身の進路に繋がる展望を模索する。一般ビジネスマナーの学習も交えて、3DCGコンペティションにも挑む	1 通	24			○			○	○				
25	○		オリジナル課題制作	就活時の作品集に乗せる作品を作るために、少しずつ作品制作の習慣を育む授業。	1 通	60					○	○	○				
26	○		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 ②	12					○	○	○				
27	○		修了制作	1年次に見据えることのできる自身の希望進路に沿った作品制作に挑む。作品数は何点でも可	1 ②	180					○	○	○				

28	○		MAYA基礎A	3DCGソフトAUTODESK MAYAの操作方法、CG制作方法を学ぶ。前期は基礎操作	2 ①	30					○	○			○	○
29	○		MAYA基礎B	3DCGソフトAUTODESK MAYAの操作方法、CG制作方法を学ぶ。後期は少し応用の操作	2 ②	30					○	○			○	○
30	○		3DCG応用A	1年次に培ったスキルを踏まえて、実践的な1段階上のスキルを学ぶ。荒い制作をNGとし、丁寧なCG制作も目的の一つ	2 ①	30					○	○			○	
31	○		3DCG応用B	1年次に培ったスキルを踏まえて、実践的な1段階上のスキルを学ぶ。荒い制作をNGとし、丁寧なCG制作も目的の一つ	2 ②	30					○	○			○	
32		○	選択アニメーションA	実戦形式で学ぶ3DCGアニメーション、主に、キャラクターモーションを学ぶ授業。基礎アニメーションを超えてやや複雑な人体のモーションを学ぶ	2 ①	60					○	○			○	
33		○	選択ゲームCGA	ゲームCG業界で求められ、実際に現場でやり取りされる知識、技術習得を目的とする授業。基礎から技術を復習する	2 ②	60					○	○			○	
34		○	選択アニメーションB	実戦形式で、企業が求めてくるお題にどこまで応えられるか一つのアニメーションむーびを制作する過程で必要な知識を習得する	2 ①	60					○	○			○	
35		○	選択ゲームCGB	これまでの学科学習において、ゲーム業界基準で足りていない学びを補完する授業。3DCGデータに対する、1段階上の緻密なデータ制作などを行う。	2 ②	60					○	○			○	
36	○		映像制作ⅡA	グループ制作を学ぶ。実際の企業で行われる作品データのやり取りや、制作の工程を、個々で役割を担って、実践することで仕事の流れを体感する授業。	2 ①	30					○	○			○	
37	○		映像制作ⅡB	グループ制作を学ぶ。実際の企業で行われる作品データのやり取りや、制作の工程を、個々で役割を担って、実践することで仕事の流れを体感する授業。後期は個別作業もあり	2 ②	30					○	○			○	
38	○		3D背景ⅡA	1年次に学んだ3D背景CGスキルを更に引き上げるための授業。背景の在り方、主役を邪魔しない背景など、効果を含め、制作しながら学ぶ。	2 ①	30					○	○			○	○
39	○		3D背景ⅡB	1年次に学んだ3D背景CGスキルを更に引き上げるための授業。背景の在り方、主役を邪魔しない背景など、効果を含め、制作しながら学ぶ。後期は小物も含めて学ぶ	2 ②	30					○	○			○	○
40	○		テクスチャ応用A	ゲーム・アニメ業界で利用されるテクスチャを学び、即戦力となりうるテクスチャ力を身に着ける。前期では基礎知識を再習得	2 ①	30					○	○			○	
41	○		テクスチャ応用B	ゲーム・アニメ業界で利用されるテクスチャを学び、即戦力となりうる力を身に着ける。後期では重なる複雑なスキルを習得	2 ②	30					○	○			○	
42	○		作品集制作A	2年次、これまで制作してきた作品を、就活選考会に備えて整理し、ポートフォリオとしてまとめ、精査する為の授業。	2 ①	30					○	○			○	

68	○		進路指導B	3年次の最終就職活動、進路活動に向けた、個別指導の授業。毎週個々の活動内容を確認し、進め方に不備がないか、足りないところがないかチェックする	3 ②	30		○		○	○		
69	○		作品制作A	就活時に必要となる自己作品制作を軸とする授業。制作時にプロの3DCGクリエイターの目線から、ポイントなど、解説を交えながら作品力を上げていく	3 ①	30			○	○		○	○
70	○		作品制作B	就活時に必要となる自己作品制作を軸とする授業。制作時にプロの3DCGクリエイターの目線から、ポイントなど、解説を交えながら作品力を上げていく	3 ②	30			○	○		○	○
71	○		実践行動学PartⅢ	1. 有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2. 学生自身による気づきと行動 3. 個人作業、グループディスカッション	3 ②	12			○	○		○	
72	○		コンセンサス実習	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	3 ②	130			○	○		○	
73	○		業界研究	3DCG業界へ挑むための最終調整。現場で発生しうる問題を提起し、問題解決のためにグループディベートで議論する	3 通	18		○		○		○	
74	○		卒業制作	卒業に向けた3年間の集大成たる作品制作 点数は何点でも可。	3 ②	200			○	○		○	
合計						67 科目		67 (2922) 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： 80%の出席を卒業対象とし、満たない場合は、学生の状態に応じ代替の課題制作にて単位認定としています。		1 学年の学期区分	3 期
履修方法： 対面方式・オンラインによるハイブリッド方式		1 学期の授業期間	10 週

(留意事項)

- 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。
- 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。