

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	キャラクターデザイン科	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	平成27年2月17日																																										
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	1780時間	111	160	1509	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: <small>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(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)</small> 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: <small>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。</small> 進級要件: <small>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。</small>																																							
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 <small>(例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等</small> 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 ■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 ■卒業者数 35 人 ■就職希望者数 18 人 ■就職者数 18 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 51 % ■その他 進学数:8人 その他:9人		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 <small>(令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)</small> <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>39人</td> <td>36人</td> </tr> <tr> <td>Word検定</td> <td>③</td> <td>3人</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>Excel検定</td> <td>③</td> <td>3人</td> <td>3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> </tbody> </table> <small>※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)</small> ■自由記述欄 <small>(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等</small> 新潟デジコングランプリ 干支部門最優秀賞				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	39人	36人	Word検定	③	3人	3人	Excel検定	③	3人	3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	39人	36人																																								
Word検定	③	3人	3人																																								
Excel検定	③	3人	3人																																								
中途退学の現状	■中途退学者 1名 <small>令和3年4月1日時点において、在学者77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77名(令和4年3月31日卒業者を含む)</small> ■中途退学の主な理由 ■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 <small>※有の場合、制度内容を記入</small> 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 特別優秀生認定制度…本科修了後、内部進学者を対象に進学時の学費全額、又は一部免除 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 <small>※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</small> 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 <small>※有の場合、例えば以下について任意記載</small> 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																																										
当該学科のホームページURL	https://web-jam.jp/gakka/3d-anime-game/																																										

(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。

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

業界が求める人材育成を行うため、関係企業・団体等との連携を持ち教育の精度を高めていく。連携する企業・団体等については、業界において常に高いクオリティを維持し、なお且つ教育連携を通して学修成果を確認、指導ができる指導者の派遣が可能な企業・団体等を選定する。連携企業・団体等と課題成果、授業日誌、授業アンケート等を基に協議を行い、業界で求められる能力を明確化し、カリキュラム策定に活かしていく。また、連携企業・団体等への見学やインターンシップの取り組みも随時、検討・実施していく。

(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4年9月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
加藤 一人	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
入山 潤也	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
新井田 耕一	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
柏谷 興	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
石川 兼司	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
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4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
沢居 徳和	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
駒形 靖	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
松崎 佳子	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
捧 梓	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
青池 祥子	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
佐藤 武	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
山上 超夢	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
福澤 大玄	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
渡辺 仁介	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
木竜 彩羅	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
相澤 健人	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
佐藤 泰平	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
小村方 宏治	株式会社 プロダクションI. G	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
田中 栄二	にいがたデジタルコンテンツ推進協議会	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
和平 徹哉	株式会社ハイド	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
中野 武志	タケノコデザイン株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
内田 昌幸	株式会社オレンヴェール	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③

※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3年3月23日 14:00～16:00

第2回 令和3年10月25日 16:30～17:30

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。

記入例

各授業で連携し、一つの作品を制作する流れを強化。結果、修了制作における完成度が向上。デジタルイラストの授業強化のため、Live2Dを導入し、Vtuber制作の分野に視野を広げることができた。次年度より学科の方針の変更があり、幅広い就職を目指す。アニメ背景、3DCG、グラフィックデザインの強化を図る。そのため県内就職にも視野を広げ、早期の就職活動を促す。

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

業界における各企業のスタンダードと合わせ、最前線で使用される技術を学校、実習を通して学生と共有し、授業スタンダードを柔軟に変化させることが基本方針。新しい技術を取り入れつつ、基本となるスキルがおろそかにならないよう、年度の初めと、中間、最終授業後のフィードバックを、打ち合わせなどを設け実施する。期の途中であっても、革新的な変化があれば随時、共有を図り、教育課程編成委員会にて確認、及び協議を進める。

(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	科目概要	連携企業等
ゲームグラフィックA	1年次に学んだゲーム業界水準ソフト、Clipstudio,Photoshopの技術を生かし、ゲーム使用されることを想定しながら制作し学習する授業。	株式会社ハイド
ゲームグラフィックB	1年次に学んだゲーム業界水準ソフト、Clipstudio,Photoshopの技術を生かし、ゲーム使用されることを想定しながら制作し学習する授業。	株式会社ハイド
3DCGⅡA	ゲーム業界 アニメ業界に向けて必要な知識・技術を習得する授業。Autodesk社の3DsMAXを学び、業界就職を目指す。	タケノコデザイン株式会社
3DCGⅡB	ゲーム業界 アニメ業界に向けて必要な知識・技術を習得する授業。Autodesk社の3DsMAXを学び、業界就職を目指す。	タケノコデザイン株式会社
マーケティング	グループワークを通し、1年間でVtuberを企画・制作・運をする授業。1年生向けの授業で、グループワーク能力、自己理解、自発的に学習する能力を身につける。	株式会社gugenka

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

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: 株式会社ビサイド業界説明会

連携企業等: 株式会社ビサイド

期間: 2022年 6月8日

対象: キャラクターデザイン科教務

内容: 株式会社ビサイド オンラインによる業界の最新技術、求められる技術や傾向講義

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: ハラスメント研修

連携企業等: 株式会社こじま事務所

期間: 2022年 5月25日

対象: キャラクターデザイン科教務

内容: ハラスメントのない職場、クラス運営を構築する

(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:	株式会社ジーン業界説明会	連携企業等:	株式会社ジーン
期間:	2023年 6月中旬	対象:	キャラクターデザイン科教務
内容	株式会社ジーン 業界の最新技術、求められる技術や傾向講義		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	(全4回)Ed-Tech研修	連携企業等:	Ed-Tech推進室
期間:	2022年 9月6日	対象:	キャラクターデザイン科教務
内容	教材のデジタル化に向けた職員研修		

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

専門学校の教育の質の向上を図り、学校運営の健全性、透明性、信頼性を高めるため、学生、学校教職員、学生保護者、専門分野企業、業界団体から委員が参画し、第三者評価を実施し、同時に学校情報の公開に取り組み、専門学校に対する社会的・業界的な信頼を高めることを目指す。

(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	1、教育理念・目標(学校関係者評価報告書)
(2) 学校運営	2、学校運営(学校関係者評価報告書)
(3) 教育活動	3、教育活動(学校関係者評価報告書)
(4) 学修成果	4、学習成果(学校関係者評価報告書)
(5) 学生支援	5、学生支援(学校関係者評価報告書)
(6) 教育環境	6、教育環境(学校関係者評価報告書)
(7) 学生の受入れ募集	7、学生の受け入れ募集(学校関係者評価報告書)
(8) 財務	8、財務(学校関係者評価報告書)
(9) 法令等の遵守	9、法令の遵守(学校関係者評価報告書)
(10) 社会貢献・地域貢献	10、社会貢献・地域貢献(学校関係者評価報告書)
(11) 国際交流	

※(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

学校運営の改善を図るため、評価結果を書面でまとめ、公表するとともに、翌年度以降ホームページでの公開を実施する。

(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
田中 栄二	にいたたデジタルコンテンツ推進協議会幹事 株式会社 muku. 代表取締役社長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
内田 昌幸	株式会社オレンヴェール	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	企業等委員

※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://web-jam.jp/disclosure/>
公表時期: 44652

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: 44652

授業科目等の概要

	#REF!			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	○			キャラクターデッサンⅠA	人体の骨格、筋肉、可動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、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポーズングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。	1 ①	30				○	○			○	
2	○			キャラクターデッサンⅠB	人体の骨格、筋肉、可動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、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポーズングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。	1 ②	30				○	○			○	
3	○			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。DTPスキル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。	1 ①	30				○	○			○	
4	○			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。DTPスキル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。	1 ②	30				○	○			○	
5	○			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授業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。	1 ①	30				○	○			○	
6	○			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授業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。	1 ②	30				○	○			○	
7	○			マーケティングA	マーケティングの基本を学び、企画を立案。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運営に携われる知識を身に付ける。	1 ①	30				○	○			○	○
8	○			マーケティングB	マーケティングの基本を学び、企画を立案。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運営に携われる知識を身に付ける。	1 ②	30				○	○			○	○
9	○			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、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、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が目的	1 ①	50			○		○			○	
10	○			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、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、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が目的	1 ②	50			○		○			○	
11	○			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。	1 ①	30				○	○			○	

12	○		デジタルデッサンB	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。	1 ②	30				○	○	○					
13	○		3DCG IA	1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG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	1 ①	30				○	○						○
14	○		3DCG IB	1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG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	1 ②	30				○	○						○
15	○		背景パースA	ゲーム業界で求められる背景画のパ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。	1 ①	30				○	○						○
16	○		背景パースB	ゲーム業界で求められる背景画のパ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。	1 ②	30				○	○						○
17	○		デジタルイラスト IA	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。	1 ①	30				○	○						○
18	○		デジタルイラスト IB	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。	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 ②	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 ②	27			○		○						○
24	○		オリジナル課題制作	1. イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2. 前期授業と運動して習得した技術と知識を反映する	1 ①	60				○	○						○
25	○		コンセンサス研修	1. 学生生活における、校内ルールの説明と理解 2. タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3. コミュニケーション演習	1 ①	12			○		○						○
26	○		修了制作	1. 一枚イラスト作品の制作を行う 2. 他授業と運動して習得した技術と知識を反映する	1 ②	##				○	○						○

27	○			デジタルイラストⅡA	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。	2 ①	30							○	○	○		
28	○			デジタルイラストⅡB	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。	2 ②	30							○	○	○		
29	○			3DCGⅡA	ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。	2 ①	30							○	○		○	○
30	○			3DCGⅡB	ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。	2 ②	30							○	○		○	○
31	○			進路指導A	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。	2 ①	30							○	○		○	
32	○			進路指導B	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。	2 ②	30							○	○		○	
33	○			グラフィックデザインⅡA	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターへのオペレーション力の応用。	2 ①	30							○	○		○	
34	○			グラフィックデザインⅡB	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターへのオペレーション力の応用。	2 ②	30							○	○		○	
35	○			ゲームグラフィックA	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。	2 ①	30							○	○		○	○
36	○			ゲームグラフィックB	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。	2 ②	30							○	○		○	○
37	○			キャラクターデッサンⅡA	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。	2 ①	30							○	○		○	
38	○			キャラクターデッサンⅡB	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。	2 ②	30							○	○		○	
39	○			ビジネスマナーⅡA	1. マナーを習慣にする事を目指す 2. 発声練習、活舌練習、挨拶練習 3. 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						○		○		○	
40	○			ビジネスマナーⅡB	1. マナーを習慣にする事を目指す 2. 発声練習、活舌練習、挨拶練習 3. 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						○		○		○	
41	○			作品集制作A	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。	2 ①	30							○	○		○	

42	○	作品集制作B	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。	2 ②	30					○	○	○		
43	○	選択背景A	業界の特性に合わせた、デジタル背景の選択授業。デジタルイラストⅡで学んだデジタル背景強化。 1点透視、二点透視、三点透視を使用しての背景をデジタルで質感表現にもこだわり仕上げる技術を学ぶ。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。	2 ①	30					○	○	○		
44	○	選択背景B	業界の特性に合わせた、デジタル背景の選択授業。デジタルイラストⅡで学んだデジタル背景強化。 1点透視、二点透視、三点透視を使用しての背景をデジタルで質感表現にもこだわり仕上げる技術を学ぶ。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。	2 ②	30					○	○	○		
45	○	選択3DCGⅡA	1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人はより細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ	2 ①	30					○	○	○	○	
46	○	選択3DCGⅡB	1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人はより細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ	2 ②	30					○	○	○	○	
47	○	選択デザインA	広告・デザイン業界への就職に必要な業界知識やデジタルスキル、特にillustrator、PowerPointを習得し、各自で企画、デザインした内容第三者へプレゼンテーションする	2 ①	30					○	○	○	○	
48	○	選択デザインB	広告・デザイン業界への就職に必要な業界知識やデジタルスキル、特にillustrator、PowerPointを習得し、各自で企画、デザインした内容第三者へプレゼンテーションする	2 ②	30					○	○	○	○	
49	○	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. 学生自身による気付きと行動 3. 個人作業、グループディスカッション	2 ①	12					○	○	○	○	
50	○	コンセンサス実習	1. 学生生活における、校内ルールの説明と理解 2. タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3. コミュニケーション演習	2 ①	6					○	○	○	○	
51	○	業界研究	業界の動向をしっかり理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。	2 ②	24			○		○	○	○	○	
52	○	オリジナル作品制作	1. 一枚イラスト、UIデザイン、背景等の作品の制作を行う 2. 他授業と連動して習得した技術と知識を反映する	2 ①	60					○	○	○	○	
53	○	卒業制作	1. 一枚イラスト作品の制作を行う 2. 他授業と連動して習得した技術と知識を反映する	2 ②	##					○	○	○	○	
合計				53	科目	1964 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、学生の状況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。