

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	コミックイラスト科	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	1760	424	0	2113	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																																										
60人	68人	0人	2人	9人	11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 (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 ■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 23 人 ■就職希望者数 10 人 ■就職者数 7 人 ■就職率 70 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 30 % ■その他 進学者数:1人 作家:15人 (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)		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年度卒業者に関する令和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>23人</td> <td>23人</td> </tr> <tr> <td>社会人常識マナー</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td>ADEC色彩士検定3級</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>15人</td> </tr> <tr> <td>ワード検定</td> <td>③</td> <td>5人</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td>エクセル検定</td> <td>③</td> <td>5人</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※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) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 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	23人	23人	社会人常識マナー	③	23人	21人	ADEC色彩士検定3級	③	23人	15人	ワード検定	③	5人	5人	エクセル検定	③	5人	5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	23人	23人																																												
社会人常識マナー	③	23人	21人																																												
ADEC色彩士検定3級	③	23人	15人																																												
ワード検定	③	5人	5人																																												
エクセル検定	③	5人	5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24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23名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 発達障害・精神面の不安定さから登校できなくなり退学 ■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 4%																																												
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 特別優秀生認定制度…本科修了後、内部准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 ※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																																														
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。

季刊エス・スモールエスへの掲載・受賞、水族館ポスター・エイズデーポスターコンペ受賞の他、最近では個人受注として、YouTube用ミュージックビデオ内で使用するイラスト、YouTuberやVTuberのキャラクターイラスト制作依頼が増えてきた。これらを踏まえて、授業内では、コンペ対策以外にも個人での仕事の受け方について等もレクチャーを行った結果、個人で仕事を受ける学生が増えた。

発達障害を持つ学生も前年より目立つようになり、定型発達の学生とは別のフォローが必要になってきた。随時個別相談を実施し、対応した。

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
グラフィックデザイン	デザインの基礎知識や、デザイン・印刷業界で利用されているソフトAdobe Illustratorの操作方法を学び身につける。企業との提携授業では、自分が作成した名刺デザインを株式会社グラフィックへオンライン入稿し、製品を作るところまでを実施する。	株式会社グラフィック

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: 魅せるスライドの作り方

連携企業等: Ed-Tech推進室

期間: 2022年 10月18日

対象: コミックイラスト科教務

内容 デザインの基礎知識と、実際に授業時に利用するスライドなどのデザイン構成について。

② 指導力の修得・向上のための研修等

(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:	CLIP STUDIO研修	連携企業等:	日本アニメ・マンガ専門学校 教務部
期間:	44734	対象:	コミックイラスト科教務
内容	イラスト業界で主流になってきている、アプリケーションCLIPSTUDIOでの作画時におけるテクニック・操作方法を学ぶ。作画が効率的になる提供サービスの情報共有も実施。		

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:	コミックイラスト科教務
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!																
	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	○			業界研究・進路制作	業界動向を調べ、自身が活躍する業界の動向に向けてスキルを身に着ける。業界動向に合わせた作品制作もする。	1 ①	30				○	○		○		
2	○			業界研究・修了制作	業界動向を調べ、自身が活躍する業界の動向に向けてスキルを身に着ける。業界動向に合わせた作品制作もする。	1 ②	30				○	○		○		
3	○			背景パース I A	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。	1 ①	20				○	○			○	
4	○			背景パース I B	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。	1 ②	20				○	○			○	
5	○			コミックアート I A	イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿をできるようにする。	1 ①	30				○	○		○		
6	○			コミックアート I B	イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿をできるようにする。	1 ②	30				○	○		○		
7	○			デッサン I A	デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。	1 ①	30				○	○			○	
8	○			デッサン I B	デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。	1 ②	30				○	○			○	
9	○			色彩学 A	効果的な色彩の使い方を習得。	1 ①	30		○			○			○	
10	○			色彩学 B	効果的な色彩の使い方を習得。 色彩士検定3級取得のための対策も実施。	1 ②	45		○			○			○	
11	○			クロッキー I A	人体を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。	1 ①	10				○	○			○	

12	○		クロッキー I B	人体を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。	1 ②	10					○	○					○	
13	○		グラフィックデザイン I A	グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。 デザインする際の考え方や、デザインの原則についてを学ぶ。 コンテストへの応募作品制作も実施。	1 ①	30					○	○					○	
14	○		グラフィックデザイン I B	グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。 デザインする際の考え方や、デザインの原則についてを学ぶ。 コンテストへの応募作品制作も実施。	1 ②	30					○	○					○	
15	○		エッセイ A	文章から、心理描写を読み解く事や、自身で文章を作成し、心の微細な変化を捉える事で、イラストに想いを繊細かつ大胆に表現することができるようになる。	1 ①	10					○	○					○	
16	○		ビジネスマナー A	イラストレーターとして、社会人として活動していく際必要となる、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い学ぶ為の授業。社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、コミュニケーション検定初級取得の為の対策もする。	1 ①	30			○			○						○
17	○		ビジネスマナー B	イラストレーターとして、社会人として活動していく際必要となる、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い学ぶ為の授業。社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、コミュニケーション検定初級取得の為の対策もする。	1 ②	30			○			○						○
18	○		デジタル画材技法 I A	Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。	1 ①	30					○	○						○
19	○		デジタル画材技法 I B	Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。	1 ②	30					○	○						○
20	○		アナログ画材技法 I A	画材の知識を身に着け、使用方法を身に着ける。	1 ①	30					○	○						○
21	○		アナログ画材技法 I B	画材の知識を身に着け、使用方法を身に着ける。	1 ②	30					○	○						○
22	○		実践行動学 Part I	1. 自分自身の理解 2. 気づきから認識をし、行動へと移す 3. 学生生活へのチベーションUP	1 ①	12					○	○						○
23	○		実践行動学 Part II	1. 自分自身の理解 2. 気づきから認識をし、行動へと移す 3. 学生生活へのチベーションUP	1 ②	6					○	○						○
24	○		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 ①	32			○			○						○
25	○		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			○			○						○
26	○		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			○			○						○

27	○		業界研究	1. 業界の現場を知る（東京研修） 2. 編集部・ギャラリー訪問の手順の理解 3. 作品プレゼンテーションをすることができる	1 ②	48		○			○		○					
28	○		オリジナル課題制作	オリジナル作品の制作を行う スケジュール管理等、学生主体で行う	1 ①	50					○		○		○			
29	○		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		○					○		○			
30	○		修了制作	1年次の集大成として、習得した全ての知識・技術をいかに発揮し、自身の目指す進路に紐づいた大型作品を制作する。	1 ③	##							○		○		○	
31	○		グラフィックデザインⅡA	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。	2 ①	30							○		○		○	
32	○		グラフィックデザインⅡB	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。	2 ②	30							○		○		○	
33	○		コミックアートⅡ①A	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。	2 ①	30							○		○		○	
34	○		コミックアートⅡ①B	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。	2 ②	30							○		○		○	
35	○		コミックアートⅡ②A	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。	2 ①	30							○		○		○	
36	○		コミックアートⅡ②B	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。	2 ②	30							○		○		○	
37	○		進路指導・作品集制作	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。目的に合わせた対策（作品集制作）を行う。	2 ①	30							○		○		○	
38	○		進路指導・卒業制作	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。目的に合わせた対策（作品集・卒業制作構成）を行う。	2 ②	30							○		○		○	
39	○		実践行動学PartⅢ	1. 自分自身の理解 2. 気づきから認識をし、行動へと移す 3. 学生生活へのチベーションUP	2 ①	12							○		○		○	
40	○		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	18							○		○		○	
41	○		業界研究	編集部・イラストレータなどによる講演会・添削会等、業界の現在を知る	2 ②	30							○		○		○	



57		○	選択デッサンB	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだ事から、更に一段階上の表現を学ぶ。 基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。	2 ②	30					○	○					○
58		○	選択アナログ画材技法B	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。	2 ②	30					○	○					○
59		○	選択カットイラストB	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。	2 ②	30					○	○					○
60		○	選択アートイラストB	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。	2 ②	30					○	○					○
61		○	選択コミックエッセイB	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。	2 ②	30					○	○					○
62		○	選択デジタル画材技法B	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものということも実感させる。	2 ②	30					○	○					○
63		○	選択グラフィックデザインB	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。	2 ②	30					○	○					○
64		○	選択プランニングB	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。	2 ②	30					○	○					○
65		○	選択挿絵B	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 個別添削を行いながら作品を制作する。	2 ②	30					○	○					○
66		○	選択映像論B	映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。	2 ②	30			○			○					○
67		○	選択プレゼンテーションB	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をするを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。	2 ②	30			○			○					○
68		○	選択映像技術B	映像制作の基礎知識と技術の習得 オリジナルのMVの制作	2 ②	30					○	○					○
69		○	選択ワード&エクセルB	1. サーティファイ主催Excel表計算処理技能認定試験3級の取得を目指す。 2. 職場で活用できるように、実践力を養う。	2 ②	30			○			○	○				○
合計					69	科目	2265 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 Ⅲ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)

- 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。