

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	マンガクリエイト科	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26年3月31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	1790	598	430	950	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	30人	0人	2人	8人	10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 ■卒業者数 20 人 ■就職希望者数 4 人 ■就職者数 4 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 20 % ■その他 ・進学者数:5人 ・プロ活動:6人 ・独自活動:5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>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>コミュニケーション検</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>#REF!</td> <td>###</td> <td>#REF!</td> <td>#REF!</td> </tr> <tr> <td>#REF!</td> <td>###</td> <td>#REF!</td> <td>#REF!</td> </tr> <tr> <td>#REF!</td> <td>###</td> <td>#REF!</td> <td>#REF!</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 (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	2人	2人	コミュニケーション検	③	2人	1人	#REF!	###	#REF!	#REF!	#REF!	###	#REF!	#REF!	#REF!	###	#REF!	#REF!
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検	③	2人	1人																												
#REF!	###	#REF!	#REF!																												
#REF!	###	#REF!	#REF!																												
#REF!	###	#REF!	#REF!																												
中途退学の現状	■中途退学者 0 名 令和3年4月1日時点において、在学者37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37名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由		■中退率 0 %																												
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。

アナログとデジタル画材の両輪を上手く噛み合せて学んでいく事で、現状マンガ業界の基盤となっている「紙」での出版社。「電子」でのプラットフォーム発信に繋げ、作家としての売り込み活動を拡大する事ができた。今後は、マンガ家がフリーランスであり、ピースワークでの収入である事をより一層周知させ、デジタル社会での収入を現実的に見据え、クリプトカレンシーの理解とNFT等の活用。また娯楽としてだけではなく、企業や地域が効率的な情報伝達できる媒体としてマンガを活用していく事が増えてきたので、更なる収入開拓への指導を進めていく。

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
マンガ技法応用A	1学期にアナログ画材を使用し原稿制作。またマンガ制作だけでなく、マンガ用シナリオ作品、原作ネーム、SNS用投稿作品など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。	金巻 とよじ(マンガ家)
実践マンガプロモーションA	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。	伊藤 寛志(マンガ家)
マンガ制作	1.自身のマンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。	桑野 花菜(イラストレーター)
演出テクニックA	マンガ業界の市場を知る為、実務者から多角的な講義や動画視聴により、その動向を学び、指導を受ける。	新井 美紗子(マンガ家)
シナリオ制作	1.文章での表現力を講義、演習で学ぶことが目的。 2.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制作する。 3.マンガ制作に必要なセリフや情景説明の文章力を養う。	斉藤 恵美(マンガ家)

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: SNSのリスク 教員向け研修 ~新入生版~

連携企業等: デジタルハリウッド株式会社

期間: 2022年 6月3日

対象: マンガクリエイト科教務

内容: SNSのリスクについて

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: Ed-Tech推進室

期間: 2022年 5月25日

対象: マンガクリエイト科教務

内容: ハラスメントの無い職場を作る

(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:	インストラクショナルデザインの考え方	連携企業等:	Ed-Tech推進室
期間:	44826	対象:	マンガクリエイト科教務
内容	インストラクショナルデザインの考え方		

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 10月26日	対象:	マンガクリエイト科教務
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	○			マンガ技法基礎A	1. マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2. マンガを制作するために包括的な技法の習得を目的とする。 3. 16Pのネームを1本と、マンガを1本完成させる。	1 ①	30				○	○		○		
2	○			マンガ技法基礎B	1. マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2. マンガを制作するために包括的な技法の習得を目的とする。 3. 16Pのネームを1本と、マンガを1本完成させる。	1 ②	30				○	○		○		
3	○			業界研究A	1. マンガ業界の市場、動向を知る。 2. 講義や資料分析、動画視聴を通して業界を学ぶ。 ※新井田5回、小川5回、交互に実施	1 ①	30				○	○		○		
4	○			業界研究B	1. マンガ業界の市場、動向を知る。 2. 講義や資料分析、動画視聴を通して業界を学ぶ。 ※新井田5回、小川5回、交互に実施	1 ②	30				○	○		○		
5	○			実践ビジネスマナーA	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	1 ①	10				○	○		○		
6	○			実践ビジネスマナーB	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	1 ②	10				○	○		○		
7	○			背景パースA	1. マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2. 透視図法の基礎を学ぶ。	1 ①	30				○	○		○		○
8	○			背景パースB	1. マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2. 透視図法の基礎を学ぶ。	1 ②	30				○	○		○		○
9	○			クロッキーA	1. マンガ制作に必要な人体の描き方を、クロッキーを通じて学ぶ。 2. 物の形を観察する能力、作画を量産できる能力、作画を量産できる集中力と体力を養う。	1 ①	30				○	○		○		
10	○			クロッキーB	1. マンガ制作に必要な人体の描き方を、クロッキーを通じて学ぶ。 2. 物の形を観察する能力、作画を量産できる能力、作画を量産できる集中力と体力を養う。	1 ②	30				○	○		○		
11	○			クリップスタジオ基礎A	1. デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2. 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。	1 ①	30				○	○		○		

12	○		クリップスタジオ基礎B	1. デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2. 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。	1 ②	30					○	○	○		
13	○		シナリオ制作	1. 文章での表現力を講義、実習で学ぶことが目的。 2. 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。	1 ②	30					○	○	○	○	
14	○		マンガ制作	1. 自身のマンガ制作で大量生産を目指す。 2. 制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3. マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。	1 ①	30					○	○	○	○	
15	○		作画上達技法A	1. 画力向上のために、様々な課題、技法を試し学ぶ。 2. マンガの表現に必要な要素を、多方面から取り入れる。	1 ①	30					○	○	○		
16	○		作画上達技法B	1. 画力向上のために、様々な課題、技法を試し学ぶ。 2. マンガの表現に必要な要素を、多方面から取り入れる。	1 ②	30					○	○	○		
17	○		ネーム技法A	1. ショートネームを量産し、発想の瞬発力を養う。 2. 客観的な視点で他の学生の作品も見ると、分析、読解力を深める。	1 ①	30					○	○	○		
18	○		ネーム技法B	1. ショートネームを量産し、発想の瞬発力を養う。 2. 客観的な視点で他の学生の作品も見ると、分析、読解力を深める。	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	○		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 ① ②	27					○	○	○		
24	○		業界研究	1. コミックアプリ、comicoの講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2. 編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。	1 ① ②	39					○	○	○		
25	○		オリジナル課題制作	1. マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2. 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主となる制作も含む。	1 ① ②	##					○	○	○		
26	○		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 ②	12					○	○	○		

