

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

令和元年9月10日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

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	〒951-8063 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	昭和32年10月10日	池田 弘	〒951-8063 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・イラストマスター科		平成14年文部科学省 告示第19号																			
学科の目的	本科は学校教育法に基づき、生徒に対してマンガ業界、イラスト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。																						
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	2623時間	447時間	12時間	2920時間	0時間	0時間																
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																		
90人	39人	3人	2人	5人	7人																		
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 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																			
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏期休業:7月27日～8月31日 ■冬期休業:12月25日～1月7日 ■春期休業:3月19日～4月14日		卒業・進級条件	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 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: 有																			
就職等の状況	■主な就職先・業界等(平成30年度卒業生) 製造業、サービス業、マンガ業界、イラスト業界等 ■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: 15人 ■就職希望者数: 4人 ■就職者数: 4人 ■就職率: 100% ■卒業生に占める就職者の割合: 26.7% ■その他 ・進学者数:1人 ・プロ活動:10人 (平成30年度卒業生に関する令和1年5月1日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和元年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>サーティファイ主催Word文書処理技能認定試験3級</td> <td>③</td> <td>6人</td> <td>6人</td> </tr> <tr> <td>サーティファイ主催Excel表計算処理技能認定試験3級</td> <td>③</td> <td>6人</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td>NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>7人</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 「第36回新人王ねこ漫グランプリ」グランプリ受賞 「新世代サンデー賞2018年8月期」奨励賞受賞				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	サーティファイ主催Word文書処理技能認定試験3級	③	6人	6人	サーティファイ主催Excel表計算処理技能認定試験3級	③	6人	5人	NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級	③	7人	7人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																				
サーティファイ主催Word文書処理技能認定試験3級	③	6人	6人																				
サーティファイ主催Excel表計算処理技能認定試験3級	③	6人	5人																				
NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級	③	7人	7人																				
中途退学の現状	■中途退学者 1名 平成30年4月1日時点において、在学者45名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者44名(平成31年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 精神的な病気、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 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 2%																				
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 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 進級時特待制度…進級時の学費全額、又は一部免除 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																						
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、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																						
当該学科のホームページURL	http://www.web-jam.jp/																						

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

業界が求める人財育成を行うため、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。

教育課程編成委員会関係者会議にて審議された内容については、学内委員にて審議内容を検討し妥当性が認められるものについては、授業内容に反映させるものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和元年10月4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	※1	
内田 昌幸	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
小川 知一	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
新井田 耕一	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
沢居 徳和	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
廣野 美樹	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
児玉 直樹	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
石川 兼司	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
青池 祥子	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
森田 徹	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
福澤 大玄	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
八子 智明	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
駒形 靖	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
松崎 佳子	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
山上 超夢	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
佐藤 武	(学)国際総合学園 日本アニメ・マンガ専門学校	※1	
金巻 とよじ	新潟まんが事業協同組合理事長、マンガ家	※1	①
清水 朋子	フリーランス(編集・コピーライター)	※1	③
小村方 宏治	株式会社 プロダクションI. G	※1	③
清水 恵蔵	株式会社 マジックバス	※1	③
豊田 憲泰	株式会社 グラフィック	※1	③
田中 栄二	にいがたデジタルコンテンツ推進協議会	※1	①
和平 徹哉	株式会社 ハイド	※1	③
中野 武志	フリーランス(3DCGデザイナー)	※1	③
山田 菜津美	フリーランス(イラストレーター)	※1	③
伊藤 寛志	フリーランス(マンガ家)	※1	③

※1 任期は特に設けず、年度末時点で異動・退職・その他諸事情により、委員辞任の申し出が無い場合は、年度毎に自動的に継続するものとする。

※委員の種別の欄には、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。

- 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 (3月、10月)

(開催日時(実績))

第1回 平成30年3月27日 14:00～17:00

第2回 平成30年10月26日 16:30～18:00

(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。

従来のアナログ画材での作画からデジタル画材での作画の比重を多くし電子媒体への対応力を強化した。

従来の持ち込みスタイルから、SNSを活用した自己プロモーション力が求められるため、SNSの活用を授業に取り入れた。

(別途、以下の資料を提出)

- * 教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程
- * 教育課程編成委員会等の規則
- * 教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-1
- * 学校又は法人の組織図
- * 教育課程編成委員会等の開催記録

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うことを前提とする。

(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	科目概要	連携企業等
パースペクティブⅡA	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。	伊藤 寛志(マンガ家)
パースペクティブⅡB	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。	伊藤 寛志(マンガ家)
マンガテクニックA	集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントーンなどマンガ表現における様々な効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。	伊藤 寛志(マンガ家)
マンガテクニックB	集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントーンなどマンガ表現における様々な効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。	伊藤 寛志(マンガ家)
選択アナログ画材技法A	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。	山田 菜津美(イラストレーター)
(別途、以下の資料を提出)		
* 企業等との連携に関する協定書等や講師契約書(本人の同意書及び企業等の承諾書)等		
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 「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に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comico デジタルマンガ研修」(連携企業等:株式会社comico) 期間:平成30年6月1日(金) 対象:マンガ、イラスト系学科の職員 内容:デジタルマンガ、縦読みマンガの現状と描き方		
② 指導力の修得・向上のための研修等 研修名「教職員研修 進路指導セミナー」(連携企業等:新潟県専修学校各種学校協会) 期間:平成30年11月12日(月) 対象:専門学校の教職員 内容:等身大力で生徒の心を惹き付ける		
(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「サブカルチャー業界の現状と今後の動向」(連携企業等:株式会社WACOM) 期間:令和元年8月2日(木) 対象:マンガ、イラスト、アニメ、ゲーム系学科の職員 内容:WACOMIによるサブカルチャー業界の現状と今後の動向の見解解説		
② 指導力の修得・向上のための研修等 研修名「命の授業～ドリー夢メーカーと今を生きる～」(連携企業等:新潟県専修学校各種学校協会) 期間:令和元年11月7日(木) 対象:専門学校の教職員 内容:命が大切、命を大切に、生き方の講演会		
(別途、以下の資料を提出)		
* 研修等に係る諸規程		
* 研修等の実績(推薦年度の前年度における実績)		
* 研修等の計画(推薦年度における計画)		

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)学校の概要、目標
(2)学校運営	(2)運営方針、組織の意思決定等
(3)教育活動	(3)教育理念、人材育成像、カリキュラム等
(4)学修成果	(4)就職率、退学率、卒業生動向の把握等
(5)学生支援	(5)支援体制、健康管理、職業教育の取り組み等
(6)教育環境	(6)学習環境整備、防災体制等
(7)学生の受入れ募集	(7)募集活動等
(8)財務	(8)財務、予算収支、監査、公開準備等
(9)法令等の遵守	(9)設置法令順守、個人情報管理、自己評価等
(10)社会貢献・地域貢献	
(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。

学校関係者評価委員会会議にて、自己評価も妥当であり、学校関係者評価の基本方針に則った学校運営が行われているという評価を頂いた。また、認定学科毎についての評価等の意見はありませんでした。

学校関係者評価結果の具体的な活用、改善策については、報告書の「課題と改善策」に記載。報告書にて「3」評価の項目があり、且つ課題と改善策に記載がない項目については、下記記載の通り。

3.教育活動

- ・教育理念などに沿った教育課程の編成・実施方策などが策定されているか
- ・教育理念、育成人材象や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか

→教育理念としている人間力育成のため、日々の授業に於いて専門性だけではなく、社会性の強化につながる校内規則(校内での挨拶、実習施設利用のルール、メールでの送信内容、データの取り扱い等を業界準拠)等を策定し、専門力だけではなく人間力強化に努めている。

また、業界ニーズを踏まえて3年制学科の新設等、常に業界の動向をリサーチしながら毎年度0ベースからのカリキュラム作成を行っている。学習時間の確保についても同様に人間力育成と専門力育成のバランスを検討し十分な専門教育の時間を確保できている。

5.学生支援

- ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか
- ・学生の生活環境への支援は行われているか

→就職相談室と各担任で連携を図り、手厚い個別フォローを行っているが、年々精神的な障害やメンタルの弱い学生が増加しているため、全国専修学校協会主催の研修、産業カウンセラーとのディスカッション等を活用し教職員の学生フォロースキルの向上に努めている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年9月10日現在

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	※1	企業等委員
金巻 とよじ	新潟まんが事業協同組合	※1	企業等委員

※1 任期は特に設けず、年度末時点で異動・退職・その他諸事情により、委員辞任の申し出が無い場合は、年度毎に自動的に継続するものとする。

※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。

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

公表方法…自校ホームページ 公表時期…毎年7月を目途に公開

URL <http://www.web-jam.jp/common/file/school-official-evaluation.pdf>

(別途、以下の資料を提出)

- * 学校関係者評価委員会の企業等委員の選任理由書(推薦学科の専攻分野との関係等)※別紙様式3-2
- * 自己評価結果公開資料
- * 学校関係者評価結果公開資料(自己評価結果との対応関係が具体的に分かる評価報告書)

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)各位学科の教育
(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)学校の支援
(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 <http://www.web-jam.jp/>

(別途、以下の資料を提出)

* 情報提供している資料

事務担当責任者	フリガナ	オガワ トモカズ	所属部署	教務部
	氏名	小川 知一	役職名	教務部長
	所在地	〒951-8063 新潟県新潟市中央区古町5番町602-1		
	TEL	025-210-8333	FAX	025-210-8332
	E-mail	ogawa.tomokazu@nsg.gr.jp		

(備考)

・用紙の大きさは、日本産業規格A4とする(別紙様式1-2、2-1、2-2、3-1、3-2、4、5、6、7についても同じ。)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガ・イラストマスター科) 令和元年度															
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	
○			マンガイラスト演習ⅠA	「キャラクター」作りの理解と制作をし「カラーの一枚絵」「白黒の見開きマンガ」制作をする。	1 ①	30		△		○	○		○		
○			マンガイラスト演習ⅠB	「キャラクター」作りの理解と制作をし「カラーの一枚絵」「白黒の見開きマンガ」制作をする。	1 ②	30		△		○	○		○		
○			マンガイラスト演習ⅡA	1・2年で合同のグループワークを行い「キャラクター」の解析。またアニメ作品の「1話目」や映画等を鑑賞し「一枚絵」「マンガ」の基礎技術を統合的に身につける。	1 ①	30		△		○	○		○		
○			マンガイラスト演習ⅡB	1・2年で合同のグループワークを行い「キャラクター」の解析。またアニメ作品の「2話目」や映画等を鑑賞し「一枚絵」「マンガ」の基礎技術を統合的に身につける。	1 ②	30		△		○	○		○		
○			マンガテクニックA	集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントンなどマンガ表現における様々な効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。	1 ①	30				○	○			○	○
○			マンガテクニックB	集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントンなどマンガ表現における様々な効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。	1 ②	30				○	○			○	○
○			クロッキーⅠA	1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。	1 ①	30				○	○			○	
○			クロッキーⅠB	2.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。	1 ②	30				○	○			○	
○			パースペクティブⅠA	1.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。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。	1 ①	30				○	○			○	
○			パースペクティブⅠB	1.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。 2.1点、2点、4点透視図法の学習。	1 ②	30				○	○			○	
○			ビジネスマナーⅠA	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	30		△		○	○			○	

○		ビジネス マナー I 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	30	△			○	○		○					
○		イラスト テクニック I A	1. 色彩感覚の習得 2. アナログ、デジタル画材の習得	1 ①	30				○	○							○
○		イラスト テクニック I B	1. 色彩感覚の習得 2. アナログ、デジタル画材の習得	1 ②	30				○	○							○
○		デッサン I A	基礎画力向上、質感表現の習得 実習を通して技術を習得していく	1 ①	30				○	○							○
○		デッサン I B	基礎画力向上、質感表現の習得 実習を通して技術を習得していく	1 ②	30				○	○							○
○		プラクティカル デザイン I A	グラフィックデザインの基礎と、Illustratorの技術を習得する。 教材に沿ってアプリケーションの技術を学び、それを活かし作品制作を行う。	1 ①	30				○	○							○
○		プラクティカル デザイン I B	グラフィックデザインの基礎と、Illustratorの技術を習得する。 教材に沿ってアプリケーションの技術を学び、それを活かし作品制作を行う。	1 ②	30				○	○							○
○		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				○	○							○
○		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				○	○							○
○		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			○		○							○
○		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			○		○							○
○		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			○		○							○
○		業界研究	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。編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。	1 通	39			○		○							○
○		オリジナル課 題制作	マンガ・イラスト演習、制作実習に追加する、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主となる制作も含む。	1 通	100				○	○							○

○		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			○	○	○								
○		修了制作	マンガ・イラスト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。原則マンガ作品だが、シナリオ作品、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。	1 ②	130				○	○	○							
○		マンガ イラスト 演習ⅠA	1年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進める。作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。	2 ①	30		△		○	○	○							
○		マンガ イラスト 演習ⅠB	1年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進める。作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。	2 ②	30		△		○	○	○							
○		マンガ イラスト 演習ⅡA	1・2年で合同のグループワークを行い「キャラクター」の解析。またアニメ作品の「1話目」や映画等を鑑賞し「一枚絵」「マンガ」の基礎技術を統合的に身につける。	2 ①	30		△		○	○	○							
○		マンガ イラスト 演習ⅡB	1・2年で合同のグループワークを行い「キャラクター」の解析。またアニメ作品の「2話目」や映画等を鑑賞し「一枚絵」「マンガ」の基礎技術を統合的に身につける。	2 ②	30		△		○	○	○							
○		セルフ マネタイズ 実践ⅠA	ブランディングした自分をいかに収入に結び付けるかを学び、実践する。座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。	2 ①	30			○		○	○							
○		セルフ マネタイズ 実践ⅠB	ブランディングした自分をいかに収入に結び付けるかを学び、実践する。座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。	2 ②	30			○		○	○							
○		キャラクター モーションⅠ A	キャラクターに様々なポーズを付けて作画する。キャラクターに角度を付けて作画する。デッサンや、クロッキー調ではなくアニメキャラクター調で作画する	2 ①	30				○	○	○							
○		キャラクター モーションⅠ B	キャラクターに様々なポーズを付けて作画する。キャラクターに角度を付けて作画する。デッサンや、クロッキー調ではなくアニメキャラクター調で作画する	2 ②	30				○	○	○							
○		イラスト テクニックⅡ A	1.1年次の授業内容を活かし、イラスト制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。	2 ①	30				○	○	○							
○		イラスト テクニックⅡ B	1.1年次の授業内容を活かし、イラスト制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。	2 ②	30				○	○	○							
○		セルフ ブラン ディング 実践A	現代のクリエイターは作品のみならず、自分自身をブランディングする必要がある、その方法を習得する。座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。	2 ①	30			○		○	○							
○		セルフ ブラン ディング 実践B	現代のクリエイターは作品のみならず、自分自身をブランディングする必要がある、その方法を習得する。座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。	2 ②	30			○		○	○							

○		パース ペクティブⅡ A	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別 添削、指導を行う。	2 ①	30					○	○			○	○
○		パース ペクティブⅡ B	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別 添削、指導を行う。	2 ②	30					○	○			○	○
○		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 ②	12					○	○			○	
○		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	2 ①	30					○	○			○	
○		進級制作	マンガ・イラスト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。原則マンガ 作品だが、シナリオ作品、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。	2 ②	220					○	○			○	
○		選択 アナログ 画材技法A	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学 ぶ。絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。	2 ①	30					○	○			○	○
○		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。絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。	2 ②	30					○	○			○	○
○		選択 デジタル 画材技法A	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だという事も実 感させる。	2 ①	30					○	○			○	
○		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だという事も実 感させる。	2 ②	30					○	○			○	
○		選択 アート イラストA	「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 ①	30					○	○			○	
○		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					○	○			○	
○		選択カットイ ラストA	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 ①	30					○	○			○	
○		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					○	○			○	
○		選択制作 実習A	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 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。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。	2 ①	30					○	○			○	

○	○	選択制作 実習B	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 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。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。	2 ②	30				○	○	○			
○	○	異文化研究 米国コース	【特別選択①】 1. グローバルな視点でより広い視野を持つ 2. 作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3. 現地の文化活動に触れる	2 ②	87		○			○	○			
○	○	異文化研究 台湾コース	【特別選択②】 1. グローバルな視点でより広い視野を持つ 2. 作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3. 現地の文化活動に触れる	2 ②	69		○			○	○			
○	○	異文化研究 国内研修コー ス	【特別選択③】 1. グローバルな視点でより広い視野を持つ 2. 作品を展示を通してコミュニケーションを取る	2 ②	35		○			○	○			
○		マンガ イラスト 演習Ⅲ①A	1. 2年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進め、作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。	3 ①	30		△			○	○		○	
○		マンガ イラスト 演習Ⅲ①B	1. 2年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進め、作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。	3 ②	30		△			○	○		○	
○		作品制作 実習Ⅲ①A	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 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。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。	3 ①	30					○	○		○	
○		作品制作 実習Ⅲ①B	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 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。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。	3 ②	30					○	○		○	
○		作品制作 実習Ⅲ②A	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 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。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。	3 ①	10					○	○		○	
○		作品制作 実習Ⅲ②B	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 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。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。	3 ②	20					○	○		○	
○		ビジネス マナーⅢA	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	3 ①	20					○	○		○	
○		ビジネス マナーⅢB	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	3 ②	20					○	○		○	
○		進路研修 ⅢA	卒業後の生活設計、人生設計を授業を通して制作する。社会人の「常識」や「備え」を身につける。	3 ①	30					○	○		○	
○		進路研修 ⅢB	卒業後の生活設計、人生設計を授業を通して制作する。社会人の「常識」や「備え」を身につける。	3 ②	30					○	○		○	

○		トータル マネジ メント 実践ⅢA	ブランディングとマネタイズを併せて自分自身をマネジメントする。 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。	3 ①	30						○	○		○			
○		トータル マネジ メント 実践ⅢB	ブランディングとマネタイズを併せて自分自身をマネジメントする。 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。	3 ②	30						○	○		○			
○		実践行動学P artⅢ	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	3 ②	12						○	○		○			
○		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 ①	30						○	○		○			
○		オリジナル 作品制作	イラスト・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。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。	3 通	140						○	○		○			
○		卒業制作	1. イラスト・マンガ業界で仕事をするための作品をもって卒業制作とし、その制作を行う。 2. 自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。	3 通	160						○	○		○			
○		業界研究	イラスト・マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。	2 ②	18						○	○		○			
○		選 択 グラ フィック デザインA	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。	3 ①	30						○	○		○			
○		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。	3 ②	30						○	○		○			
○		選択挿絵A	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。	3 ①	30						○	○		○			
○		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。	3 ②	30						○	○		○			
○		選択 ワード	サーティファイ主催Word文書処理技能認定試験3級の取得を目指す。職場で活用できるように、実践力を養う。	3 ①	30						○	○		○			
○		選択 エクセル	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。職場で活用できるように、実践力を養う。	3 ②	30						○	○		○			
○		色彩学A	色彩の知識を身に着け、あらゆるシーンで役立てる。NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級の取得。座学と実習を通して知識と技術の両方を習得する。	3 ①	30						○	○		○			

○	色彩学B	色彩の知識を身に着け、あらゆるシーンで役立てる。NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定4級の取得。座学と実習を通して知識と技術の両方を習得する。	3 ②	30						○	○	○						
○	選択 コミック エッセイA	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。	3 ①	30						○	○	○						
○	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。	3 ②	30						○	○	○						
○	選択 アナログ 画材技法A	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。	3 ①	30						○	○				○	○		
○	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。絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。	3 ②	30						○	○				○	○		
○	選択 デジタル 画材技法A	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だということも実感させる。	3 ①	30						○	○	○						
○	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だということも実感させる。	3 ②	30						○	○	○						
○	選択 アート イラストA	「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。	3 ①	30						○	○				○			
○	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。	3 ②	30						○	○				○			
○	選択カットイ ラストA	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。	3 ①	30						○	○	○						
○	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。	3 ②	30						○	○	○						
○	選択制作 実習A	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。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。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。	3 ①	30						○	○	○						
○	選択制作 実習B	自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。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。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。	3 ②	30						○	○	○						

