

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	学校長 野沢康彦	〒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 新潟総合学院	平成7年3月24日	理事長 池田祥護	〒951-8065 新潟県新潟市中央区東堀通一番 町404番地3 (電話) 025-210-8565			
目 的	本校は学校教育法に基づき、生徒に対してマンガ家及びマンガ雑誌、アニメーション、映像制作業界で活躍できる専門 技能はもとより、社会人としての一般教養を併せて指導し、県内は勿論、広く次世代の基幹産業といえるエンターテイン 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。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化・教 養	文化・教養 専門課程	キャラクターデ ザイン科	2年(昼)	1863単位時間 (又は単位)	平成14年 文部科 学大臣告示 第19 号	-
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	468単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1395単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人	85人	3人	4人	8人		
学期制度	■1学期：4月3日～7月16日 ■2学期：8月20日～11月18日 ■3学期：11月19日～2月26日			成績評価	■成績表 <input checked="" type="checkbox"/> ・無 ■成績評価の基準・方法について 出席率・授業態度・試験（作品提 出）の3項目を総合的に4段階評価	
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月17日～8月19日 ■冬 季：12月18日～1月11日 ■学 年 末：3月31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。	
生徒指導	■クラス担任制 <input checked="" type="checkbox"/> ・無 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者連絡・家庭訪問・カウンセリ グ等			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動等 ■サークル活動 <input checked="" type="checkbox"/> ・無	

就職等の状況	■主な就職先、業界等 ゲーム制作会社 等 ■就職率^{※1}100% ■卒業者に占める就職者の割合^{※2}58% (平成26年度卒業者に関する平成27年3月時点の情報)	主な資格・検定	ビジネス著作権検定、コミュニケーション検定
中途退学の現状	■中途退学者 2名 ■中退率 2% 平成26年4月1日在学者 87名 (平成25年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 85名 (平成27年3月卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 病気治療により就学が困難なため ■中退防止のための取組 個別面談、保護者との連携、家庭訪問、カウンセリングの活用 等		
ホームページ	URL: http://www.web-jam.jp/		

※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」の定義による。

- 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とする。
- ②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（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）をいう。
- ③「就職率」における「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」などを希望する者は含まない。

※「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ている。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、別科の学生は除いている。

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

業界が必要とする能力を持たせるため、関係企業との連携を持って、教育の精度を高めていく。連携する企業については、アニメ・マンガ・イラスト・ゲーム業界に於いて常に高いクオリティを維持し、なお且つ本校の教育理念に賛同・協力頂ける企業を選定する。連携企業との協議により、業界で求められる能力を細分化し、科目立てに活かしていく。主に課題成果の評価を基に、連携企業と協議した事案が教育効果に反映されているか等を確認・協議を行う。また、連携企業への見学やインターンシップの取り組みも進める。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

名 前	所 属
野沢 康彦	日本アニメ・マンガ専門学校 学校長
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 副校長
小林 正章	日本アニメ・マンガ専門学校 事務局長
内田 昌幸	日本アニメ・マンガ専門学校 教務部長
小川 知一	日本アニメ・マンガ専門学校 マンガクリエイト科 学科長
新井田 耕一	日本アニメ・マンガ専門学校 アニメーター科 学科長
沢居 徳和	日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 学科長
廣野 美樹	日本アニメ・マンガ専門学校 コミックイラスト科 学科長
児玉 直樹	日本アニメ・マンガ専門学校 マンガクリエイト科 教務
石川 兼司	日本アニメ・マンガ専門学校 マンガクリエイト科 教務
青池 祥子	日本アニメ・マンガ専門学校 マンガクリエイト科 教務
森田 徹	日本アニメ・マンガ専門学校 マンガクリエイト科 教務
福澤 大玄	日本アニメ・マンガ専門学校 アニメーター科 教務
八子 智明	日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 教務
細貝 仁美	日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 教務
駒形 靖	日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 教務
松崎 佳子	日本アニメ・マンガ専門学校 コミックイラスト科 教務
山上 超夢	日本アニメ・マンガ専門学校 コミックイラスト科 教務
佐藤 武	日本アニメ・マンガ専門学校 コミックイラスト科 教務
田中 栄二	にいがたデジタルコンテンツ推進協議会 幹事
清水 朋子	浅平 朋子 (フリーランス) 編集
小村方 宏治	株式会社プロダクションI.G 新潟スタジオ 所長
清水 恵蔵	株式会社マジックバス 監督
石井 功一	クラウドゲート株式会社 事業戦略部 取締役
豊田 憲泰	株式会社グラフィック 印刷通販部 通販課 係長
和平 哲也	フリーランス ゲームグラフィッカー
中野 武	タケノコデザイン 代表 3DCGデザイナー
山田 菜津美	山田ナツミ (フリーランス) イラストレーター

(開催日時)

第1回 平成27年3月31日 13:30~16:00

第2回 平成27年10月13日 17:30~18:30

2. 主な実習・演習等

(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。

科目名	科目概要	連携企業等
デジタルイラスト	業界で求められる、フォトショップを習得。企業制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルスキルを学びます。	クラウドゲート株式会社
デジタルイラスト II	業界で求められる、フォトショップの応用。また、企業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。	クラウドゲート株式会社
ゲームグラフィック	業界から求められる、2DCGの知識・技術の習得。	和平哲也
3DCG	業界で求められる、3DCGの知識・技術の習得。	中野武

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

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。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

名前	所属
野沢 康彦	日本アニメ・マンガ専門学校 学校長
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 副校長
小林 正章	日本アニメ・マンガ専門学校 事務局長
内田 昌幸	日本アニメ・マンガ専門学校 教務部長
甲斐 浩二	株式会社 エイビット新潟 代表取締役 社長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.web-jam.jp/home/file/jikohyouka.pdf>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

[URL:http://www.web.jam/](http://www.web.jam/)

新潟総合学院財務報告

[URL:http://mydreams.jp/common/pdf/zaimu_nsougou.pdf](http://mydreams.jp/common/pdf/zaimu_nsougou.pdf)

(別紙様式4)

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 キャラクターデザイン科) 平成27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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			キャラクター デッサン I A	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。	1 ①	30		△		○
○			キャラクター デッサン I B	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。	1 ②	30		△		○
○			デザインワー ク I A	業界で求められる、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。	1 ①	30		△		○
○			デザインワー ク I B	業界で求められる、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。	1 ②	30		△		○
○			キャラクター デザイン I A	キャラクター制作に必要な原画の描き方、構図テクニック等のスキルを習得。	1 ①	30		○		△
○			キャラクター デザイン I B	キャラクター制作に必要な原画の描き方、構図テクニック等のスキルを習得。	1 ②	30		○		△
○			CG演習 I A	ゲーム業界で求められる、ペイントツールsaiを習得。	1 ①	30		△		○
○			CG演習 I B	ゲーム業界で求められる、ペイントツールsaiを習得。	1 ②	30		△		○
○			ビジネスマ ナー A	発声練習、面接練習等、社会人としての人間力の育成。	1 ①	30		○		△
○			ビジネスマ ナー B	発声練習、面接練習等、社会人としての人間力の育成。	1 ②	30		○		△
○			基礎デッサ ン A	様々な表現法を学び作画の幅を広げます。また、リアルタッチの静物や人物画などの作品を制作します。	1 ①	30		△		○

○		基礎デッサン B	様々な表現法を学び作画の幅を広げます。 また、リアルタッチの静物や人物画などの 作品を制作します。	1 ②	30		△		○
○		3DCG基礎 A	業界で必要不可欠な3DCGキャラクター 制作に必要な基礎技術を習得します。	1 ①	30		△		○
○		3DCG基礎 B	業界で必要不可欠な3DCGキャラクター 制作に必要な基礎技術を習得します。	1 ②	30		△		○
○		背景パース デッサンA	背景画のパース技法を学びます。背景画に 必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛 えます。	1 ①	30		○		△
○		背景パース デッサンB	背景画のパース技法を学びます。背景画に 必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛 えます。	1 ②	30		○		△
○		デジタルイラ ストA	業界で求められる、フォトショップを習 得。企業制作依頼やコンテストを通じて実 践的なデジタルスキルを学びます。	1 ①	30		△		○
○		デジタルイラ ストB	業界で求められる、フォトショップを習 得。企業制作依頼やコンテストを通じて実 践的なデジタルスキルを学びます。	1 ②	30		△		○
○		実践行動学P art I	目標設定、行動計画、社会人としての心構 えをグループワークを通して学ぶ	1 ①	12		○		
○		実践行動学P art II	目標設定、行動計画、社会人としての心構 えをグループワークを通して学ぶ	1 ②	6		○		
○		日本語コミュ ニケーション 検定	サーティファイ主催コミュニケーション検定 初級受験対策授業	1 ②	32		○		
○		ビジネス著作 権検定	サーティファイ主催ビジネス著作権検定初 級受験対策授業	1 ①	38		○		
○		就職・進路研 修	就職活動における、活動方法の具体的な知 識・技術の習得	1 通	27		○		
○		業界研究	ゲーム・デザイン業界のトレンドや傾向を リサーチし、進路活動の情報収集をおこな う。	1 通	24		○		
○		オリジナル課 題制作	コンテスト出品作品の制作及び、応募を行 う	1 通	60				○

○		コンセンサス 研修	組織人としてのコミュニケーションスキル 向上	1 ①	12		○		
○		修了制作	進級制作。1年時に学んだ様々な技術を用い て商品化を前提とした作品を制作	1 ③	219				○
○		CG演習A	業界で求められる、ペイントツールsaiの応 用。また、企業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		△		○
○		CG演習B	業界で求められる、ペイントツールsaiの応 用。また、企業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		△		○
○		キャラクター パースA	2DCGのゲーム製作に求められるキャラ クターパース技法の習得。	2 ①	30		△		○
○		キャラクター パースB	2DCGのゲーム製作に求められるキャラ クターパース技法の習得。	2 ②	30		△		○
○		デジタルイラ ストⅡA	業界で求められる、フォトショップの応 用。また、企業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		△		○
○		デジタルイラ ストⅡB	業界で求められる、フォトショップの応 用。また、企業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		△		○
○		3DCGⅡA	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。	2 ①	30		△		○
○		3DCGⅡB	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。	2 ②	30		△		○
○		キャラクター デザインⅡA	キャラクター制作に必要なスキルの応用。 キャラクターデザインに必要なキャラク ターの描き分け等を学びます。	2 ①	30		△		○
○		キャラクター デザインⅡB	キャラクター制作に必要なスキルの応用。 キャラクターデザインに必要なキャラク ターの描き分け等を学びます。	2 ②	30		△		○
○		進路ガイダ ンスA	就職活動を目的としたガイダンス形式の講 義。各担任(2名)が全体指導、個別進路相 談を担当する。	2 ①	30		○		△
○		進路ガイダ ンスB	就職活動を目的としたガイダンス形式の講 義。各担任(2名)が全体指導、個別進路相 談を担当する。	2 ②	30		○		△

○		デザインワークⅡA	イラストレーターへのオペレーション力の応用。業界での就職を想定し、外部依頼に積極的に取り組み、作品の商品化を目指す。	2 ①	30		△		○
○		デザインワークⅡB	イラストレーターへのオペレーション力の応用。業界での就職を想定し、外部依頼に積極的に取り組み、作品の商品化を目指す。	2 ②	30		△		○
○		ゲームグラフィックA	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。	2 ①	30		△		○
○		ゲームグラフィックB	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。	2 ②	30		△		○
○		キャラクターデッサンⅡA	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		△		○
○		キャラクターデッサンⅡB	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		△		○
○		実践行動学PartⅢ	目標設定、行動計画、社会人としての心構えをグループワークを通して学ぶ	2 ①	12		○		
○		コンセンサス実習	組織人としてのコミュニケーションスキル向上	2 ①	6		○		
○		業界研究	業界毎で求められる能力、求人の内容を講義形式で解説。過去の事例、今年度の状況を参考に各自の就職活動についてレポートを作成。	2 通	24		○		
○		オリジナル作品制作	産学連携による実践的な課題制作。各種デジタルコンテンツの企画・制作、企業とのやり取りを通して、即戦力を強化することが目的。	2 通	60				○
○		卒業制作	卒業制作。2年間の集大成といえる、キャラクターイラスト等のデジタルコンテンツを完成させる。	2 ③	216				○
	○	異文化研究 欧州コース	【特別選択①】 異文化に触れることで視野を広げ、人間力・作品力の形成を図る。海外からの日本のサブカルチャーのバリューを認識する	2 ②	87		○		
	○	異文化研究 米国コース	【特別選択②】 異文化に触れることで視野を広げ、人間力・作品力の形成を図る。海外からの日本のサブカルチャーのバリューを認識する	2 ②	87		○		
	○	異文化研究 台湾コース	【特別選択③】 異文化に触れることで視野を広げ、人間力・作品力の形成を図る。海外からの日本のサブカルチャーのバリューを認識する	2 ②	69		○		

	○	異文化研究 国内研修コー ス	【特別選択④】 異文化に触れることで視野を広げ、人間 力・作品力の形成を図る。海外からの日本 のサブカルチャーのバリューを認識する	2 ②	35		○		
			特別選択①～④から1科目選択 単位時間合計は特別選択④の場合を表記 ①②③を選択した場合は下記 特別選択①…1915単位 特別選択②…1915単位 特別選択③…1897単位						
合計				54科目	単位時間(1863単位)				