

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	コミックイラス ト科	2年(昼)	1802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	
	276単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	1526単位時間 (又は単位)	0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	82人	4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 ング等			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	<p>■主な就職先、業界等 製造業・サービス業・デザイン業 等</p> <p>■就職率^{※1}100%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合^{※2}38.2% (平成26年度卒業者に関する平成27年3月時点の情報)</p>	主な資格・検定	ビジネス著作権検定、ADEC色彩士検定、サービス接遇実務検定、ビジネス文書検定、コミュニケーション検定
中途退学の現状	<p>■中途退学者 1名 ■中退率 1.3%</p> <p>平成26年4月1日在学者 78名 (平成25年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 77名 (平成27年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 病気治療により就学が困難なため</p> <p>■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</p>		
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9月11日 16:20~17:20

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
マーケティングA・B	企画力・マーケティング力を習得し、営業力を強化。合わせて経営戦略についても学び、将来の人生設計の戦略を立てる。デザインコンペティションにも取り組む。	株式会社グラフィック
アナログ画材技法	アナログ画材の使い方や、業務レベルに求められる知識・技術を習得し、表現の幅を広げる。	山田ナツミ

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/>

新潟総合学院財務報告

URL: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 コミックイラスト科) 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
○			業界研究・制作A	トレンドリサーチをして興味・関心を多方面に向ける。仕事のワークフローや生産管理の認識をもたせ、1つの仕事が完了するまでのディレクション能力を身につける。	1 ①	30				○
○			業界研究・制作B	トレンドリサーチをして興味・関心を多方面に向ける。仕事のワークフローや生産管理の認識をもたせ、1つの仕事が完了するまでのディレクション能力を身につける。	1 ②	30				○
○			背景パース I A	遠近法を理解し、イラストに奥行やリアル感を加えることが目的。1点透視図法、2点透視図法、3点透視図法を実践的に習得。	1 ①	20				○
○			背景パース I B	遠近法を理解し、イラストに奥行やリアル感を加えることが目的。1点透視図法、2点透視図法、3点透視図法を実践的に習得。	1 ②	20				○
○			コミックアート I A	コミックアートジャンルの登竜門雑誌やコンペティションに応募する作品制作を行う。作家としての実績をつくるのが目的。	1 ①	30				○
○			コミックアート I B	コミックアートジャンルの登竜門雑誌やコンペティションに応募する作品制作を行う。作家としての実績をつくるのが目的。	1 ②	30				○
○			ドローイング I A	立体の把握と基礎画力向上が目的。「観察」「理解」「転写」を段階的に学習し、正確にものをとらえ、頭の中で立体を理解し、それを平面に転写する工程を学ぶ。	1 ①	30				○
○			ドローイング I B	立体の把握と基礎画力向上が目的。「観察」「理解」「転写」を段階的に学習し、正確にものをとらえ、頭の中で立体を理解し、それを平面に転写する工程を学ぶ。	1 ②	30				○
○			色彩学 A	「色彩」についての知識を身に付け、使いこなせるようになることが目的。知識・実技をセットで学習しADEC色彩士検定3級を取得。	1 ①	30			△	○
○			色彩学 B	「色彩」についての知識を身に付け、使いこなせるようになることが目的。知識・実技をセットで学習しADEC色彩士検定3級を取得。	1 ②	45			△	○
○			表現基礎 I A	骨格や筋肉の構造を理解し、クロッキー・デッサンを通して人物デッサンを中心に、基礎画力の向上を目指す。	1 ①	30				○

○		表現基礎 I B	骨格や筋肉の構造を理解し、クロッキー・デッサンを通して人物デッサンを中心に、基礎画力の向上を目指す。	1 ②	30				○
○		グラフィックデザイン I A	AIDMAの法則等、視覚伝達表現を基礎から学習。その知識・技術を作品のクオリティアップに繋げる。Illustrator、Photoshopを使用し広告物を企画からデザインまで制作。	1 ①	30		△		○
○		グラフィックデザイン I B	AIDMAの法則等、視覚伝達表現を基礎から学習。その知識・技術を作品のクオリティアップに繋げる。Illustrator、Photoshopを使用し広告物を企画からデザインまで制作。	1 ②	30		△		○
○		エッセイ A	挨拶状・ビジネス文書・作文・小論文・エッセイを制作する。「構成力」の強化や、思い描いたイメージや感覚を具体的にビジュアルに変換していく能力の強化に繋げる。	1 ①	10		△		○
○		エッセイ B	挨拶状・ビジネス文書・作文・小論文・エッセイを制作する。「構成力」の強化や、思い描いたイメージや感覚を具体的にビジュアルに変換していく能力の強化に繋げる。	1 ②	10		△		○
○		心理学 A	人の心がわかる、相手の気持ちになって考えることが出来るようになることが目的。色彩心理学、エゴグラム、フロイトの精神分析、カウンセリングなど。	1 ②	10		○		△
○		ビジネスマナー A	社会人になるための常識を考え、身につける。客観的な評価として、サービス接客検定3級、ビジネス文書検定3級を取得。	1 ①	20		○		
○		ビジネスマナー B	社会人になるための常識を考え、身につける。客観的な評価として、サービス接客検定3級、ビジネス文書検定3級を取得。	1 ②	20		○		
○		SNS実習	イラストSNSを中心に、自己の作品発表の場を開拓。作品公開とともに、プレゼンテーションを行い、顧客拡大につなげる。ネットリテラシーについても実践の中で学んでいく。	1 ③	30		○		
○		アナログ画材技法 I A	色鉛筆・コピックマーカー・パステル・透明水彩・リキテックス・ガッシュ・カラーインク他、画材の使い方を習得し、表現手法のバリエーションを広げる。	1 ①	30				○
○		アナログ画材技法 I B	色鉛筆・コピックマーカー・パステル・透明水彩・リキテックス・ガッシュ・カラーインク他、画材の使い方を習得し、表現手法のバリエーションを広げる。	1 ②	30				○
○		実践行動学 Part I	目標を設定し、それを実現するための方法を個別作業やグループワーク、コンセンサスゲームを用いて実施。Part1では「意欲的な心構え」を身に着ける。	1 ①	12				○
○		実践行動学 Part II	目標を設定し、それを実現するための方法を個別作業やグループワーク、コンセンサスゲームを用いて実施。Part2では「自分の可能性を広げる」を身に着ける。	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、合格を目的とする。検定専用のテキストを用い、徹底して模擬試験を繰り返す。	1 ③	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、合格を目的とする。検定専用のテキストを用い、徹底して模擬試験を繰り返す。	1 ①	38		○		
○		就職・進路研修	就職するための知識の習得、卒業後の進路を準備するのを目的としている。	1 通	27		○		
○		業界研究	企業より受注したカットイラスト、ロゴデザイン、広告デザイン、キャラクターデザイン等の取材・企画・制作を行い、企業とのやり取りを通して、即戦力を強化する。	1 通	54		○		
○		オリジナル課題制作	作品集制作や、個展・グループ展、校内校外イベント出展に向けての企画、制作をする。作品集は随時更新していく。	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 ②	12				○
○		修了制作	「1年間の集大成といえる作品」を企画・制作する。作品の規格や仕様、テーマ等全てフリー。展示仕様、最終プレゼンテーションまでをトータルプロデュースする。	1 ③	##				○
○		マーケティングA	企画力・マーケティング力を習得し、営業力を強化。合わせて経営戦略についても学び、将来の人生設計の戦略を立てる。デザインコンペティションにも取り組む。	2 ①	30		△		○
○		マーケティングB	企画力・マーケティング力を習得し、営業力を強化。合わせて経営戦略についても学び、将来の人生設計の戦略を立てる。デザインコンペティションにも取り組む。	2 ②	30		△		○
○		作品集制作	作品をまとめ、制作時間、コンセプト、解説などを添えた作品集を制作。紙ベースの作品集のほか、インターネット上やiPadでも閲覧可能なPDFポートフォリオまで作成する。	2 ①	30				○
○		ホームページ制作	インターネット上での作品発表の場と仕事を受注する窓口を作る、営業力強化のための授業。既存の画像共有サイトのカスタマイズからタグうちまで。	2 ②	30				○
○		心理学Ⅱ	色彩心理学、エゴグラム、フロイトの精神分析、カウンセリングなど。1年次の内容を高度化し、さらなる技術・思考の底上げを行う。	2 ③	10		○		△
○		コミックアートⅡA	卒業後の仕事を想定したコンペティションに応募する作品制作を行う。作家としての実績を作ることが目的。1年次の内容を高度化し、さらなる技術・思考の底上げを行う。	2 ①	60				○
○		コミックアートⅡB	卒業後の仕事を想定したコンペティションに応募する作品制作を行う。作家としての実績を作ることが目的。1年次の内容を高度化し、さらなる技術・思考の底上げを行う。	2 ②	60				○
○		進路ガイダンス・制作A	履歴書の書き方、自己PR等、就職活動に必要なツール、スキルを身に付け、計画的に就職活動を行う。また、作家を目指す学生は、作家活動における必要実務を行う。	2 ①	30		△		○

○		進路ガイダンス・制作B	履歴書の書き方、自己PR等、就職活動に必要なツール、スキルを身に付け、計画的に就職活動を行う。また、作家を目指す学生は、作家活動における必要実務を行う。	2 ②	30		△		○
○		実践行動学PartⅢ	目標を設定し、それを実現するための方法を個別作業やグループワーク、コンセンサスゲームを用いて実施。Part3では「社会に出る準備」を身に着ける。	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 ②	18				○
○		業界研究	企業より受注したカットイラスト、ロゴデザイン、広告デザイン、キャラクターデザイン等の取材・企画・制作を行い、企業とのやり取りを通して、即戦力を強化する。	2 通	36				○
○		自主課題制作	個展やグループ展に向けた作品及び、ギャラリー持込みに向けた作品制作、または自主制作を行う。自ら目標を立て、計画し、実行することで自己管理能力の強化を行う。	2 通	60				○
○		卒業制作	卒業制作。「2年間の集大成といえる作品」を企画・制作する。作品の規格や仕様、テーマ等全てフリー。最終プレゼンテーションまでをトータルプロデュースする。	2 ③	##				○
○		グラフィックデザインⅡA	印刷デザイン業界通用するファイル形式やシステム構成など、さらに実践的なスキル修得。デザインコンペティションにも取り組み、作品応募、実績に繋げる。	2 ①	30		△		○
○		選択イラストスペシャルA	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 ①	30		△		○
○		ドローイングA	立体の把握と基礎画力向上が目的。1年次の内容を高度化し、さらなる技術・思考の底上げを行う。	2 ①	30				○
○		表現基礎ⅡA	一年次に習得しきれなかった技術を補う授業。立体物を描く上で、奥行きを意識できるよう臨む。骨格や筋肉の構造を理解し、人体構造を把握をする。	2 ①	30				○
○		デジタル画材技法A	デジタル画材を使った表現手法のバリエーションを広げる。汎用性の高いデジタル技術、データ形式等について習得。インターネット上での投稿サイトへ参加する。	2 ①	30				○
○		ドローイングスペシャルA	美術表現全般を、更に突き詰め、作品制作に打ち込む。イラストに対する意識向上と、美術、イラストの世界の知識の底上げを図る。	2 ①	30				○
○		コミック挿絵A	ライトノベルのカバーイラスト・挿絵等、目的を限定した制作をする。場面に合わせたモノクロイラストの描き方を習得。	2 ①	30				○
○		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。ギャラリー持込み作品を制作。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う。	2 ①	30		△		○

○	イラスト・エッセイA	商業カットイラストの制作スキルの習得が目的。文章の内容をくみ取り、文章に合わせたカットイラストを制作。また、取材を基にイラストエッセイを制作する。	2 ①	30		△	○	
○	制作実習B	課題選択は各自の習熟度、制作ペース、進路に併せて、担当講師が、個別にスケジュールや課題の調整を行い、現実的な計画にそって制作させる。	2 ②	30				○
○	グラフィックデザインⅡB	印刷デザイン業界通用するファイル形式やシステム構成など、さらに実践的なスキル修得。デザインコンペティションにも取り組み、作品応募、実績に繋げる。	2 ②	30		△		○
○	選択イラストスペシャルB	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		△		○
○	ドローイングB	立体の把握と基礎画力向上が目的。1年次の内容を高度化し、さらなる技術・思考の底上げを行う。	2 ②	30				○
○	表現基礎ⅡB	一年次に習得しきれなかった技術を補う授業。立体物を描く上で、奥行きを意識できるよう臨む。骨格や筋肉の構造を理解し、人体構造を把握をする。	2 ②	30				○
○	デジタル画材技法B	デジタル画材を使った表現手法のバリエーションを広げる。汎用性の高いデジタル技術、データ形式等について習得。インターネット上での投稿サイトへ参加する。	2 ②	30				○
○	ドローイングスペシャルB	美術表現全般を、更に突き詰め、作品制作に打ち込む。イラストに対する意識向上と、美術、イラストの世界の知識の底上げを図る。	2 ②	30				○
○	コミック挿絵B	同人誌や同人業界についての基礎知識の習得とマンガ制作の基礎知識を習得。自分で同人誌を作ることができるまでを目的とする。	2 ②	30		△		○
○	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。ギャラリー持込み作品を制作。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う。	2 ②	30		△		○
○	イラスト・エッセイB	商業カットイラストの制作スキルの習得が目的。文章の内容をくみ取り、文章に合わせたカットイラストを制作。また、取材を基にイラストエッセイを制作する。	2 ②	30		△	○	
○	制作実習A	課題選択は各自の習熟度、制作ペース、進路に併せて、担当講師が、個別にスケジュールや課題の調整を行い、現実的な計画にそって制作させる。	2 ①	30				○
○	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	○		
		2年次に選択科目の中から4科目選ぶ 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…1854単位 特別選択②…1854単位 特別選択③…1836単位					
合計			69科目	単位時間(1802単位)			