

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	マンガクリエ イト科	2年(昼)	1831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	
	309単位時間 (又は単位)	82単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1440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		
160人	97人	4人	5人	10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	■主な就職先、業界等 製造業・サービス業 等 ■就職率 ^{※1} 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} 27.3% (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、Word文書処理技能認定試験、Excel表計算処理技能認定試験、コミュニケーション検定
中途退学の現状	■中途退学者 3名 ■中退率 2.4% 平成26年4月1日在学者 126名 (平成25年4月入学者を含む) 平成27年3月31日在学者 123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11月19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
シナリオ講座A	文章での表現力を鍛える授業。オリジナルのシナリオを制作し、マンガ制作にも活用していく。原稿用紙の使い方、シナリオの書式を学ぶことから始め、エッセイや、事物を言葉で説明する訓練、作文を通して、文章力を高める。その後、ストーリーの構成、登場人物の掘り下げなどについて課題を通して行い、プロットチェック→直し、シナリオチェック→直しを繰り返してシナリオを完成させる。	浅平 朋子 (清水 朋子) フリーランス編集者
シナリオ講座B	文章での表現力を鍛える授業。オリジナルのシナリオを制作し、マンガ制作にも活用していく。原稿用紙の使い方、シナリオの書式を学ぶことから始め、エッセイや、事物を言葉で説明する訓練、作文を通して、文章力を高める。その後、ストーリーの構成、登場人物の掘り下げなどについて課題を通して行い、プロットチェック→直し、シナリオチェック→直しを繰り返してシナリオを完成させる。	浅平 朋子 (清水 朋子) フリーランス編集者

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/>

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 マンガクリエイト科) 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
○			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。	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。	1 ②	30				○
○			マンガ演習 I A	16Pのマンガを1本と、ネームを1本完成させる。完成後、投稿、持ち込みを行う。設定した締切に完成できたものは編集部特別添削会への参加が可能となる。	1 ①	50		△		○
○			マンガ演習 I B	16Pのマンガを1本と、ネームを1本完成させる。完成後、投稿、持ち込みを行う。設定した締切に完成できたものは編集部特別添削会への参加が可能となる。	1 ②	50		△		○
○			画材技法	色彩についての知識を学び、色鉛筆・アクリル絵の具、コピックなど様々なカラー画材の技法を習得しながらカラー画材の基礎的な表現を学ぶことが目的。	1 ①	30				○
○			DTP演習 I	デジタルイラスト制作ツール、「フォトショップ」の基本習得を目指し、デジタルでカラーイラストを製作できるスキルを学ぶ。	1 ②	30				○
○			トレンドリサーチA	マンガ業界における、トレンドを、雑誌や映像媒体、グループワークを通して考え、連載マンガ家としての思考を身に着けさせることが目的。	1 ①	20		○	△	
○			トレンドリサーチB	マンガ業界における、トレンドを、雑誌や映像媒体、グループワークを通して考え、連載マンガ家としての思考を身に着けさせることが目的。	1 ②	20		○	△	
○			社会研究・就職実務A	社会人になるための常識を考え、身につける。主に発声、コミュニケーション能力を伸ばすため、i-Padを用いた表情訓練などを行う。	1 ①	10		△	○	
○			社会研究・就職実務B	社会人になるための常識を考え、身につける。主に発声、コミュニケーション能力を伸ばすため、i-Padを用いた表情訓練などを行う。	1 ②	10		△	○	
○			実践ビジネスマナーA	社会人になるための常識を考え、身につける。この授業では主に企業研究、自己分析、自己PR書、履歴書の作成が行えるようになる事を目指す。	1 ①	10		△	○	

○		実践ビジネス マナーB	社会人になるための常識を考え、身につける。この授業では主に企業研究、自己分析、自己PR書、履歴書の作成が行えるようになる事を目指す。	1 ②	10			△	○	
○		製作実習A	週単位で担任と指示されている全科目・全課題のチェック、見直し作業を行う。	1 ①	20					○
○		製作実習B	週単位で担任と指示されている全科目・全課題のチェック、見直し作業を行う。	1 ②	20					○
○		パースデッサ ンA	街角の風景、ビル、人家、部屋の中、校舎など、さまざまな建物、風景をマンガで描くために、マンガに活かせる感覚・技術を磨く。	1 ①	30					○
○		パースデッサ ンB	街角の風景、ビル、人家、部屋の中、校舎など、さまざまな建物、風景をマンガで描くために、マンガに活かせる感覚・技術を磨く。	1 ②	30					○
○		デッサンA	人体の構造を時間をかけて観察し、筋肉、骨格の理解に重点をおく。色の表現、陰影、質感などテーマを設けて行う。	1 ①	20					○
○		デッサンB	人体の構造を時間をかけて観察し、筋肉、骨格の理解に重点をおく。色の表現、陰影、質感などテーマを設けて行う。	1 ②	20					○
○		クロッキーA	人物の様々なポーズを決められた時間内、5分～10分で描き上げ、直観的速写力を高める授業。	1 ①	20					○
○		クロッキーB	人物の様々なポーズを決められた時間内、5分～10分で描き上げ、直観的速写力を高める授業。	1 ②	20					○
○		デジタルコ ミックIA	デジタルマンガ制作ツール、「コミックスタジオ」の基本習得を目指し、デジタルでマンガを製作できるスキルを学ぶ。	1 ①	30					○
○		デジタルコ ミックIB	デジタルマンガ制作ツール、「クリップスタジオ」の基本習得を目指し、デジタルでマンガを製作できるスキルを学ぶ。	1 ②	30					○
○		シナリオ講座 A	ストーリーの構成、登場人物の掘り下げなどについて課題を通して行い、プロットチェック→直し、シナリオチェック→直しを繰り返してシナリオを完成させる。	1 ①	20			△		○
○		シナリオ講座 B	ストーリーの構成、登場人物の掘り下げなどについて課題を通して行い、プロットチェック→直し、シナリオチェック→直しを繰り返してシナリオを完成させる。	1 ②	20			△		○
○		実践行動学 Part I	これまでの自分、これからの自分、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。	1 ①	12					○

○		実践行動学 Part II	これまでの自分、これからの自分、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。	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日本語コミュニケーション検定初級、合格を目的とする。	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、合格を目的とする。	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	マンガ業界の研究並びに、自分の目指す雑誌選定もすすめる。グループ、或いは個別に、雑誌の比較、また、同一雑誌の号毎比較、新人賞情報の収集を行う。	1 通	39				○	
○		オリジナル課 題制作	マンガ演習内での制作時間に追加する製作時間。マンガ制作だけでなく、イラストのコンテスト制作など、様々な実績につながる制作物を作る時間になる。	1 通	80					○
○		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	マンガ作品が原則だが、原作者を狙う学生はシナリオ、またはネームを二本以上、アシスタント志望者はアシスタント用作品集など、進路に合わせて作品の幅を持たせ	1 ③	150					○
○		マンガ演習Ⅱ A	制作ペース、作画手順、ネーム打ち合せでの適切な対応など、数をこなしながら反復練習を重ねていく。	2 ①	60				△	○
○		マンガ演習Ⅱ B	制作ペース、作画手順、ネーム打ち合せでの適切な対応など、数をこなしながら反復練習を重ねていく。	2 ②	60				△	○
○		社会研究A	自分達を取り巻く現在のトレンドを押さえ、更に自分達の作品作りに繋げていく事を目的とする。	2 ①	10				○	
○		社会研究B	自分達を取り巻く現在のトレンドを押さえ、更に自分達の作品作りに繋げていく事を目的とする。	2 ②	10				○	
○		制作実習ⅡA	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	20					○
○		制作実習ⅡB	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	20					○

○		進路研究 A	卒業後の生活が現実的に成立するように、具体的な数字をあげて人生設計、生活設計を立てる。	2 ①	30		○		
○		進路研究 B	卒業後の生活が現実的に成立するように、具体的な数字をあげて人生設計、生活設計を立てる。	2 ②	30		○		
○		実践行動学 PartⅢ	これまでの自分、これからの自分、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。	2 ②	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	30			○	
○		オリジナル課題制作	マンガ演習内での制作時間に追加する製作時間。マンガ制作だけでなく、イラストのコンテスト制作など、様々な実績につながる制作物を作る時間になる。	2 通	130				○
○		卒業制作	学生生活最後の持込やアシスタント営業のタイミングにあわせて完成させた作品をもって卒業制作とする。	2 通	210				○
○		業界研究	i-Pad m i n i 等を使用し、インターネットから、どの出版社からどの雑誌が発行されているか検索。「持ち込み」に繋げていく事を目的とする。	2 ③	18		○		
	○	マンガテクニック基礎A	1年次に学習した基礎テクニックの反復練習を行いさらなるレベルアップを目的とした授業。	2 ①	30				○
	○	マンガテクニック基礎B	1年次に学習した基礎テクニックの反復練習を行いさらなるレベルアップを目的とした授業。	2 ②	30				○
	○	マンガテクニック背景・効果A	背景・小物の仕上げ、人物の心理描写等をベタやホワイト、集中線やベタフラッシュ、スクリーントーンで更に実践的にマンガ原稿に活用していく。	2 ①	30				○
	○	マンガテクニック背景・効果B	背景・小物の仕上げ、人物の心理描写等をベタやホワイト、集中線やベタフラッシュ、スクリーントーンで更に実践的にマンガ原稿に活用していく。	2 ②	30				○
	○	ワード検定	サーティファイ主催W o r d 文書処理技能認定試験3級を目的とする。	2 ①	30		△	○	
	○	エクセル検定	サーティファイ主催表計算技能認定試験3級合格を目的とする。	2 ②	30		△	○	
	○	マンガ演習SPA	小課題をこなしつつ、ターゲットとなる読者層の絞込み、分析を加え、プロット、ネームの直し、制作、持ち込みを繰り返してデビューを目指す。	2 ①	30				○

○	マンガ演習SPB	小課題をこなしつつ、ターゲットとなる読者層の絞込み、分析を加え、プロット、ネームの直し、制作、持ち込みを繰り返してデビューを目指す。	2 ②	30					○
○	シナリオ演習A	マンガ原作、ドラマシナリオ、ジュニア小説、キャラクター小説など、個別に応募コンペ情報も収集させ、その目的にそった制作を行うよう指導。	2 ①	30					○
○	シナリオ演習B	マンガ原作、ドラマシナリオ、ジュニア小説、キャラクター小説など、個別に応募コンペ情報も収集させ、その目的にそった制作を行うよう指導。	2 ②	30					○
○	マンガ演習制作IA	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ①	30					○
○	マンガ演習制作IIA	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ②	30					○
○	マンガ演習制作IIIA	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ①	30					○
○	マンガ演習制作IV A	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ①	30					○
○	マンガ演習制作IB	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ②	30					○
○	マンガ演習制作IIB	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ②	30					○
○	マンガ演習制作IIIB	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ②	30					○
○	マンガ演習制作IIVB	全員が自ら時間内にこなす課題を選び、スケジュールリングし、制作し、経過報告し、課題を提出するまでを1セットとし、これを通年通して繰り返し行う。	2 ②	30					○
○	マンガテクニクSPA	模写的な課題から、写真をもとに絵を起こして仕上げ処理まで終わらせるなど、難易度が高い課題が中心。	2 ①	30					○
○	マンガテクニクSPB	模写的な課題から、写真をもとに絵を起こして仕上げ処理まで終わらせるなど、難易度が高い課題が中心。	2 ②	30					○
○	デジタルイラストA	ソフトの使用の反復練習、また、コンセプトワークやプレゼンテーションまで、より、「仕事」に近づけるための、実践的な課題を定期的に設ける	2 ①	30					○

○	デジタルイラストB	ソフトの使用の反復練習、また、コンセプトワークやプレゼンテーションまで、より、「仕事」に近づけるための、実践的な課題を定期的に設ける	2 ②	30					○
○	基礎デッサンA	絵を描くという経験が不足している学生を対象とした、徹底した基礎画力の底上げ訓練を行う。目でみて、立体の形を捉え、紙に写し取る練習をずっと繰り返す。	2 ①	30					○
○	基礎デッサンB	絵を描くという経験が不足している学生を対象とした、徹底した基礎画力の底上げ訓練を行う。目でみて、立体の形を捉え、紙に写し取る練習をずっと繰り返す。	2 ②	30					○
○	カット・イラストA	基準に達していると判断した学生のための授業。古典も含めた芸術的な絵画から、構図や色彩について学ぶ。その上でオリジナルの作品を制作をしていく。	2 ①	30					○
○	カット・イラストB	基準に達していると判断した学生のための授業。古典も含めた芸術的な絵画から、構図や色彩について学ぶ。その上でオリジナルの作品を制作をしていく。	2 ②	30					○
○	画材技法ⅡA	一年次画材技法の反復練習プラス、応用編。コンペ出品用のオリジナル作品の制作を行い、コンペ入選を目指す。	2 ①	30					○
○	画材技法ⅡB	一年次画材技法の反復練習プラス、応用編。コンペ出品用のオリジナル作品の制作を行い、コンペ入選を目指す。	2 ②	30					○
○	映画論A	映画を観る、その中で、製作者の意図、脚本の分析、構図の取り方、テンポのよしあし等、ひとつひとつを分析していく。	2 ①	30			○		
○	映画論B	映画を観る、その中で、製作者の意図、脚本の分析、構図の取り方、テンポのよしあし等、ひとつひとつを分析していく。	2 ②	30			○		
○	パースデッサンⅡA	マンガ原稿における人物以外の自然物、人工物、小物、いわゆる「背景」のカタチを捉える専門の授業。	2 ①	30					○
○	パースデッサンⅡB	マンガ原稿における人物以外の自然物、人工物、小物、いわゆる「背景」のカタチを捉える専門の授業。	2 ②	30					○
○	人物デッサンA	マンガにおける人物をバランスの基礎から、応用まで全般を習得する授業。	2 ①	30					○
○	人物デッサンB	マンガにおける人物をバランスの基礎から、応用まで全般を習得する授業。	2 ②	30					○
○	デジタルコミックⅡA	デジタルマンガ制作ツール、「クリップスタジオ」をより本格的に学んでいく。	2 ①	30					○

○	デジタルコミックⅡB	デジタルマンガ制作ツール、「クリップスタジオ」をより本格的に学んでいく。	2 ②	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3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…1883単位 特別選択②…1883単位 特別選択③…1865単位							
合計			86科目	単位時間(1831単位)					