

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	〒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	マンガクリエイト科	平成14年文部科学省告示第19号	-																					
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27年2月17日																								
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																			
2年	1811時間	267時間	92時間	1452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)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																				
30人	49人	3人	2人	9人	12人																				
学期制度	■1学期:4月2日～7月25日 ■2学期:8月27日～11月16日 ■3学期:11月19日～2月22日		成績評価																						
長期休み	■学年始:なし ■夏季:7月26日～8月24日 ■冬季:12月17日～1月4日 ■学年末:2月25日～3月29日		卒業・進級条件																						
学修支援等	■クラス担任制:有 ■個別相談・指導等の対応 定期的な個別相談を実施、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																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成29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		主な学修成果(資格・検定等)※3 <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</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BASIC</td> <td>③</td> <td>50</td> <td>44</td> </tr> <tr> <td>word文書処理技能認定試験3級</td> <td>③</td> <td>4</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Excel表計算処理技能認定試験3級</td> <td>③</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>コミュニケーション検定</td> <td>③</td> <td>47</td> <td>13</td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ビジネス著作権検定BASIC	③	50	44	word文書処理技能認定試験3級	③	4	4	Excel表計算処理技能認定試験3級	③	4	1	コミュニケーション検定	③	47	13
	資格・検定名	種				受験者数	合格者数																		
ビジネス著作権検定BASIC	③	50	44																						
word文書処理技能認定試験3級	③	4	4																						
Excel表計算処理技能認定試験3級	③	4	1																						
コミュニケーション検定	③	47	13																						
■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 ■卒業業者数 49人 ■就職希望者数 7人 ■就職者数 7人 ■就職率 : 100 % ■卒業業者に占める就職者の割合 : 14.2 % ■その他 ・進学者数:9人 ・プロ活動:10人 ・独自活動:23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80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79名(平成31年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 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 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 1.2 %																						
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/																								

(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、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前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生の「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から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「卒業業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業業者に占める就職者の割合」とは、全卒業業者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

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。

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

平成30年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
野沢 康彦	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
谷 友樹紀	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
内田 昌幸	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
小川 知一	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
新井田 耕一	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
沢居 徳和	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
廣野 美樹	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
児玉 直樹	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
石川 兼司	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
青池 祥子	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
森田 徹	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
福澤 大玄	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
八子 智明	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
駒形 靖	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
松崎 佳子	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
山上 超夢	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※1	
佐藤 武	(学)新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学	※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	フリーランス(ゲームグラフィッカー)	※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

※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回以上(3月、11月)

・授業、OJT等の実施前、実施後に関係者会議を開催

(開催日時(実績))

第1回 平成29年3月28日 14:00～17:00

第2回 平成29年11月3日 18:00～20:00

※平成29年度の第1回委員会会議を28年度(3月末)に実施する理由については別紙、趣旨説明・理由説明様式参照

(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

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。

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
シナリオ I A	ストーリー構成、キャラクター設定等を学ぶ。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。	清水 朋子(編集・ライター)
シナリオ I B	シナリオ I Aの応用科目。ストーリー構成、キャラクター設定等に加えページ構成を意識したシナリオ展開を学ぶ。	清水 朋子(編集・ライター)
シナリオ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。	清水 朋子(編集・ライター)
シナリオB	シナリオの応用科目。更にマンガ原作、ドラマシナリオ、ジュニア小説、キャラクター小説など、応募コンペに向けた作品制作を行う。	清水 朋子(編集・ライター)
卒業制作	シナリオの授業で習得した知識・技術を活かし、編集部への持込やアシスタント営業用の作品を制作する。	清水 朋子(編集・ライター)
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 「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 添付「平成29年度 日本アニメ・マンガ専門学校 教員研修実績」参照		
② 指導力の修得・向上のための研修等 添付「平成29年度 日本アニメ・マンガ専門学校 教員研修実績」参照		
(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 添付「平成30年度 日本アニメ・マンガ専門学校 教員研修計画」参照		
② 指導力の修得・向上のための研修等 添付「平成30年度 日本アニメ・マンガ専門学校 教員研修計画」参照		

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。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年4月1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

※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。

(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

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>

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	
公表方法…自校ホームページ	
URL http://www.web-jam.jp/	

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程マンガクリエイト学科) 平成30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	
○			マンガテクニクⅠA	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				○	○		○		
○			マンガテクニクⅠB	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ⅠA	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	60		△		○	○		○		
○			マンガ演習ⅠB	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	60		△		○	○		○		
○			画材技法A	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				○	○			○	
○			画材技法B	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 ②	30				○	○			○	
○			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		△	○		○		○		
○			デジタルコミックカラーA	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、カラーマンガを制作していく。タテ読みのカラーマンガの制作工程も学び、制作していく。	1 ①	30				○	○			○	

○		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	130				○	○			○					
○		マンガ演習ⅡA	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	30		△		○	○			○					
○		マンガ演習ⅡB	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	30		△		○	○			○					
○		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	150					○	○		○					○

○		業界研究	i-Pad mini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IA	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IB	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Word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SP①A	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SP②A	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SP①B	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				○	○		○		
	○	マンガ演習SP②B	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					○	○	○		
○	マンガテクニック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					○	○	○		
○	マンガテクニック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					○	○	○		
○	デジタルコミック(カラー)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					○	○	○		
○	デジタルコミック(カラー)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					○	○	○		
○	カット・イラストA	基準に達していると判断した学生のみ授業。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み授業。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					○	○		○	
○	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A	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B	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①A	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②A	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①B	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					○	○		○	

○	人物デッサン②B	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(モノクロ)A	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き、デジタルでマンガを完成させる。	2 ①	30					○	○		○	
○	デジタルコミック(モノクロ)B	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き、デジタルでマンガを完成させる。	2 ②	30					○	○		○	
○	デジタルコミック背景A	デジタルマンガ制作ツール、「クリップスタジオ」でマンガに必要な背景を制作していく。デジタルアシスタントにも活用していく	2 ①	30					○	○		○	
○	デジタルコミック背景B	デジタルマンガ制作ツール、「クリップスタジオ」でマンガに必要な背景を制作していく。デジタルアシスタントにも活用していく	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	1 ②	34				○		○	○	○	
		2年次選択科目から12科目選択 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			76科目		単位時間(1811単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
1,817単位中(特別選択④の場合)80%の出席を卒業対象とし、満たない場合は、学生の状態に応じ代替の課題制作にて単位認定としています。 (留意事項)		1 学年の学期区分	3期
		1 学期の授業期間	10週

1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。

2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。