

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	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	池田 祥護	〒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	キャラクターデザイン科	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	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																
2	昼間	1863時間	468時間	0時間	1395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																		
80人	59人	4人	3人	6人	9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	■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: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	■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要する。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 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業生に関する平成30年5月1日時点の情報)																		
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、ゲーム業界、イラスト業界、アニメ業界等 ■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 28 人 ■就職希望者数 18 人 ■就職者数 18 人 ■就職率 : 100 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 64.3 % ■その他 ・進学者数:5人 ・独自活動:4人 ・病氣・障害:1人 (平成29年度卒業生に関する平成30年5月1日時点の情報)			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>社会人常識マナー検定</td> <td>③</td> <td>28人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td>コミュニケーション検定</td> <td>③</td> <td>28人</td> <td>28人</td> </tr> <tr> <td>ビジネス著作権検定</td> <td>③</td> <td>29人</td> <td>29人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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 ・年間絵仕事(ゲーム・書籍等)受注数 19タイトル268点</p>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	社会人常識マナー検定	③	28人	21人	コミュニケーション検定	③	28人	28人	ビジネス著作権検定	③	29人	29人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
社会人常識マナー検定	③	28人	21人																				
コミュニケーション検定	③	28人	28人																				
ビジネス著作権検定	③	29人	29人																				
中途退学の現状	■中途退学者 1名 平成29年4月1日時点において、在学者59名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者58名(平成30年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 精神的な病氣、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			■中途退学率 1.7%																			
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、前回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「卒業生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)「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、卒業年度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「卒業生に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生数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・自営業に就いた者を含めるが、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10月24日 16:30～18:00

※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

2DCGが主ではあるが、業界からの3DCGニーズが高まっているため、昨年よりも3DCGの授業を強化した。
また、2DCG、3DCG作画における基礎力を強化し、ゲーム業界以外にも知識・技術を活かし就職の幅を拡充した。

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
3DCG 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。	中野 武志(3DCGデザイナー)
3DCG II A	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。	中野 武志(3DCGデザイナー)
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クを学びます。	和平 徹哉(ゲームグラフィッカー)
選択デジタル背景 A	デジタルを使いキャラクターイラストに必要な背景を描く技術を習得していく。	和平 徹哉(ゲームグラフィッカー)
選択3DCG II A	業界で求められるより高度な3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。	中野 武志(3DCGデザイナー)
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		
<p>(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。</p>		
<p>(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</p>		
<p>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</p>		
<p>(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</p>		
<p>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</p>		

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・教養専門課程キャラクターデザイン学科) 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 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	
○			キャラクターデッサンⅠA	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ⅠB	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ⅠA	業界で求められる、イラストレーターの実践力を習得。DTPスキルの基礎を習得します。	1 ①	30	△		○	○			○	
○			デザインワークⅠB	業界で求められる、イラストレーターの実践力を習得。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ⅠA	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ⅠB	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	○		△	○			○	
○			キャラクターモーションA	キャラクター制作に必要な、動きの絵ある絵やポーズが描ける技術を習得。	1 ①	30	△		○	○			○	
○			キャラクターモーションB	キャラクター制作に必要な、動きの絵ある絵やポーズが描ける技術を習得。	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		△		○	○		○		
○		3DCGA	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		△		○	○			○	○
○		3DCGB	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		△		○	○			○	
○		制作実習A	自主制作による作品添削と、進路相談を行っていく	1 ①	20					○	○		○	
○		制作実習B	自主制作による作品添削と、進路相談を行っていく	1 ②	20					○	○		○	
○		実践行動学Part 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Part 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	179						○	○		○			
○		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		△				○	○					○ ○
○		実践ビジネスマナーA	就職活動に必要なマナーや面接練習を実践形式で行っていく	2 ①	30		△				○	○					○
○		実践ビジネスマナーB	就職活動に必要なマナーや面接練習を実践形式で行っていく	2 ②	30		△				○	○					○
○		進路業界研究A	就職活動を目的とした企業研究やガイダンス形式の講義。全体指導、個別進路相談をしていく。	2 ①	30		○				△	○					○
○		進路業界研究B	就職活動を目的とした企業研究やガイダンス形式の講義。全体指導、個別進路相談をしていく。	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		△		○	○				○	
○		作品集制作A	就職活動に必要なポートフォリオを制作していく	2 ①	30				○	○				○	
○		作品集制作B	就職活動に必要なポートフォリオを制作していく	2 ②	30				○	○				○	
	○	選択デジタル背景A	デジタルを使いキャラクターイラストに必要な背景を描く技術を習得していく。	2 ①	30				○	○				○	○
	○	選択デジタル背景B	デジタルを使いキャラクターイラストに必要な背景を描く技術を習得していく。	2 ②	30				○	○				○	○
	○	選択3DCGⅡA	業界で求められるより高度な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				○	○				○	○
	○	選択3DCGⅡB	業界で求められるより高度な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				○	○				○	○
○		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			○		○	○		○		
			2年次選択科目から2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…1915単位 特別選択②…1915単位 特別選択③…1897単位												
合計					58科目	単位時間(1863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。	1 学年の学期区分	3期	
	1 学期の授業期間	10週	

(留意事項)

- 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。