

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

令和5年10月20日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

学校名		設置認可年月日	校長名		所在地				
東京アニメーター学院専門学校		平成28年11月18日	鈴木 智也		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田1丁目3番1号 (電話) 03-5276-1511				
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地				
学校法人大原学園		昭和54年4月1日	中本 毎彦		〒 101-0065 (住所) 東京都千代田区西神田1丁目2番10号 (電話) 03-3292-6266				
分野	認定課程名	認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
文化・教養	文化教養専門課程	マンガ・イラスト学科		平成30(2018)年度	-	令和 4(2022)年度			
学科の目的	本校は、教育基本法及び学校教育法に基づき、文化・教養の分野に関する教育を施し、人格の陶冶を行い、もって有為な出版映像関連事業者を育成することを目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	出版、デザイン、クリエイティブ業界を中心に、同業界で働く為の専門知識と技術を学んでいます。学生の多くはイラストレーター、漫画家、出版業界、コンテンツ業界で働くことを目標に学んでいます。取得可能な資格はありませんが、就職に必要な場合、任意で取得を促します。関連業界など一般就職希望者にも教務及び就職専任スタッフが個別面談を進め、個人の資質、適正及び能力と属性を十分に考慮した指導を実践して、入社後を見据えた指導を行いません。令和4年度の中退率は7%で、理由は進路変更、経済的理由、病氣治療、成績不良によるものです。中退防止・中退者支援のための取組として、学生の様子(出席状況、授業態度、交友関係、小テストの成績等)を各教員とのミーティングで共有し、注意を要する学生に対する支援策を都度実施しています。また、クラス担当等を設け個々の学生に適した指導、助言、相談等を実施しています。								
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年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,700 単位時間	30 単位時間	2,280 単位時間	760 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				62 単位	2 単位	80 単位	24 単位	0 単位	0 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)					
80 人	45 人	1 人		2 %					
就職等の状況	■ 卒業者数 (C)		31 人						
	■ 就職希望者数 (D)		0 人						
	■ 就職者数 (E)		0 人						
	■ 地元就職者数 (F)		0 人						
	■ 就職率 (E/D)		0 %						
	■ 就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		0 %						
	■ 卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		0 %						
	■ 進学者数		2 人						
	■ その他								
	漫画家、イラストレーター(フリーランス)、他: 29人								
(令和 4 年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)									
■ 主な就職先、業界等									
(令和4年度卒業生)									
イラストレーター(フリーランス)、漫画家、出版業界、コンテンツ業界など									
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無		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://tag.o-hara.ac.jp								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		1,700 単位時間						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		95 単位時間							
うち企業等と連携した演習の授業時数		135 単位時間							
うち必修授業時数		230 単位時間							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		95 単位時間							
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		135 単位時間							
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間							
(B: 単位数による算定)									
総授業時数		単位							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位							
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位							
うち必修授業時数		単位							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位							
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)		0 人				
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)		0 人				
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人				
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人				
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)		2 人				
	計				2 人				
	上記①~⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				2 人				

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

- ①各業界を代表する企業、これに関連する業界団体と連携して教育課程を編成することで、実践的かつ専門的知識(技術含む)を身に付け、即戦力となる人材育成をする。
- ②教育課程編成委員を通じて、業界の動向や今後の展望、最新情報を収集し、反映させる。
- ③教育課程編成委員に講義を依頼し、学校のテキストでは教えることのできない内容を教授していただく。
- ④上記①～③により編成された授業科目、内容が実践修得されているか否か、教育課程編成員による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにし、教育の質の確保並びに更なる教育の質の向上に活用する。

(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

①位置づけについて

教務課の上位に教育課程編成委員会を設置し、企業等からの提言を参考にして本校の教育課程編成について協議策定するための機関として位置づける。また、委員会での協議結果は大原学園教育本部に提出し、大原学園全校の教育課程編成にも活用していく。

②意思決定の過程について

- (ア)学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にした上で、教育課程編成委員会に提言を求める。
- (イ)委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善案を策定する。
- (ウ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全校の教育課程編成にも活用していく。
- (エ)教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、教務責任者が参加することで、企業等の委員から提示された課題、改善提案を、学科ミーティングで担当教員に報告・共有し、担当者間で調査・検討・準備・打合せを重ね、速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、内容、手法)の編成に反映させていく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
大野 正拓	デジタル出版社連盟コミックビジネス研究部 部会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
園江 泰洋	株式会社バニラシュガースタジオ プロデューサー	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
鈴木 智也	東京アニメーター学院専門学校 校長	-	-
伊藤 幸祐	東京アニメーター学院専門学校 教務課	-	-

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「-」を記載してください。)

- 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(8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年8月26日 14:15～15:15

第2回 令和4年2月28日 14:15～15:15

第1回 令和5年8月29日 15:15～16:15

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

●令和4年8月26日の教育課程編成委員会では、令和3年度の教育成果報告の後、(ア)「デジタルマンガやソーシャルアプリの増加でマンガ家・イラストレーターの仕事はどう変わるか」と、(イ)「授業のデジタル化推進と制作現場に必要な要素について」の以上2点について意見をいただいた。

(ア)について

海外発信の縦読み漫画や国内のデジタル配信コミック、DLsiteの同人コミック、kindleなど個人発信のコミックなどを考えると発信量が物凄い伸びている。作家も国内作家と海外発信との食い合いになっている。作家側から見ると、デビューできる場が増えている反面、『デビュー、連載、コミックス化』という定番で比較的安泰と言えるが、雑誌でのデビューが難しくなっている。原稿料、印税を一緒くたにするウェブ連載もあり、多くの作家から見ると、契約面など手間は増えた。著作権をしっかりと守る「作品の発表場所」を考えてデビューする必要があります。イラストも同様で、デビュー、就職、いろいろなパターンがありますが、契約をしっかりと行う必要があり手間はかかるが、未来は明るいと思う。

志望者の中で漫画家になれる人間は一握りなので汎用性の高い人材を育てることは必要だ。

余裕があれば、行うべき。マンガは表現方法として、「あえて、省略し、それっぽく描く」ことも大事。それをマンガをゲーム化、動画化した場合、「それっぽく描かれた」内容のその間を埋める作業が必要なので、学生の作画にもよい影響が出ると思う。自分の作品を他のジャンルのコンテンツで製作すれば、どうつくるべきか考えることで、想像力も磨かれる。新しい価値観に対して、すぐやる必要はありませんが、価値観を変えるような出来事、作品、表現方法に出会った時、まずは、楽しむことを実践してほしい。

(イ)について

現在、一人一台の‘iPad’の準備を計画しています。授業運営として、上手く活用する方法はあるか。

iPadは10万～20万円する機材(64GB、128GBモデルは切り捨て)ですが、多くのクリエイティブな仕事で使えるわけではないので必要ないと考えます。現在、iPadで1pixel単位の作業や1フレーム単位の作業をタップで行うことは現実的ではない事や、業務で使えるレベルのソフトウェアはiPadには揃っていない事などが理由です。それであるならば、5万円程度のデスクトップPCを購入したほうが業務をイメージして制作使えると考えます。ちなみにMacは高価なので、Windowsが良い。表現者としてPCを使う方が、より高度な表現ができますが、個人で行うには限界がある。リッチ化を望むのはクリエイター側ですが、ユーザーは目が肥えている中、「すごい！表現」、「ライトな表現」とも受け入れてくれます。マンガは芸術ではなく、エンタメであることを理解することが大事。面白いかを決めるのは、SNS、ユーザーの評価だと思って欲しい。PCやiPadの性能だけでなく、上手に活用できる授業内容もあると思う。iPadで絵を描くことはできても仕事では不向きなら、絵の指導以外で活用も考えたい。実際にあるサービスに学校として参加したり、オプション教材として作品制作に使用できる‘背景’素材を販売したり、ビジネスへの活用としてiPadを使用した実体験を数多くしていくことも必要と思う。デジタル化推進は学校教材の配布だけでなく、産学連携を始め、様々な校外活動に繋げることができれば良いので十分検討してほしい。iPadの性能や活用法など参考になった。学園が使用するソフトの関係で、学生に準備してもらって推奨機器が決まるので、それをどのように活用していくかは教務課の担当者とも協議します。活用状況については次回の会議で報告します。

●令和5年2月28日の教育課程編成委員会では、前回議事の取組み状況を報告したのち、(ア)「本校のシラバス(カリキュラム)内容の検討について」と、(イ)「産学協同事業の今後の進め方について」の以上2点について意見をいただいた。

(ア)について

マンガの作画指導がデジタルだろうがアナログだろうが大事な部分是一緒。デジタル作画ならデジタルトーン処理、線画からのカラーリング、書き文字デザイン処理能力が必須。作品を作るよりも、デザインとして作品を活かす方法を学ぶことも今後生きてくる。「好きなこと」しかしない学生が多いのも事実だが、受け手の出版界側から見ると、作画、原作、キャラデザイン、ネーム割り付け等、分業制も多くなっているのも、一人でなんでもこなすクラシックタイプの漫画家像に、若者が耐えられなくなっているとも言える。現在、作家デビューしやすいジャンルは分業制が多いので、今までデビューできなかった新人がデビューしやすくなっている。提案に加えるとすれば、いろいろなチャンスを得るためにも、スピードとクオリティーは必須として、広い目で業界を見るような指導が必要だ。最新の技術よりも、幅広いジャンルの知識を体系的に学ぶことで、自分の絵を確立できる。1年生の段階で業界全体に就職することを視野に指導することが大事で、自分のセンスと絵心をどう活かすのかを教えることが大切。イラストレーションの授業も業種別のデジタルツールの使用方法を理解することや、カメラを使った授業を取り入れたりすることで、仕事に就ける可能性が広がる。ビジネスソフトのExcelやPowerPointを使いこなせる事が大切でiPadの活用になる。また、HTML&CSSなどは、障りでも出来た方が良い。

(イ)について

産学共同については企業からのイラストの仕事や大原グループ内でのポスター制作の依頼など行っている。学生の制作スピードが遅いので、次々に依頼を受けることが出来ない状況もあり、スピードとクオリティーを高める指導が必要だ。

●令和5年2月28日の教育課程編成委員会では、令和4年度の教育成果報告の後、(ア)「関連業界への就職について」の後

●令和5年8月29日の教育課程編成委員会では、令和4年度の教育成果報告の後、(ア)「関連業界への就職として、今後、必要とされる人材育成と技術について」と、(イ)「特別授業開催と産学共同事業の実施についての提案」の以上2つについて意見をいただいた。

(ア)について

学生は漫画家やイラストレーターを目指しているので就職活動をしない学生が多い。しかし、求人募集をしている関連会社もあり就職できない訳ではない。求人票記載の資格や使用ソフトも授業にも取り入れている。就職志望者を増やすには、どんな指導方法が必要か。

同じアプリケーションソフトでも会社により使い方が違う。学校で基本の操作を教わり、それからインターンに行つて会社のやり方を学ぶと良い。学生時代はインターンで学んだことをクラスメートと共有することも可能。

漫画業界も就職希望者が増えている。モバイルなどの縦読み漫画の需要が多く関連する仕事の募集がある。仕事はありますが、取引先との連絡や打合せ、スケジュールの管理、企画立案など、ビジネスソフトを使いこなすことが必要。学生に就職活動をさせるのなら、それらの指導も必要。

入学時、デジタル教材と共にMicrosoft365 officeのソフトが配布され一人一人利用できるの、授業内での使用頻度を上げて行く。

この業界では漫画家や声優など卒業と同時に自立して活動する事を目指す方も多いが、今後の指導においては、学生たちが夢や目標を達成するために、いかに夢と生活を両立させるかが重要になる。具体的には生計を立てる方法や正社員や契約社員として他の業種で働きながら目標に向かうアプローチ方法を指導し、また学校がそこをサポートするような体制作りが必要になってくるのではないかと。

仕事では好きな絵だけを描いている訳ではないので、学校では自由に作品制作させるだけでなく仕事に繋がるような指導もすること。

(イ)について

産学共同の活動は、イラストや漫画の仕事を外部の企業やグループ内で受けたりしている。学生は制作に時間がかかるので次々と受けられないため、現状を維持しながらデビュー指導および就職活動・インターン指導を並行して進めていく。

マンガ・イラスト学科の場合、漫画家志望者とイラストレーター志望者で取り組み方が違う。更にデビュー指導と就職指導となると個々の学生に合わせた指導を優先するため、企業案件は現状の維持で進めたい。産学連携の新たな取り組みは必要ですが、しばらくはデビューと就職指導を重視した新しい内容を増やしていくことが大切。

新たな授業の導入に関しては担当教員とも十分に検討し、次回以降に経過報告する。

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

- ① より実務に即した内容を身に付けるため、企業等との連携の下、実習・演習の組立を行なう。
- ② 企業等との連携による実習・演習を通じて、学生のより実践的な知識・思考・技術の修得と、学生と社会人の違いを理解する場を実現する。
- ③ 企業等から実習・演習の授業内容、手法に関して具体的な助言を仰ぎ、学生の知識・技術の修得状況に対して実践で活かせるレベルか否かを企業等の実務の視点から評価をいただく。

(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

漫画実技基礎Ⅰ、漫画制作実習Ⅰ、キャラクターⅡの授業運営に関して、企業と業務委託契約書、協定書、覚書を締結、打合せを行い、下記の4点について講義内容の質向上のため連携する。

- ① 実習授業内容のブラッシュアップへのサポート
- ② 当該実習授業における評価ポイントの確認
- ③ 授業方法に関する教員への指導
- ④ 学生の学修習熟度状況の評価

(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
漫画実技基礎Ⅰ	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画を描くための技術について学ぶ。	株式会社少年画報社
漫画制作実習Ⅰ	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画原稿の作成について学ぶ。	株式会社少年画報社
キャラクターⅡ	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者から、細かい設定に対応したキャラクターの描写方法を学ぶ。	株式会社SILVA

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

専門的かつ実践的な知識・技能を有し即戦力となる人材を育成するためには、教員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識を持ち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記のとおり教員研修の環境を整える。なお、これらは、「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めており、教職員が専攻分野に関する知識・技能・企画力・判断力を高めるため環境を整備し、所属長の指示または本人の意思により公平に研修などを受講する機会を与えるものとし、計画的、組織的、継続的に取り組んでいくこととする。校内、校外において企画する研修は下記の通り。

- ①教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を派遣した実践的な知識・指導スキル研修
- ②関連業界の実務家講師を招いた研修会の実施及び、外部研修会への参加
- ③関連業界の制作現場視察や技術研究

(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

研修名:	「デジタル出版の普及と出版社と漫画家の付き合い方の変化について」	連携企業等:	デジタルコミック協議会大野正拓
期間:	令和4年7月20日	対象:	4名
内容	デジタル出版、Webマンガの普及により雑誌の概念・役割が変化している。Webマンガの作品量は数年前より10倍以上の増加し、新人漫画家がデビューできる機会も増えた。雑誌編集者と漫画家が打ち合わせをして、プロット・ネーム・下書き・清書を1人の漫画家が受け持つスタイルから、組織的に役割を分担して漫画制作を行う会社が増え、ジャンルを問わず漫画を描けるスキルも求められている。これらの変遷を知ることで、今後の学生指導に生かしていく。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「出版業界の変化に伴う漫画家養成の指導ポイントについて」	連携企業等:	デジタルコミック協議会大野正拓
期間:	令和4年7月20日	対象:	4名
内容	漫画編集者との打ち合わせも従来の「持ち込み」に加えて「Web面接」も増えているが、作品の内容に加え、容姿や立ち居振る舞いも重要になっている。近年の組織的な漫画制作においては、人間力、想像力、模倣力、対応力などの資質もチェックされます。作品制作だけでなく、学生の秀でた面を伸ばしアピールできる指導が必要になっている。		

(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

研修名:	「インターネット配信番組作成のためのデジタル機器の活用と収録及びエディット操作の指導法について」	連携企業等:	株式会社サイプレス
期間:	令和5年11月9日	対象:	4名
内容	モバイル端末の普及により、自宅用パソコンを持たない学生が多くなっている。個々の学生がインターネット配信番組を作成するにあたり、自宅でも機器を揃えたり、自分で映像や音声の編集や加工をする技術が必要になっている。学校にはプロユースの機材やスタジオがありますが、初心者向けの安価な機器を使う場合の指導方法を確認する。		

研修名:	「写真撮影と画像加工の知識を学び、絵の描写指導に活用する。」	連携企業等:	株式会社サイプレス
期間:	令和5年11月9日	対象:	4名
内容	私たちは日常生活においてテレビやモバイルの映像や画像、印刷物の写真などを見るのが多く、そのイメージを認識しています。絵を描く時のイメージも日常の経験が大切ですが、カメラ撮影と画像加工の知識を知ることで理に適う描写力が身に付きます。この講座ではカメラを実際に使用し、様々な設定で撮影することで画像の違いを理解します。また、フォトショップを利用した画像加工技術の確認、印刷会社に納品する際の知識などを学びます。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「アニメのプロデュースとメディアミックス事業について学び、幅広い視野で学生指導ができるようにする。」	連携企業等:	株式会社少年画報社
期間:	令和5年11月16日	対象:	6名
内容	授業ではクリエイティブな技術指導が中心となるが、アニメをプロデュースすることで、出版、映画、テレビ、ネット配信、音楽、ゲーム、声優イベントに至るまで、様々な事業が同時に行われている。漫画原作者や出版社が持つ著作権はどうなっているか。アニメ共同事業(製作委員会)の出資金額と権利関係や、それぞれの事業者がどのような立場に関わり、利益と権利を分配しているかを知ることで、業界全体をより深く理解する。		

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

当学園の教育理念は、学生に対して資格取得教育、実務教育を施し、人格の陶冶を行いもって有為な産業人を育成することである。この教育理念に基づき実践的な教育が実現出来ているか、また、その教育を実現するために必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員を設置して下記に示す評価項目から評価する。課題の残る評価結果については、課長職以上の管理職より改善計画を策定し、次年度以降の学校運営に反映させ改善を図る。

(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. 理念・目的・育成人物像は定められているか。
(2) 学校運営	2. 運営方針は定められているか。 3. 事業計画は定められているか。 4. 運営組織や意思決定機能は効率的なものになっているか。 5. 人事・給与に関する制度は整備されているか。 6. 意思決定システムは確立されているか。 7. 情報システム化等による業務の効率化が図られているか。
(3) 教育活動	8. 各学科の教育目標は設定をしているか。 9. 教育方法・評価等は適切なものになっているか。 10. 成績評価・単位認定等は明確になっているか。 11. 資格・免許の取得の指導体制はあるか。 12. 教員・教員組織は目標達成のための体制になっているか。
(4) 学修成果	13. 就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか。 14. 資格・免許の取得率の向上が図られているか。 15. 卒業生の社会的評価、活躍を把握しているか。
(5) 学生支援	16. 就職等進路に対する体制は整備されているか。 17. 中途退学への対応、低減が図られているか。 18. 学生相談に関する体制は整備されているか。 19. 学生生活、経済的側面に対する支援体制は整備されているか。 20. 保護者との連携は適切か。 21. 卒業生・社会人への支援体制はあるか。
(6) 教育環境	22. 施設・設備は教育上の必要性に十分対応できるように整備されているか。 23. 学外実習、インターンシップについて十分な教育体制を整備しているか。 24. 防災・安全管理に対する体制は整備されているか。
(7) 学生の受入れ募集	25. 学生募集活動は、適正に行なわれているか。 26. 入学選考は適正かつ公平な基準に基づき行なわれているか。 27. 学納金は妥当なものとなっているか。
(8) 財務	28. 中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 29. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 30. 財務について会計監査が適正に行なわれているか。 31. 財務情報公開の体制整備はできているか。
(9) 法令等の遵守	32. 法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 33. 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。 34. 学校評価、自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。 35. 教育情報の公開はしているか。
(10) 社会貢献・地域貢献	36. 社会貢献・地域貢献を行なっているか。
(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

実学教育と人格育成教育を盛り込んだ教育ストーリーのブラッシュアップを図り、多くの学生が関連業界の特性に合った技能を身につけることができた。アニメやマンガの関連業界においても、年々、求人採用条件に変化がみられるため、適切な指導ができる教員や更なる企業と協力推進するように求められた。今後もアニメやマンガ・イラスト、声優の分野で革新的な学校になっていくように、評価結果を活用していく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
大野 正拓	デジタル出版社連盟コミックビジネス研究部 部会長	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	業界団体 役員
浅尾 芳宣	株式会社ガイナ 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	企業等委 員
園江 泰洋	株式会社バニラシュガースタジオ プロデュー サー	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	企業等委 員
森田 和義	株式会社サイプレス チーフプロデューサー	令和5年4月1日～令和7年3月 31日(2年)	企業等委 員

※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

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

公表時期: 令和5年10月20日

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

①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資すること。そのために、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題など学校全体に関する情報を分かりやすく示すこと。②また、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼に繋げていくこと。③情報の公表を通じて学校の教育の質の確保と向上を図ることを目的とする。

(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概要 ②教育方針 ③沿革
(2) 各学科等の教育	①入学定員 ②受入方針 ③進級の認定 ④卒業の認定 ⑤称号の授与 ⑥目標とする試験 ⑦主たる試験の合格実績 ⑧卒業生の進路
(3) 教職員	①教職員数 ②教職員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	①キャリア教育 ②実習・実技等 ③就職支援等
(5) 様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②課外活動
(6) 学生の生活支援	①完全担任制 ②就職教育
(7) 学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、授業減免等
(8) 学校の財務	学園の財務状況公開
(9) 学校評価	学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	留学生の受入
(11) その他	—

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

公表時期: 令和5年10月20日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 マンガ・イラスト学科)																
	#NAME?			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	
1	○			基礎デッサン I	対象物をよく観察、把握し、物の特徴や印象を捉える力を養う。	1 通年	90	3		○		○			○	
2	○			クロッキー基礎 I	対象を短時間で簡潔に描くことにより、少ない情報量で伝達する力を養う。	1 通年	90	3		○		○			○	
3	○			作画基礎 I	漫画・イラストを制作するにあたって必要な作画基礎力を磨き、安定した画力を養う。	1 通年	90	3		○		○			○	
4	○			空間表現 I	透視図法について学び、遠近感のある背景を描ける力を養う。	1 通年	90	3		○		○			○	
5	○			キャラクター I	アタリの取り方、人体の構造を理解し、自身の考えるキャラクターを描ける力を養う。	1 通年	90	3		○		○			○	
6	○			色彩表現 I	明度・彩度・色相・補色について学ぶ。	1 通年	90	3		○		○			○	
7	○			デジタルワーク	CLIP STUDIO PAINTの操作方法を学ぶ。	1 前	90	3		○		○			○	
8		○		漫画実技基礎 I	プロット・ネームについて学ぶ。	1 前	45	2		○		○		○	○	
9		○		漫画実技基礎 II	効果線、吹き出し、書体など漫画ならではの演出方法について学ぶ。	1 後	45	2		○		○		○		
10		○		デジタルコミック基礎 I	デジタルでのアシスタント作業について学ぶ。	1 前	45	2		○		○			○	
11		○		デジタルコミック基礎 II	CLIP STUDIO PAINTを使用しデジタルでの漫画制作について学ぶ。	1 後	45	2		○		○			○	

12		○	漫画制作実習 I	雑誌への投稿、持ち込みのため漫画原稿を制作する。	1 通年	95	3				○	○	○	○
13		○	漫画制作実習 II	出張編集部のため漫画原稿を制作する。	1 通年	95	3				○	○	○	
14		○	イラスト実技基礎 I	Illustratorの操作方法を学ぶ。	1 前	45	2				○	○	○	
15		○	イラスト実技基礎 II	Photoshopの操作方法を学ぶ。	1 後	45	2				○	○	○	
16		○	デジタルイラスト基礎 I	CLIP STUDIO PAINTを使用しデジタルでのイラスト制作について学ぶ。	1 前	45	2				○	○	○	
17		○	デジタルイラスト基礎 II	実戦に近い課題を重ねながらポートフォリオ作品を制作する。	1 後	45	2				○	○	○	
18		○	イラスト制作実習 I	コンペティションなどで見せるためのポートフォリオ作品を制作する。	1 通年	95	3				○	○	○	
19		○	イラスト制作実習 II	SNS投稿用作品を制作する。	1 通年	95	3				○	○	○	
20	○		基礎デッサン II	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの確かつ速度を持って描く力を養う。	2 通年	90	3				○	○	○	
21	○		空間表現 II	常に空間パースを意識して作画できるように鍛錬する。	2 通年	90	3				○	○	○	
22	○		キャラクター II	初年次に習得した基礎をもとに、より設定に忠実かつ魅力的なキャラクターが描ける力を養う。	2 通年	90	3				○	○	○	○
23	○		一般常識	漫画、イラスト、出版業界の一般常識について学ぶ。	2 後	15	1				○	○	○	
24	○		ビジネスマナー	プロの漫画家、イラストレーターとしての自覚、マナーについて学ぶ。	2 後	15	1				○	○	○	
25		○	漫画表現基礎	漫画ならではの表現方法、演出方法について学ぶ。	2 前	60	2				○	○	○	
26		○	漫画背景描写	初年次に学んだ基礎の精度を上げ、より構成力を磨く。	2 前	60	2				○	○	○	

27		○	漫画色彩表現	ベースカラー・アソートカラー・アクセントカラーについて学ぶ。	2前	60	2		○	○	○							
28		○	漫画実技応用Ⅰ	4ページの漫画作品を制作し、制作手順、工程を学ぶ。	2前	60	2		○	○	○							
29		○	漫画実技応用Ⅱ	8ページの漫画作品を制作し、制作手順、工程を学ぶ。	2後	90	3		○	○	○							
30		○	デジタルコミック応用Ⅰ	アシスタント用のポートフォリオ作品を制作する。	2前	90	3		○	○	○							
31		○	デジタルコミック応用Ⅱ	CLIP STUDIO PAINTを使用し4ページ以上の漫画を制作する。	2後	90	3		○	○	○							
32		○	漫画卒業制作Ⅰ	4コマ、エッセイ漫画作品を制作する。	2通年	95	3			○	○		○	○				
33		○	漫画卒業制作Ⅱ	ストーリー漫画作品を制作する。	2通年	95	3			○	○		○	○				
34		○	イラスト表現基礎	自身の描きたいキャラクター、世界観を描ける力を養う。	2前	60	2		○	○	○							
35		○	イラスト背景描写	初年次に学んだ基礎の精度を上げ、より構成力、色彩感覚を養う。	2前	60	2		○	○	○							
36		○	イラスト色彩表現	ベースカラー・アソートカラー・アクセントカラーについて学ぶ。	2前	60	2		○	○	○							
37		○	イラスト実技応用Ⅰ	Illustratorを使用し、イラストやロゴなどを制作する。	2前	60	2		○	○	○							
38		○	イラスト実技応用Ⅱ	Photoshopを使用し、イラスト作品を制作する。	2後	90	3		○	○	○							
39		○	デジタルイラスト応用Ⅰ	テーマに沿って、自身の描きたいイメージを一枚絵で考える力を養う。	2前	90	3		○	○	○							
40		○	デジタルイラスト応用Ⅱ	CLIP STUDIO PAINTを使用しデジタルでのイラスト制作について学ぶ。	2後	90	3		○	○	○							
41		○	イラスト卒業制作Ⅰ	カットイラスト、挿絵を想定した作品を制作する。	2通年	95	3			○	○		○	○				

42	○	イラスト卒業制作Ⅱ	ゲームでの採用を想定した作品を制作する。	2 通 年	95	3			○	○	○	○
合計				42	科目	3070 単位 (単位時間)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	<p>(修了・卒業の認定)</p> <p>1. 第19条に定める授業時間数を履修し、かつその該当する所定の授業科目について合格に達して、卒業資格を得た者には、卒業証書を授与する。</p> <p>2. 校長は、本校所定の課程を修了したと認めた者には、卒業証書を授与する。</p> <p>(1) マンガ・イラスト学科 1, 700時間 (62単位)</p>	1学年の学期区分	2期
履修方法：	<p>(試験等)</p> <p>1. 学業成績は、授業科目ごとに行う試験によってこれを定める。ただし、授業科目によっては、その他の方法で査定することができる。</p> <p>2. 試験には定期試験、追試験又は再試験がある。追試験はやむを得ない事故等により定期試験を受けなかった者に対して行い、再試験は、受験の結果、不合格となった者のためにこれを行う。</p> <p>3. 追試験及び再試験は、本校において必要と認めた場合これを行う。</p> <p>(学業成績)</p> <p>1. 学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、秀は90点以上、優は80点以上、良は70点以上、可は60点以上、不可は60点未満とする。</p>	1学期の授業期間	19週

(留意事項)

- 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。
- 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。