

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名 金沢情報ITクリエイター専門学校	設置認可年月日 平成6年3月2日	校長名 金子 秀安	所在地 〒 9200031 (住所) 石川県金沢市広岡1-1-15 (電話) 076-221-5757																																
設置者名 学校法人大原学園	設立認可年月日 昭和54年4月1日	代表者名 中本 每彦	所在地 〒 1010065 (住所) 東京都千代田区西神田1-2-10 (電話) 03-3291-0151																																
分野 文化・教養	認定課程名 文化・教養専門課程	認定学科名 マンガ・イラスト学科	専門士認定年度 平成28(2016)年度	高度専門士認定年度 -	職業実践専門課程認定年度 平成28(2016)年度																														
学科の目的	本校は、教育基本法、学校教育法に基づき、工業分野及び商業実務分野の専門課程を設置し、それぞれの分野に必要な専門的知識、技術に関する教育を施し、人格の陶冶を行い、社会に貢献しうる人材育成を目的とする。																																		
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	色彩検定等の取得が可能。																																		
修業年限 2年	昼夜 昼間	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数 ※単位時間、単位いずれかに記入	講義 1,700 単位時間 単位	演習 0 単位時間 単位	実習 450 単位時間 単位	実験 3,180 単位時間 単位																													
生徒総定員 80人	生徒実員(A) 25人	留学生数(生徒実員の内数)(B) 0人	留学生割合(B/A) 0 %																																
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) : 17 人</p> <p>■就職希望者数(D) : 9 人</p> <p>■就職者数(E) : 8 人</p> <p>■地元就職者数(F) : 1 人</p> <p>■就職率(E/D) : 89 %</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 13 %</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 47 %</p> <p>■進学者数 : 0 人</p> <p>■その他</p>																																		
(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)																																			
<p>■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) 株アシスト、株ヨネモリ、泉商事株、株アイドマーマーケティングコミュニケーション 広告、パッケージ、印刷業界</p>																																			
第三者による学校評価	<p>■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</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																		
当該学科のホームページURL	https://www.o-hara.ac.jp/hokuriku/senmon/kanazawa_design/index.html																																		
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)	<p>(A : 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,700 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>60 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B : 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	60 単位時間	うち必修授業時数	0 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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	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
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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	60 単位時間																																		
うち必修授業時数	0 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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																																		
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)	<table border="1"> <tr><td>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つて、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)</td><td>3人</td></tr> <tr><td>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)</td><td>0人</td></tr> <tr><td>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)</td><td>0人</td></tr> <tr><td>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)</td><td>0人</td></tr> <tr><td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td><td>0人</td></tr> <tr><td>計</td><td>3人</td></tr> <tr> <td colspan="2">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</td><td>2人</td></tr> </table>							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つて、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)	3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)	0人	計	3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つて、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)	3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)	0人																																		
計	3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卒業生の主な就業先である広告会社、デザイン会社、Web制作会社等(クリエイター職)と連携して教育課程の編成を行うことにより、専門的かつ実践的な知識・技術を修得した即戦力となる人材を育成する。
- ②文化・教養分野における学修の中心となるデザイン力、表現力、パソコンスキルは勿論のこと、より実践的なクリエイターになるための発想力、情報収集力、コミュニケーション力を修得するための教育内容に関して、教育課程編成委員会を通じて常に業界の最新の情報を反映させる。
- ③上記①、②により編成された授業科目、内容が実践習得されているかどうか、教育課程編成委員による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにする事で、教育の質の確保ならびに更なる教育の質向上に活用する。

(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

教務部(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当校該当学科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) 教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、教務部長が参加することで、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)の編成に反映させることができる。

(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
金子 秀安	金沢情報ITクリエイター専門学校 校長		
松本 府美江	金沢情報ITクリエイター専門学校 副校長		
善光 あすか	金沢情報ITクリエイター専門学校		
西川 亜矢子	金沢情報ITクリエイター専門学校		
宮野 愛巳	金沢情報ITクリエイター専門学校		
黒澤 裕美	金沢21世紀美術館 交流課長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年)	①
山本 裕太	YMY-Photo 代表	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年)	③

※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「ー」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、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年8月5日 14:00～15:30

第2回 令和4年12月2日 14:00～15:30

(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。

①今年度の教育課程編成委員会にあたり第1回委員会を開催。教育内容全般に対して意見を頂くが、両委員よりSNSなどの普及により、よりオリジナリティがあるニッチなニーズが増加傾向にあるため、受動的ではなく自発的に動いていける学生を育てていく必要があるとご意見をいただいた。また、自分の意見が言えない学生が増えている要因としてSNSの発達に伴い、発言することに恐怖心を覚えている学生が増えているのではないかと考えられるため、いかに安全な発言の場を作つてあげられるかが課題である。

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 商業実務分野における実習・演習は、教育社会福祉分野、工業分野等の分野と異なり、企業等との連携の下、学内で行なわれる学習科目が多いことを考慮して、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、社会人としての意識改革を実現する。
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仰ぐ。

(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

計算実務の授業運営に関して企業等と協定書を締結、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に連携している。

- ① 授業内容構築へのサポート
- 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
イラスト表現Ⅱ	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を実践するに当たり必要なマーケティングの知識と技能、及び形を具体化するためのグラフィックデザインの知識と技能の習得を目的とし、実習において企業等から提供された課題に取り組みターゲットやニーズを意識したコンテンツを制作を行う。	竹林 弘明

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れ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。

「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めるとおり、教職員が専攻分野に関する知識・技能・企画力・判断力等を高めるための環境を整備し、所属長の指示または本人の意志により、公平に研修等を受講する機会を与えるものとする。校内、校外において学園が企画する研修は下記のとおり。

- 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 大学教授等専門分野に特化した講師として招いた研修会の実施
- ③ 学内に設置される附帯教育講座を利用しての自己啓発

(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： 「モリサワフォントセミナー」 連携企業等： A&A株式会社

期間： 令和5年5月26日(金) 対象： 教員

内容 デザインに必須であるフォントについて学ぶ

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 「いじめ・不登校児童生徒への対応」 連携企業等： 石川県学校指導課

期間： 令和4年8月2日(火) 対象： 教員

内容 石川県内のいじめ・不登校児童生徒への対応について理解する

研修名： 「学生指導研修」 連携企業等： 大原学園

期間： 令和5年2月22日(水) 対象： 教員

内容 学園における学生指導の位置づけを確認するとともに、学生指導のポイントや注意すべき言動を再確認する。

(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:	富山デザインフェア デザインセミナー	連携企業等:	富山デザインフェア実行委員会
期間:	令和5年9月30日(土)	対象:	デザイナー
内容	平野篤史氏による「裏デザイン」		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「傾聴セミナー」	連携企業等:	石川キャリア形成・学び直し支援センター
期間:	令和5年7月27日(木)	対象:	教員
内容	傾聴のもたらす効果について知るとともに、グループワークを通じ、傾聴力向上をはかる。		

研修名:	講義力向上研修	連携企業等:	大原学園
期間:	令和5年8月1日(火)	対象:	教員
内容	成果や課題を「可視化」し、現状の把握・分析を行う。／学生を引きつける講義のポイントについて知識を深める。		

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学校の特色はなにか。 ③学校の将来構想を抱いているか。
(2)学校運営	①運営方針は定められているか。 ②事業計画は定められているか。 ③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。 ④人事や賃金での待遇に関する制度は整備されているか。 ⑤意思決定システムは確立されているか。 ⑥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	①各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向づけられているか。 ②修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか。 ③カリキュラムは体系的に編成されているか。 ④学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置づけをされているか。 ⑤キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか。 ⑥授業評価の実施・評価体制はあるか。 ⑦育成目標に向け授業を行なう事ができる要件を整えた教員を確保しているか。 ⑧成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。 ⑨資格取得の指導体制はあるか。
(4)学修成果	①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。 ②資格取得率の向上が図られているか。 ③退学率の低減が図られているか。 ④卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか。
(5)学生支援	①就職に対する体制は整備されているか。 ②学生相談に関する体制は整備されているか。 ③学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。 ④学生の健康管理を担う組織体制はあるか。 ⑤課外活動に対する支援体制は整備されているか。 ⑥学生寮等、学生の生活環境への支援は行なわれているか。 ⑦保護者と適切に連携しているか。 ⑧卒業生への支援体制はあるか。
(6)教育環境	①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。 ②学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか。 ③防災に対する体制は整備されているか。

(7)学生の受入れ募集	①学生募集活動は、適正に行なわれているか。 ②学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。 ③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。 ④学納金は妥当なものとなっているか。
(8)財務	①中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 ②予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 ③財務について会計監査が適正に行なわれているか。 ④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	①法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 ②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。 ③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。 ④自己点検・自己評価結果の公開はしているか。
(10)社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行なっているか。 ②学生のボランティア活動を奨励、支援しているか。
(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

今年度は卒業生の社会適応能力について多くの意見をいただいたため、次年度はコミュニケーション能力、組織への適応について、日々の学生指導においてこれまで以上に強く意識していくことを確認した。クラスでの担任の指導はもちろんのこと、全員参加の各種学校行事やクラブ活動を通じて、社会適応能力を高める環境を積極的に提供していく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
鹿野 宏志	なし	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年)	前校長
小山 康晴	株式会社小林太郎鉄工所	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年)	卒業生

※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学校の概要 ②目標・方針・特色 ③所在地、連絡先 ④学校の沿革
(2)各学科等の教育	①カリキュラム、時間割、目指す資格 ②検定、資格取得・検定試験合格実績 ③卒業生の進路
(3)教職員	各学科の担当教員紹介
(4)キャリア教育・実践的職業教育	各学科の実習紹介
(5)様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②クラブ活動
(6)学生の生活支援	学習や学校生活に対する不安解消(先輩の声)
(7)学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、学費減免等の紹介
(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	留学生の募集
(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

#REF!												
	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						講義	演習			
1	○		検定対策	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する	1通	30	1	△	○	○	○	
2	○		キャリアデザインⅠ	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する	1通	30	1	△	○	○	○	
3	○		一般教養Ⅰ	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得	1通	30	1	△		○	○	○
4	○		キャリアデザインⅡ	実践的な就職活動のための知識習得	2通	30	1	△	○	○	○	
5	○		キャリアデザインⅢ	希望する会社への志望動機、エントリーシート作成、面接対策	2通	30	1	△	○	○	○	
6	○		ビジネスマナー	基本的なマナーを覚え、実践できるようにする	2通	30	1	△		○	○	○
7		○	マルチメディア	多様なメディアを利用して外部向けの制作を行い発表する	2通	120	4			○	○	○
8		○	デジタル表現Ⅰ	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う	1通	30	1			○	○	○
9		○	課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う	1通	60	2			○	○	○
10		○	デッサン基礎Ⅰ	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	1通	120	4			○	○	○
11		○	デッサン応用Ⅰ	パースを意識したデッサンを学習する	1通	120	4			○	○	○
12		○	マンガ基礎	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う	1通	60	2			○	○	○
13		○	イラスト基礎	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う	1通	60	2	△		○	○	○
14		○	マンガ実習Ⅰ	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ	1通	90	3	△	○	○	○	○
15		○	イラスト実習Ⅰ	基本的なCGソフト (Clipstudio、Photoshop) の操作方法を学ぶ	1通	90	3	△		○	○	○
16		○	キャラクターデザイン基礎	キャラクターデザインに特化した学習	1通	90	3			○	○	○
17		○	ネーム基礎	4コママンガ、1コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ	1通	30	1			○	○	○
18		○	色彩基礎	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	1通	30	1			○	○	○
19		○	色彩応用	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	1通	30	1			○	○	○
20		○	マンガ演習Ⅰ	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む	1通	30	1			○	○	○
21		○	マンガ演習Ⅱ	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む	1通	60	2	△		○	○	○
22		○	ネーム演習	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ	1通	30	1			○	○	○
23		○	デジタルマンガⅠ	デジタルマンガが作成できるよう、Clipstudio にて原稿を作成する	1通	60	2	△		○	○	○
24		○	マンガ演習Ⅲ	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む	1通	30	1			○	○	○
25		○	イラスト実習Ⅱ	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上	1通	90	3			○	○	○
26		○	イラスト実習Ⅲ	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する	1通	60	2			○	○	○

27		<input type="radio"/> イラスト実習Ⅳ	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する	1通	60	2			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
28		<input type="radio"/> キャラクターデザイン応用	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ	1通	60	2			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
29		<input type="radio"/> キャラクターデザイン実習	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する	1通	60	2			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
30		<input type="radio"/> プレゼンテーション	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ	2通	90	3	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
31		<input type="radio"/> 卒業制作Ⅴ	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作	2通	90	3	△	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
32		<input type="radio"/> 卒業制作Ⅵ	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作	2通	90	3	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
33		<input type="radio"/> 卒業制作Ⅶ	声及び演技技術の集大成。実技発表及び作品制作	2通	60	2	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
34		<input type="radio"/> デジタルマンガⅡ	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ	2通	30	1			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
35		<input type="radio"/> マンガ企画Ⅰ	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う	2通	90	3	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
36		<input type="radio"/> マンガ企画Ⅱ	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
37		<input type="radio"/> マンガデッサン	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ	2通	60	2			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
38		<input type="radio"/> 作品制作Ⅰ	オリジナル作品の制作	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
39		<input type="radio"/> 作品制作Ⅱ	オリジナル作品の制作	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
40		<input type="radio"/> 作品制作Ⅲ	オリジナル作品の制作	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
41		<input type="radio"/> マンガ制作Ⅱ	オリジナル作品の制作	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
42		<input type="radio"/> デジタルマンガ制作Ⅰ	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	2通	90	3	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
43		<input type="radio"/> デジタルマンガ制作Ⅱ	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	2通	90	3	△	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
44		<input type="radio"/> イラスト制作Ⅰ	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う	2通	120	4	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
45		<input type="radio"/> イラスト制作Ⅱ	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
46		<input type="radio"/> ポートフォリオ制作Ⅰ	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
47		<input type="radio"/> ポートフォリオ制作Ⅱ	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
48		<input type="radio"/> イラスト構成Ⅰ	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	2通	90	3			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
49		<input type="radio"/> イラスト構成Ⅱ	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ	2通	60	2			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
50		<input type="radio"/> キャラクターデザイン演習Ⅰ	ClipStudio, Photoshopによってゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成	2通	90	3	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
51		<input type="radio"/> キャラクターデザイン演習Ⅱ	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ	2通	60	2			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
52		<input type="radio"/> イラスト表現Ⅰ	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	2通	90	3	△		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
53		<input type="radio"/> イラスト表現Ⅱ	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する	2通	60	2	△	<input type="radio"/>				
合計				53	科目	3630 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：修業年限以上在学し、学科の定める授業時間以上履修、かつその該当する所定の授業科目及び単位数を修得し、最終学年の終わりに行われる卒業審査に合格した者。				1学年の学期区分		2期
履修方法：必修科目は必ず履修し、選択必修科目は別に定める別表に従い系統別に履修する。				1学期の授業期間		22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。