

職業実践専門課程等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																																								
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 每彦	〒 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、病気治療、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																																			
			単位	単位	単位	単位	単位	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)	中退率																																							
80人	41人	1人	2%	7%																																							
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業者数(C)</td><td>:</td><td>23</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>:</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>:</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>:</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>:</td><td>0</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>:</td><td>0</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>:</td><td>0</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>:</td><td>1</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td>:</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>漫画家・イラストレーター(フリーランス)・他:29人 (令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5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</p>							■卒業者数(C)	:	23	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	:	1	人	■その他	:		
■卒業者数(C)	:	23	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	:	1	人																																								
■その他	:																																										
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: 無</p> <p>※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/																																										
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>95 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>135 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>230 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>95 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>135 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>総単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</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・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</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単位数)</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	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	総単位数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	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	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																																										
総単位数	単位																																										
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																										
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																										
うち必修単位数	単位																																										
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位																																										
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																										
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	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6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>0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>2人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>2人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>2人</p>							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6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																								
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6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																																										

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6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 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	-	-

※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、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月29日 15:15～16:15

第2回 令和6年3月22日 14:15～15:15

第1回 令和6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6年3月22日の教育課程編成委員会では、(ア)「マンガやイラストを描く上で、権利を侵さない、権利を守るために注意すべきこと」、(イ)「マンガやイラスト、映像などをチーム制作をする場合、必要な知識と技術」、(ウ)「Webtoonや映像制作のように分業での実習指導をする場合、考慮すること」について意見をいただいた。

(ア)ネットに上がっている画像を参考に留めトレスはしないことや、無料のフリー素材も違法にUPされている可能性があるため必ず画像検索で調べるなど、注意を促します。オリジナル作品のつもりでも、何かの影響を受けている事があります。クリエイティブの基本は0→1を生み出すことで、作品を生み出すためには多くの良い芸術に触れることが必須です。その過程で、オマージュなのか？盗作なのか？判断力を持つのはクリエイターとしてはなかなか難しいです。(ビジネス側に説明することができる姿勢を伝えたいと思います。)例えば、映像化に伴い、ハリウッドと契約する際に、多く聞かれるのが『先生に影響与えた作品をお知らせください』という質問です。基本的なことですが、自分が影響され、インスパイアされた作品を言語化、出典があれば明記する訓練をして欲しいと思います。権利を守るためには、法的な知識よりも発表の場だと思えます。「X」のようなSNSは、現状、権利を利用したい人間に溢れていますので、できるだけ、公式で著作権を担保される発表の場を利用します。自身のクォーターマークを入れるように心がけることなど。

(イ)目標に対して「イメージの言語化」、共通言語を持つことだと思います。そうすればイメージがブレることはありません。クリエイティブにおいて、言葉や表現が曖昧だと到達点が違ってしまいます。チーム制作では「ほうれんそう」が必要。きちっと連絡して、わからないところがあれば相談する。聞かずに進めてしまうのは論外です。ノウハウを共有し、時短を計ること。

作品が完成したあとのことも考えなければなりません。今は、いつでもどこでも発表できる環境がありますが、生徒達で創作～宣伝、販売までできるはずもないので、ビジネスとしての基礎を学ぶことができません。制作に没頭し、就職活動や作品の持ち込みもせず、世の中に出てしまうことにならないよう指導が必要です。ビジネスに繋がる道筋は大切です。(ウ)Webtoonスタジオは就職に近いと思えます。アニメと同じです。国産のWebtoonのヒット作は、投資額を増やして、クオリティーを上げて制作された作品しかありません。そうすると、投資した会社にリターンが集中しますので、クリエイターに利益が回りにくい状況です。ただ、その会社に就職するのであれば、良い仕事先だと思います。就職を意識させることは良いことだと思います。ストーリー、レイアウト、キャラクターデザイン、レイアウト、背景、レタッチ、エフェクトなど絵だけでも、いろいろな役割があります。成長すればディレクターになることも可能です。

※今回の会議では、漫画家、イラストレーターが作品制作をする際に必要な知識、個人とチーム制作、近年のビジネススタイルなど多くの情報と意見を頂いた。業界の変化に合わせて、新しい指導内容を取り入れることとした。

●令和6年8月29日の教育課程編成委員会では、(ア)「AIによる制作現場の変化、関連業界の新たなビジネス展開」、(イ)「キャラクタービジネスのしくみと関連情」、(ウ)「デザイン会社やゲーム会社に応募する際に必須となる知識」について意見をいただいた。

(ア)AIに対して拒否感を示す絵描きや編集者は非常に多いですが、ゲーム制作者は新しい技術に肯定的なので比較的受け入れています。AIは近い将来アニメ業界、漫画業界では必須スキルになると思えます。漫画であればモブキャラの生成、アニメであれば動画部分やモーションなどです。生徒たちには、先輩絵師たちの偏見を受けさせないよう、授業でAI生成を取り入れてもいいと思います。(イ)グッズ制作メーカーは比較的人材不足なので入りやすいと思えます。今までも関連の会社に生徒が何人も採用され、社内でちびキャラを描いて版下まで作っていました。人気キャラクターのデフォルメが描けるなど、商品開発の一端を担えると思えます。

(ウ)就職活動に必須スキルや知識ですが、一つは、その業界の代表的なタイトルの絵を見て同じ塗りをする努力をすることです。「私は厚塗りが好きです」とか言う人ほど、その塗りしか出来ない。仕事によって塗り方も替われば色使いも替わります。キャラアプリのキャラだけ見てキャラを描いているのではなく、映画を見て映画のルックを勉強し自分の絵に活かすなど、そのイラストのチップスを自分のスマホに貯めておくくらいの努力をしないと、似たような絵しか量産できない人になります。一部の生徒だけが上手くなって就職活動のテーブルに乗れるのは、絵の才能の差もありますが絵を描く際の発想の差も大きいです。才能の教育は難しいですが発想はノウハウなので教育で共有できます。本来教育がその差を埋めることなので、ただ、描かせるだけではなく、心構えやノウハウを学校で教えてください。

※今回の会議では、授業内容や指導方法に厳しい意見を頂いたが、教職員間でも共有し、良き方向に活用していく。

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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
漫画実技基礎Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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	
<p>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。</p> <p>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</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	
研修名:	『クリエイティブ 業界 最前線 2024』 専門分野の最新 情報を知り、生徒指導に役立てる
期間:	令和6年6月13日
内容:	ゲーム・アニメ・CGなどクリエイティブ市場の最新概況、また制作環境や最新の技術トレンドなどや、クリエイターとしてのキャリアデザイン に繋 がるスキルセットなど の 解説。
連携企業等:	株式会社ワコム
対象:	4名
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。」
期間:	令和5年11月16日
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で関わり、利益と権利を分配しているかを知ること、業界全体をより深く理解する。
連携企業等:	株式会社少年画報社
対象:	6名
(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:	「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2」
期間:	令和6年12月5日(予定)
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事が多く、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、基礎から応用までを学びます。
連携企業等:	株式会社サイプレス
対象:	4名
② 指導力の修得・向上のための研修等	
研修名:	近年における学生の生活状況を把握し、出席率向上と退学防止につながる指導力を養う
期間:	令和6年10月29日
内容:	家にこもりがちで学校を欠席する学生の対応など、様々な事例と対策を知ること、日頃の生徒指導や、入学希望者へのアドバイス、入学後の個別対応など、生徒の指導力向上につなげる。
連携企業等:	株式会社東仁
対象:	4名

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 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6年10月4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6年10月4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	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	
(修了・卒業の認定) 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。 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。 (1) マンガ・イラスト学科 1, 700時間(62単位)		1学年の学期区分	2期

<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>履修方法：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)

- 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。