

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<br>(住所) 東京都千代田区西神田1丁目3番1号<br>(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<br>(住所) 東京都千代田区西神田1丁目1番3号<br>(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。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                     |                |                  |               |                                                           |              |  |  |
| 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、単位いづれかに記入<br>1,700 単位時間<br>単位 | 100 単位時間<br>単位 | 2,140 単位時間<br>単位 | 50 単位時間<br>単位 | 0 単位時間<br>単位                                              | 0 単位時間<br>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                         | 58 人                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 1 人                                 | 2 %            | 2 %              |               |                                                           |              |  |  |
| 就職等の状況                       | ■卒業者数(C) : 19 人<br>■就職希望者数(D) : 3 人<br>■就職者数(E) : 3 人<br>■地元就職者数(F) : 0 人<br>■就職率(E/D) : 100 %<br>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 0 %<br>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 16 %<br>■進学者数 : 1 人<br>■その他 :<br>漫画家・イラストレーター(フリーランス)・他 : 15人<br>(令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)<br>■主な就職先、業界等<br>(令和6年度卒業生)<br>出版業界、デザイン業界、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:<br>※有の場合、例えば以下について任意記載<br>評価団体 : 受審年月 : 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               | https://www.o-hara.ac.jp/senmon/school/tokyo_anime/                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                     |                |                  |               |                                                           |              |  |  |
| 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)<br>総授業時数 : 1,700 単位時間<br>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<br>うち企業等と連携した演習の授業時数 : 150 単位時間<br>うち必修授業時数 : 150 単位時間<br>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<br>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 : 150 単位時間<br>(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<br>(B : 単位数による算定)<br>総単位数 : 単位<br>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数 : 単位<br>うち企業等と連携した演習の単位数 : 単位<br>うち必修単位数 : 単位<br>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<br>うち企業等と連携した必修の演習の単位数 : 単位<br>(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)            | 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合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<br>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<br>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<br>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<br>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号) : 2 人<br>計 : 2 人<br>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7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長  | 令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年) | ①  |
| 園江 泰洋 | 株式会社パニラシュガースタジオ プロデューサー | 令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年) | ③  |
| 浅野 健一 | 株式会社向陽デジタルワークス代表取締役     | 令和7年4月1日～令和9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6年8月29日 15:15～16:15

第2回 令和7年3月27日 14:15～15:15

第1回 令和7年8月28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7年3月27日の教育課程編成委員会では、(ア)「インターネットを使った情報発信のトラブル防止対策について」、(イ)「出版業界やゲーム業界の最新情報や必要とされる技術と人材について」、(ウ)「マンガ家やイラストレーター志望者の進路を増やす為の授業について」意見をいただいた。

(ア)YouTubeやSNSを使った情報発信でクリエイターやタレントも発表・宣伝の場が広がり、配信側、視聴側共に様々なトラブルが起こっている。学校では生徒がそれに巻き込まれないよう慎重に指導する必要がある。注意すべき点とトラブルにならない対策をたてたい。

自分の作品を周知、宣伝をする手段として使われているSNSですがプロのクリエイターでも上手くない人が多い。学校として指導できることは限界があると思うが、大事なことは「クリエイターである限り自分が人である」として、SNSで知らない人から物をめぐんでもらったり、配信で投げ銭はもらわないようにする。また、その逆もしない方がよい。どちらも今の生徒の感覚では普通の事なので、具体的な説明がないとわからないかと思うが指導の必要あり。マンガ家やイラストレーターは、在校中から個人で活動することが多いので注意するよう指導します。

(イ)出版業界やゲーム業界の変遷について最新情報や今後、必要とされる技術や人材についてお願いします。出版でいえば読者とのキャッチボールで作品を作ることは難しい時代。SNSの話とリンクしますが、感想をいう「一部の人間」の意見を聞いて、判断を間違える作家さんが多いと聞きます。かといってAIでヒットビックデータで作品を作ることはまだ難しい。過渡期であることは間違い無いと思いますが、作品を作る際に、意思を決め、やることをやり切る姿勢が大事です。

AIイラストのアニメの精度が上がり商用アニメで使われるようになり、AIイラスト集や写真集も発売されている。youtubeのまとも動画系でAIイラストが使われることが普通。マンガでも、翻訳、背景、タイトル付けなどは一般的になっていますが、基礎的な技術が代替されたとしても、結果、人を「手」を経てこそ、コンテンツであり、そこに妙があるという現状はしばらく続くと思う。クリエイターは基礎技術を身につけるべきですがスペシャリストである必要はなくなると思う。求められる人材は技術革新を面白くと思い取り入れる姿勢を持つ方。クリエイター氣質の方に、このタイプは多い。技術革新については指導内容に反映してい。

(ウ)マンガ家志望やゲームクリエイター志望が減少しイラストレーター志望の生徒が増えている。就職先やデビュー先を増やすには、どんな授業内容が考えられるか。絵師が職業として認められて嬉しい反面、感性がある若いうちは良いのですが、仕事として受けるのであれば、求められる役割を全うすることが、イラストレーターには大事。ただ、若いうちはこの意見を聞くとも思えないので、授業として行うのであれば、ターゲットを明確にしたクリエイティブ(絵、動画、音声含める)を作ることが大事だと思います。より具体的なシチュエーションが望ましい。発注に合わせた絵柄や描き方、塗り方ができるような訓練が必要。その為に複数のツールを学び、指定されたツールで描く訓練が必要。また、イラストレーターとしての営業方法、クライアントとのメールマナーを身に付ける必要があります。上手い絵が求められるのは当たり前で、そこから差をつけるのは「考える」こと。企業案件だったら、管理、著作権等、難しい問題もある。まずは読者を考えて絵を描く癖をつけること。マンガ家は、ほぼデビューですが、イラストレーターは就職も視野に入れるべき。もともと、イラストはデザイン、企画力を求められるので営業力もつきたい。

※マンガやイラストの作品制作にも生成AIの活用が進んでいるが、基礎的な技術に活用しても、人の手を介する必要もあり、優れた人材を育成する必要があります。マンガ家、イラストレーターとして、ツールを使いこなし、デザイン力、企画力、営業力をマスターしていく為の授業内容を構築していくことを確認した。

●令和7年8月28日の教育課程編成委員会では、(ア)「本年度の授業進行や学校設備、生徒の反応等で気が付いた点について」(イ)「マンガ・イラスト学科の授業内容について」(ウ)「企画力、デザイン力、営業力を身に付ける指導について」意見をいただいた。

(ア)4月からの授業進行、学校設備、生徒の反応等、気が付いた点はあるか。(1年生)生徒の反応に合わせて授業の詳細を調整。設備については不調・不足はなし。生徒は真剣に取り組んでおりますが、まわりより早く課題が終わった生徒には、もっとこうしたいというような探求心がなく、与えられたのができたらそれで終わりというスタンスです。イラストレーター志望の生徒は、絵が好き、絵を描きたいという気持ちはあるが、自分の絵を何に活かせるのかしらというところで、やりたいものが定まっていな。入学前からアニメーターになりたい、マンガ家になりたいという意思をもっている生徒と違う。ライバル心、競争意識も無い生徒が多くなります。(2年生)作品をみんなの前で見てもらい、自分のアイデアを発表させたところ、完成するまで人に何か言われると自分の絵じゃなくなるようなことを言う生徒がいたことが衝撃的。技術は持っているのにコミュニケーション力は足りていない状況がみられる。

(イ)マンガの授業枠で基礎教養・創作技術(講義・演習)＋作画技術(演習)＋作品の制作作業(実習)の3形式を行う場合、その割合か。基礎教養・創作技術(講義・演習)5、作画技術(演習)3、作品の制作作業(実習)2とし、作品制作を授業時間外での課題とすれば、この程度の配分でしょうか。作画技術に関しては、マンガ以外の授業もありますので、マンガを描くために、誰に向けて描くとか、想定読者みたいな発想を持たせたり、講義・演習の授業を多くとる必要があります。マンガ家志望の生徒にはマンガを描く時間が必要なので、できれば選択授業にして、志望別に実習をしたほうがよい。

(ウ)イラストレーターとしての企画力、発注に合わせた作画力やデザイン力、営業力を身に付ける必要性をご提案頂きましたが、2年次前期に就職活動を行うには、それを早くから指導する必要があります。1年次から成果を出すには、どのような授業が望ましいか。生徒自身が発注する側と、される側に分かれて、ロールプレイング作成した作品、ポートフォリオを発表してフィードバックをもらうのはどうか。出来上がった作品を先生が添削するだけでなく、2か月に1回講評会を行うことも必要だ。生徒一人一人に、どういうテーマとか、ここで何を考えたとか、どういことを訴えたいのかを全員にしゃべらせることが必要。そうすれば考えるようになる。担当の先生や生徒以外の方にもプレゼンを聞いてもらってもいい。産学連携の企画でも必要なので。学科担当の教員にも伝え、授業計画を立ててもらいます。

【まとめ】作画技術を高めながらツールを使いこなすことに加え、コミュニケーション力を高めるために講評会・プレゼンテーションを行うこと、生徒自身が発注する側とされる側として作品

## 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       |
|---------|---------------------------|---------------------------------------------------|-----------------|
| キャラクター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。         | 株式会社バニラシュガースタジオ |
| 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 | 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 少年画報社      |

### 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: | 「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」                                                                                                                      | 連携企業等: 株式会社サイプレス |
| 期間:  | 令和6/12/5                                                                                                                                            | 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ことが多く、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によって理に適った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 |                  |

##### 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                                                 | 連携企業等: 株式会社東仁 |
| 期間:  | 令和6年10月29日                                                                              | 対象: 6名        |
| 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によって日頃の生徒指導や、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。 |               |

#### (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: | AI技術を用いた映像制作の知識と技術を学ぶ                                                                       | 連携企業等: 株式会社サイプレス |
| 期間:  | 令和7年12月2日(予定)                                                                               | 対象: 5名           |
| 内容   | AIを用いた映像技術は日進月歩で進歩しており、講義で紹介する場合は最新の知識が必要になります。AIを活用できる部分と人の手で作る部分を確認しながら、授業において生徒指導に役立てます。 |                  |

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

|      |                                                                                          |                       |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 研修名: | デジタル技術を用いた作品発表と生徒指導の方法について学ぶ                                                             | 連携企業等: 株式会社向陽デジタルワークス |
| 期間:  | 令和7/12/9(予定)                                                                             | 対象: 5名                |
| 内容   | 作品展や演劇公演の発表方法として、来場できない人や遠方の人にも見ていただけるように、作品のデジタル化やインターネット配信を考慮した作品制作の知識や生徒指導のノウハウを学びます。 |                       |

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会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。<br>3. 事業計画は定められているか。<br>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。<br>5. 人事・給与に関する制度は整備されているか。<br>6. 意思決定システムは確立されているか。<br>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。<br>9. 教育方法・評価等は適切なものになっているか。<br>10. 成績評価・単位認定等は明確になっているか。<br>11. 資格・免許の取得の指導体制はあるか。<br>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。<br>14. 資格・免許の取得率の向上が図られているか。<br>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。<br>17. 中途退学への対応、低減が図られているか。<br>18. 学生相談に関する体制は整備されているか。<br>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。<br>20. 保護者との連携は適切か。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>29. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。<br>30. 財務について会計監査が適正に行なわれているか。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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長                         | 令和7年4月1日～令和9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<br>※令和7年8月より株式会社BENTEN Filmに社名変更 | 令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年) | 企業等委員  |
| 園江 泰洋 | 株式会社パニラシュガースタジオ プロデューサー                        | 令和7年4月1日～令和9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7年4月1日～令和9年3月31日(2年) | 企業等委員  |
| 浅野 健一 | 株式会社向陽デジタルワークス代表取締役                            | 令和7年4月1日～令和9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7年10月1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/pdf/information/14.pdf>

公表時期: 令和7年10月1日

# 授業科目等の概要

#REF!

|    | 分類     |                  |                  | 授業科目名           | 授業科目概要                                        | 配<br>当<br>年<br>次<br>・<br>学<br>期 | 授<br>業<br>時<br>数 | 単<br>位<br>数 | 授業方法   |        |                                      | 場所     |        | 教員     |        | 企<br>業<br>等<br>の<br>連<br>携 |
|----|--------|------------------|------------------|-----------------|-----------------------------------------------|---------------------------------|------------------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|----------------------------|
|    | 必<br>修 | 選<br>択<br>必<br>修 | 自<br>由<br>選<br>択 |                 |                                               |                                 |                  |             | 講<br>義 | 演<br>習 | 実<br>験<br>・<br>実<br>習<br>・<br>実<br>技 | 校<br>内 | 校<br>外 | 専<br>任 | 兼<br>任 |                            |
| 1  | ○      |                  |                  | 基礎デッサン<br>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<br>通<br>年                     | 100              | 3           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 2  | ○      |                  |                  | クロッキー基<br>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<br>前                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 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<br>通<br>年                     | 100              | 3           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 4  | ○      |                  |                  | 空間表現パース<br>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<br>前                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 5  | ○      |                  |                  | キャラクター<br>I     | アニメやマンガ、ゲーム等のキャラクターを研究し、アイデアを具体化する為の手順について学ぶ。 | 1<br>前                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      | ○                          |
| 6  | ○      |                  |                  | 色彩表現 I          | 明度・彩度・色相・補色について学ぶ。                            | 1<br>後                          | 50               | 4           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 7  |        | ○                |                  | デジタルワーク<br>I A  | 映像制作の基礎とフォトショップ、アフターエフェクト等の使い方を学ぶ。            | 1<br>前                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 8  | ○      |                  |                  | デジタルワーク<br>I B  | Live2Dの基本操作について学ぶ                             | 1<br>前                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 9  | ○      |                  |                  | デジタルワーク<br>I C  | CLIP STUDIO PAINTの操作方法を学ぶ                     | 1<br>前                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 10 |        | ○                |                  | デジタルワーク<br>II A | 映像制作の基礎とフォトショップ、アフターエフェクト等の使い方を学ぶ             | 1<br>後                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 11 | ○      |                  |                  | デジタルワーク<br>II B | Live2Dの基本操作について学ぶ                             | 1<br>後                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 12 | ○      |                  |                  | デジタルワーク<br>II C | CLIP STUDIO PAINTの操作方法を学ぶ                     | 1<br>後                          | 50               | 2           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |
| 13 |        | ○                |                  | コミック制作<br>I     | 漫画原稿を制作する。                                    | 1<br>通<br>年                     | 100              | 3           |        | ○      |                                      | ○      |        |        | ○      |                            |

|    |   |   |             |                                                         |     |     |   |   |   |  |   |  |   |   |   |
|----|---|---|-------------|---------------------------------------------------------|-----|-----|---|---|---|--|---|--|---|---|---|
| 14 |   | ○ | キャラクター研究Ⅰ   | マンガキャラクターの研究とマンガ・イラスト作品の制作                              | 1前  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 15 |   | ○ | キャラクター研究Ⅱ   | マンガキャラクターの研究とマンガ・イラスト作品の制作                              | 1後  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 16 |   | ○ | イラスト実技基礎Ⅰ   | Illustrator、Photoshopの操作方法を学ぶ                           | 1通年 | 100 | 3 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 17 |   | ○ | グラフィックデザインⅠ | グラフィックデザインの演習を行いながら、写真撮影及び写真加工、WEBデザインの基礎を学ぶ            | 1前  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 18 |   | ○ | グラフィックデザインⅡ | グラフィックデザインの演習を行いながら、動画撮影及び動画編集、WEBデザインの基礎を学ぶ            | 1後  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 19 | ○ |   | 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 | 100 | 3 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 20 | ○ |   | クロッキー基礎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前  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 21 | ○ |   | キャラクターⅡ     | アニメや漫画など映像・出版業界を知り、仕事をするためのスキルを身に付けるキャラクターの発案方法や表現方法を学ぶ | 2通年 | 100 | 3 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ | ○ |
| 22 | ○ |   | 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前  | 50  | 2 | ○ |   |  | ○ |  | ○ |   |   |
| 23 | ○ |   | ビジネスマナー     | マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界のマナーについて学ぶ                     | 2前  | 50  | 2 | ○ |   |  | ○ |  | ○ |   |   |
| 24 | ○ |   | ポートフォリオ     | 就職活動時に提出するポートフォリオの制作                                    | 2前  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  | ○ |   |   |
| 25 | ○ |   | 色彩表現Ⅱ       | 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後  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 26 | ○ |   | デジタルワークⅢA   | テーマに沿って、自身の描きたいイメージを映像化する技術を身に付ける                       | 2前  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 27 | ○ |   | デジタルワークⅢB   | 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  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 28 | ○ |   | デジタルワークⅣA   | テーマに沿って、自身の描きたいイメージを映像化する技術を身に付ける                       | 2後  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 29 | ○ |   | デジタルワークⅣB   | 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後  | 50  | 2 |   | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |

|    |   |   |             |                                |     |     |   |               |   |   |   |  |   |   |  |
|----|---|---|-------------|--------------------------------|-----|-----|---|---------------|---|---|---|--|---|---|--|
| 30 | ○ |   | 卒業制作        | 卒業作品展や学校外で発表するための作品を制作する       | 2後  | 50  | 2 |               |   | ○ | ○ |  | ○ | ○ |  |
| 31 |   | ○ | コミック制作Ⅱ     | 漫画作品を制作し、制作手順、工程を学ぶ            | 2通年 | 100 | 3 |               | ○ |   | ○ |  |   | ○ |  |
| 32 |   | ○ | グラフィックデザインⅢ | 初年次に学んだことを応用し、グラフィックデザインの演習を行う | 2前  | 50  | 2 |               | ○ |   | ○ |  |   | ○ |  |
| 33 |   | ○ | グラフィックデザインⅣ | 今までに学んだ知識と技術を生かして自分の企画を商品化してみる | 2後  | 50  | 2 |               | ○ |   | ○ |  |   | ○ |  |
| 34 |   |   | ○ 作品制作Ⅰ     | 今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する       | 2前  | 45  | 2 |               | ○ |   | ○ |  |   | ○ |  |
| 35 |   |   | ○ 作品制作Ⅱ     | 今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する       | 2後  | 45  | 2 |               | ○ |   | ○ |  |   | ○ |  |
| 合計 |   |   |             | 35 科目                          |     |     |   | 2090 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）<br>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。<br>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。<br>（1）マンガ・イラスト学科 1, 700時間                                                                                                                                                  |  |  |  | 1 学年の学期区分 | 2 期  |
| （試験等）<br>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。<br>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。<br>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。<br>（学業成績）<br>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。 |  |  |  | 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。