

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					
専門学校日本デザイナー学院		昭和52年10月1日		野口 朝夫		〒 150-0031 (住所) 東京都渋谷区桜丘町 4 - 1 6 (電話) 03-3770-5581					
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地					
学校法人呉学園		昭和52年10月1日		宋 成烈		〒 150-0031 (住所) 東京都渋谷区桜丘町 4 - 1 6 (電話) 03-3770-5581					
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	デザイン専門課程		マンガ科総合マンガ創作専攻		平成10(1998)年度		-		平成26年度		
学科の目的	本学科は、2専攻を設置する。総合マンガ創作専攻では魅力的なキャラクターの設定から背景画基礎を学び、ストーリー展開からコマ割り等を習得し、作家としてデビュー出来る人材育成を目的とする。コミックイラスト専攻では、アナログ、デジタル等の技法で幅広いコミックイラスト表現を身につけ、コミックイラストの描けるデザイナーの育成を目的とする。										
学科の特徴（主な教育内容、取得可能な資格 等）	本学科では、初心者から経験者まで一人ひとりの課題に合わせた個別指導を軸にしたカリキュラムを用意しています。プロのマンガ家や編集者からあらすじ作りやストーリー展開の方法を直接学ぶことができます。また、豊富な卒業生実績による出版社との信頼関係があるので、編集者から直接評価されるプログラムも必修カリキュラムに含まれます。 いま需要が高まっている商業マンガも学び、業界への就職も目指すことができます。 ・Photoshop®クリエイター能力認定試験 ・Illustrator®クリエイター能力認定試験 ・色彩検定（文部科学省認定） ・ウェブデザイン技能検定（国家検定） ・Web デザイナー検定 ・DTP エキスパート										
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			2,400 単位時間	600 単位時間	1,140 単位時間	660 単位時間	- 単位時間	- 単位時間	
		- 単位			- 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					
40 人	43 人		15 人		35 %	0 %					
就職等の状況	■卒業者数 (C)					13	人				
	■就職希望者数 (D)					5	人				
	■就職者数 (E)					4	人				
	■地元就職者数 (F)					0	人				
	■就職率 (E/D)					80	%				
	■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)					31	%				
	■進学者数					1	人				
	■その他										
	就職活動の継続やフリーターとして収入を得ながら作家活動続ける。帰国する。など (令和 6 年度卒業生に関する令和7年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) 主な企業：株式会社バルソラ・日本電算株式会社など、マンガ・イラスト制作業界と広告業界										
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://ndg.ac.jp/course/general_comic										
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					2,400 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					360 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数					0 単位時間					
	うち必修授業時数					2,400 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					360 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					
	(B：単位数による算定)										
	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）	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）					12 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）					3 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）					2 人					
	⑤ その他（専修学校設置基準第41条第1項第5号）					4 人					
	計					21 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					17 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
企業やビジネスパーソンとの連携を強化し、その内容を授業等に反映、活用する。スピード感を持って、時代のニーズに応えられるカリキュラムを改善・整備し、即戦力となるクリエイターの育成を目指す。

（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
学校関係者委員会の答申と各科カリキュラム編成委員会の要望等を踏まえ、教務課長が教育課程編成委員長となり、別紙添付資料(位置づけに係る諸規定)の①～⑤に従って実施する。

（３）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年3月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
野口 朝夫	専門学校日本デザイナー学院 【校長】	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	－
宮脇 裕子	専門学校日本デザイナー学院 【教務課課長】	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	－
川村 順一	文京学院大学 経営学部/コンテンツ多言語知財化センター客員教授	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	②
桑 和美	公益社団法人日本パッケージデザイン協会	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	①
木下 貢二	公益社団法人商業施設技術団体連合会	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	①
石井 浩一	IDOイシイデザインオフィス株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	③
縄手 和弘	有限会社アンチ	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	③
土井 昌徳	株式会社HERE	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	③
角 範昭	有限会社 クウデザイン	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	③
新里 真一郎	株式会社ロケットスター	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	③
小高 みちる	有限会社デジタルノイズ	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	③
レモン水銀	テクノアート株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1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「－」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 （10月、3月）
（開催日時（実績））
第1回 令和6年9月25日 16：00～17：30
第2回 令和7年3月11日 15：00～16：30

(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) コンペティション／外部発表の推進

実施事例

- ・全学科において授業内にコンペ応募プロセスを導入。卒業後も見据えて、外部発表をするという機会を多く設ける仕掛けを講じている（教務）。
- ・昨年度からの改善点

→途中経過の提出機会を増設し、つまずきの早期把握。また、公共性を意識した作品づくりを通年で指導（SV）。

→コンペに集中する運用（INT）。

効果

- ・全体の応募者が増加する中、本校からの入選を毎年確保（SV）。
- ・講師の意識向上により、現場目線で学生を牽引。状況は向上していると考えられる（桑）。

検討提案

- ・「やる気はあるが自信がない」層への背中押しをどのように行っていくか。成功体験の創出機会を設ける（木下）。

2) AI・デジタルツールの活用

実施事例

- ・生成AIの登場以降、現場での利活用の活性化に対応できるよう、学校としてもカリキュラムの中でAIを必ず利用する課題を設けるなど、AIに対する積極的なアプローチを進めてきている。すでに運用を開始して3年が経過し、AIの活用は活性化している。（教務）

→AIをアイデアの壁打ち“アシスタント”として活用（G）。

→打合せ中の3DCG即時修正といった現場ニーズを踏まえた演習（INT）。

効果

- ・ツールに頼り切らない創造性・目利きの育成に寄与（小高）。
- ・後述の通り、AIを活用する際に生じる著作権などの問題についても徹底する方法をきめ細やかに検討（小高）

3) 課題設計・ワークフローの改善

実施事例

1)で前述した検討事項に対する対応策として、後期より実際に課題設計やワークフローの改善に着手。それぞれ効果が出始めている。

- ・自己作品→発想展開→ラフ絞り→最終制作の一貫フローを明示（G）。
- ・依頼書・仕様書を課題の主軸にし、“好き”偏重を回避（SIL／M／CIL）。
- ・iPhone等からジンバル・ログ撮影・カラーグレーディングへ段階的高度化。

効果

- ・実務フロー準拠の思考・制作手順が定着。全員完走（SIL／M／CIL）。
- ・活発な課題提出につながった（各科）

検討提案（出席者）

受け手の意識・双方向性の強化（縄手・SG／SIL）。

4) 表現の伝達力・プレゼンテーション

実施事例

- ・各課題でプレゼンを実施し、「伝える」を重視（IL）。
- ・客観性や“語られる”作品観を重視し、既存外メディアも想定（IL）。

効果

- ・企画意図の言語化が進み、発表力が向上（IL）。

5) 学習支援・フィードバック／学科横断・相互学習

実施事例

- ・個別添削を録画しオンデマンド視聴を可能化（SIL／M／CIL）。
- ・途中経過提出の増設で早期支援を実装（SV）。
- ・就活第1ピーク（2月）に合わせた意識づけと締切設計（M）。
- ・同一課題を複数学科で実施し、傾向差と強みを可視化（縄手）。

効果

- ・理解定着と授業外学習の質向上。学生から好評（SIL／M／CIL）。

検討提案（出席者）

- ・他科間交流機会の創出（縄手）。

6) 著作権・情報倫理（IR）

実施事例

- ・日常授業＋特別授業で継続指導。違反時の処分を含め厳格運用を継続（教務）。
- ・ダブルチェックの手順指導（小高）。
- ・学生同士の相互チェック（検索）文化が形成（教務）。

検討提案（出席者）

- ・チェックシート添付の必須化検討（小高）。
- ・ルールについての周知徹底（留学生へは翻訳AI活用）（桑）。

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

可能な限り、学生の卒業後の進路となるデザイン業界で、実際に彼らが仕事として取り組む可能性が高い業務内容を授業内で経験できること。また、その業務において事前に身に付けておくべき技術や知識を得ることができることを重視している。

（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

連携先の企業が実際に請け負う仕事を題材とした授業及び制作課題を設定することで、学生がデザイン業界の実際の仕事を授業を通じて学生時代に経験できること。また企業が仕事の成果物として社会に送りだした制作物と、学生が制作した作品を比較検討し、より具体的な問題点の把握や長所の発見等に繋げる機会を創出し、学生の評価に反映している。

（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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
デジタルスキルⅡ	教育課程編成委員会の参画、および授業運営	Photoshopを使いこなせるようになる。デジタルでイラスト作品が作れるようになる。	有限会社デジタルノイズ
デジタルイラストⅡ	教育課程編成委員会の参画、および授業運営	CLIPSTUDIOPAINTPROでフルデジタルマンガ制作技術を習得し、効率的な作業方法を学ぶ。アナログ作品をデジタル再構築し、Webtoonやマンガ業界の状況も理解する。	テクノアート株式会社
Webコミック	教育課程編成委員会の参画、および授業運営	フルデジタルマンガ制作技術を習得し、効率的な作業方法を学ぶ。アナログ作品や他の授業の作品をデジタル再構築する。Webtoonやマンガ業界の状況も理解する。	有限会社デジタルノイズ

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

専門学校日本デザイナー学院における職業実践専門課程に伴う研修等に係る諸規程に基づき、企業と連携し、デザイン専門学校の教員として必要な専門技術及び実務に関する知識等を身に付ける。

(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：	LMS(Learning Management System)Schoo Swingのキャリア進路指導への利活用について	連携企業等： 株式会社Schoo
期間：	2025年2月下旬	対象： 全教職員
内容	自律的なキャリア形成を学生に促すための補助教材システムとして、LMSを活用する事例等の講習	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	写真基礎、デザイン基礎講習	連携企業等： 公益社団法人日本写真家協会他
期間：	2024年5月下旬	対象： 全職員
内容	基礎を学び、様々な視野でクリエイティブの幅を広げることを目的とし、教育に活用	
研修名：	キャンパスにおけるハラスメント防止対策研修	連携企業等： 公益財団法人 21世紀職業財団
期間：	2025年2月中旬	対象： 全教職員
内容	アカデミックハラスメントを中心とした昨今の事例と、起こさないための対策講座	
(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：	生成AIツールの最新動向	連携企業等： 検討中
期間：	2026年2月ごろ	対象： 全教職員
内容	発展スピードが加速するAI技術の現在と、クリエイティブ業界での最新事例を学び、教育に活かす。	
研修名：	写真基礎、デザイン基礎講習	連携企業等： 公益社団法人日本写真家協会他
期間：	2025年5月ごろ	対象： 全職員
内容	デザインの基本的なツールの習得と、スキル向上、教育の現場で利活用する	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	コミュニケーション能力開発研修	連携企業等： 株式会社インソース
期間：	2025年中	対象： 全教職員
内容	Z世代以降に求められるコミュニケーション能力と、教員が世代間ギャップを超えるためのコミュニケーション能力の習得	
研修名：	キャンパスにおけるハラスメント防止対策研修	連携企業等： 公益財団法人 21世紀職業財団
期間：	2025年中	対象： 全教職員
内容	昨年度の基礎研修をもとに、応用的なハラスメントの防止対策講座を実施	

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

学校関係者評価委員会は、自己評価結果、カリキュラム、シラバス等についての評価を、校長、事務局長、教務課長、総務課長、学生課長に伝え、改善等の助言をする。講師会議、学年会議、カリキュラム会議、担任会議、科目担当者会議等は、学校関係者評価委員会の評価を踏まえて、カリキュラム、シラバス等について具体的な改善案を作成する。

(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	教育理念・教育目標は示されているか／学校の特色は示されているか／学校の将来構想は示されているか／学校の理念・目的・特色などが学生・保護者に周知されているか／各科の教育目標、人材育成像は学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	運営方針は定められているか／運営方針に沿った事業計画が策定されているか／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／人事や給与での処遇に関する制度は整備されているか／意思決定システムは確立されているか／業界や地域社会に対するコンプライアンス体制が整備されているか／教育活動に関する情報公開が適切になされているか／情報システム等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか／カリキュラムは業界の人材ニーズに対応しているか／学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか／キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか／定期的カリキュラムの見直しはなされているか／関連分野における実践的な職業教育が体系的に位置づけられているか／成績評価の基準は明確になっているか／職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか／授業評価は実施されているか／資格取得等に関する指導体制やカリキュラムはできているか／人材育成目標の達成に向けて授業を行う講師を確保しているか／関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務を含む)を確保するなどマネジメントが行われているか／関連分野における先端的な知識・技能等を取得するための研修や教員の指導力育成や向上のための取組が行われているか／職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4) 学修成果	就職率を向上させるための施策は図られているか／資格取得を向上させるための施策は図られているか／退学者を減らすための施策は図られているか／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／卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	就職に関する支援体制は整っているか／学生相談などの支援体制はどうか／学生への奨学金等の経済的支援はどうか／学生の健康管理はどうか／課外活動に関する支援体制は整備されているか／学生寮等の支援体制は整備されているか／保護者と適切に連携しているか／卒業生への支援体制はあるか／社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか／高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	施設・設備はカリキュラムに対応出来ているか／学内外の実習設備、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／防災体制は整っているか
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動は適正か／学生募集に教育成果は反映されているか／入学選考の時期・基準・方法は適正か／納付金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	中長期的に財務基盤はどうか／予算・収支計画は有効かつ妥当か／会計監査は適正に行われているか／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	法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか／個人情報に関して、その保護のための対策がとられているか／自己評価の実施と問題点について改善に努めているか／自己評価結果を公表しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	教育資源や設備を活用した社会貢献はなされているか／学生のボランティア活動に対する支援はどうか／地域に対する公開講座・教育訓練の受託等を積極的に実施しているか
(11) 国際交流	留学生の受け入れ・派遣について戦略を持って行っているか／留学生の受け入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか／留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか／学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(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

■昨今の社会情勢の変化に合わせて、「厳しさ」や「学び」というものが変質しているように感じる。また、深い悩みを抱えた学生の増加傾向など、センシティブな対応が必要になる事が多くなっている、という意見をもとに、教職員による丁寧なフォローだけではなく、専門家としてのスクールカウンセラーの配置計画や学生の精神的サポート体制の整備に取り組んでいる。学校の価値を学生たちや社会にどう感じてもらうか、学生の志や主体性を高める仕掛けや、社会との接点を通じた教育の価値向上に一層取り組んでいく。

■生成AIの大躍進や現場での利活用の拡大が進んでおり、各委員より激変する業界の動きに対応する必要性について言及があった。学校としては数年前より生成AIへのカリキュラム対応を進めており、改めて以下のような方針で対応を進めていく。

・アナログからデジタルへの移行時の業界の変動になぞらえると、元々のスキルや知識をもとに、新技術の出現を新たな道具と捉え、教育の本質を見失わずに対応していくことが重要。学ぶツールが変わったとしても、学ぶべき根幹の部分は変わらない。本質的な学びは引き続き提供していく。

(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
川村 順一	文教学院大学 経営学部	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	学術機関
長田 智行	株式会社 シフカ	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	企業委員
犬養 岬太	株式会社光陽社	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1年）	地域代表
楠原 幸時	校友会・クスハラデザイン	令和6年4月1日～令和7年3月31日（1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://ndg.ac.jp/pdf/evaluation/>

公表時期 : 令和7年6月30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

職能教育における基礎教育と技術教育のバランスを考え、企業や地域と連携しながらカリキュラムや教材の開発を行い、企業課題やグループワークを取り入れ、コミュニケーション能力の向上をはかっている。

(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	設置者、所在地、連絡先、校長、沿革、教育理念、教員目標
(2) 各学科等の教育	成績評価、進級・卒業条件、授業時間、学期、「専門士」称号付与、主な就職先
(3) 教職員	教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育の概要、就職指導体制、実践的職業教育の概要
(5) 様々な教育活動・教育環境	主な学校行事、教育環境、課外活動、校友会
(6) 学生の生活支援	学生相談、健康管理、防災体制
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金、就学支援
(8) 学校の財務	財務の状況
(9) 学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(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

(ホームページ ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他 ())

URL : <https://ndg.ac.jp/pdf/evaluation/>

公表時期 : 令和7年6月30日

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 マンガ科総合マンガ創作専攻)																
	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	○			特 別 講 義 ・ ホームルーム	カリキュラムに応じた特別講義や実習を年間複数回実施する。また、進級、卒業、就職活動に合わせてホームルームを行いキャリア形成を支援する。	1 2 前後	240	○	○			○		○		
2	○			メディア情報概 論	マンガ市場や読者のニーズを分析し、人気作品やキャラクターの要素を探る。プロのマンガ家になるための条件や、編集者視点で注目の作品や展開の理由も解説する。	1 前後	120	○	○			○			○	
3	○			キャリアデザ イン	マンガ家としてのキャリアプランや業界動向を学び、具体的な目標を立てる。WEBTOONスタジオでの職能別実習を通じて適性を知る。X向けの2コマWEBマンガも制作する。	2 前	60	○		○		○		○		
4	○			ドローイング	クロッキーのトレースで人体のプロポーションや動きの描写力を養い、順次動物や建物などの描画に広げ、ポートフォリオ制作を行う。最終目標は自由に描ける描画力の育成。	1 前後	120	○		○		○		○		
5	○			ス ト ー リ ー 構 成Ⅰ	ストーリーの組み立て方、アイデアの作り方、読者に求められる作品の作り方を学ぶ。受け手の心に残るマンガの作り方のテクニックも学ぶ。	1 前後	120	○	○			○			○	
6	○			ス ト ー リ ー 構 成Ⅱ	ストーリーの多様な形を学び、特に「読者を引きつける方法」を重点的に講義する。学生のストーリーやプロットをチェックし、多様な媒体の選び方や進路についても指導する。	2 前後	120	○	○			○			○	
7	○			マンガ基礎	ドラマの盛り上げに必要な背景テクニックを一年間で基礎から応用まで学び、実践的な作業時間を意識して実力を養うことを目的とする。	1 前後	120	○		○		○			○	
8	○			マンガ演習Ⅰ	進級作品となる16ページ漫画作品を制作する。その過程で、アイデア出しから仕上げまで、一本の作品を締め切りに合わせて完成させる力を養う。	2 前後	120	○			○	○			○	
9	○			マンガ演習Ⅱ	卒業作品マンガを制作（実践）する。8ページ～32ページまでの漫画制作を行う。	2 前後	120	○			○	○			○	
10	○			キャラクター デザイン基礎	キャラクターイラストの基礎から応用を学び、キャラ設定や世界観を考えながら描く。構図やコントラストを学び、手書きでイラストの基本を習得する。	1 前後	120	○		○		○			○	
11	○			2D ア ニ メ ー ション	「自分の描いた画を動かしてみる」を起点としたアニメーション制作。画コンテや編集(ビデオコンテ)の作り方指導。最終的に1本のショートアニメーションの完成を目指す。	2 前後	120	○		○		○			○	

12	○			背景テクニク	前期はパースの基本を学び、風景資料を用いて描く訓練を行う。後期は背景を遠景・中景・近景に分けて遠近感を学習し、最終的にパース感覚と描画力の向上を目指す。	1 前後	120	○		○		○		○					
13	○			デジタルイラストⅠ	Clip Studio Paint EXを使い、デジタルマンガ制作技術を習得する。PCやネットの基礎も学び、漫画賞応募を目指して技術向上を図る。	1 前後	120	○		○		○						○	
14	○			デジタルイラストⅡ	CLIP STUDIO PAINT PROでフルデジタルマンガ制作技術を習得し、効率的な作業方法を学ぶ。アナログ作品をデジタル再構築し、Webtoonやマンガ業界の状況も理解する。	2 前後	120	○				○	○					○	○
15	○			Webコミック	フルデジタルマンガ制作技術を習得し、効率的な作業方法を学ぶ。アナログ作品や他の授業の作品をデジタル再構築する。Webtoonやマンガ業界の状況も理解する。	2 前後	180	○				○	○					○	○
16	○			デザイン基礎	技術の進歩で誰でも簡単にデザインできる時代となったが、優れたデザインを作るためのビジュアルコミュニケーションを実現できる基礎知識と技術を習得することが、この授業の到達目標である。	1 前後	120	○		○		○						○	
17	○			デジタルスキルⅠ	「Illustrator」の基礎を学び、2年次以降の応用につなげる。	1 前後	120	○		○		○						○	
18	○			デジタルスキルⅡ	Photoshopを使いこなせるようになる。デジタルでイラスト作品が作れるようになる。	2 前後	120	○				○	○					○	○
19	○			総合マンガ創作ゼミ	卒業作品となる漫画作品を制作。ネーム完成、漫画雑誌コンクールへの応募、また編集部への持ち込みに耐える短編作品として完成させる。	2 後	120	○		○		○						○	
合計					科目	2,400 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： 本校所定の課程を試験等による評価の上、修了したと認める者には、卒業証書を授与する		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 必修授業		1 学期の授業期間	20 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。