（別紙様式4）

令和8年10月1日

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
穴吹デザイン専門学校	平成3年3月29日	尾﨑　隆一	〒　732-0826 （住所）　広島県広島市南区松川町2-24 （電話）　082-263-7177
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地
学校法人穴吹学園	昭和25年12月16日	穴吹　薫	〒　720-0052 （住所）　広島県福山市東町2-3-6 （電話）　084-931-3325

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
工業	工業専門課程	マンガ・アニメーション学科	平成19(2007)年度	－	平成26(2014)年度

学科の目的	業界と連携した課題を通して、作家・アニメーターとして通用する技術力とコミュニケーション力を兼ね備えた人材を育てる。
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	取得可能な資格：　Illustraorクリエイター能力認定試験スタンダード

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	190 単位時間	1,510 単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
			62 単位	12 単位	50 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
70 人	69 人	0 人	0 %	6 %

就職等の状況

■卒業者数（C）	31	人
■就職希望者数（D）	28	人
■就職者数（E）	28	人
■地元就職者数（F）	24	人
■就職率（E/D）	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）	86	%
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）	90	%
■進学者数	0	人

■その他

（令和　　7 年度卒業者に関する令和 8 年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

㈱ドライブ、㈱ダイキエンジニアリング、㈱コントレール

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://web.anabukih.ac.jp/course/nd/

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	0 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	270 単位時間
うち必修授業時数	865 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	60 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	62 単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	0 単位
うち企業等と連携した演習の単位数	9 単位
うち必修単位数	32 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	0 単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	2 単位
（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	0 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）	2 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		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	0 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

・授業課題（演習）内容について、専門性はもちろんのこと、時代性を反映させるため
・演習授業を通して、実社会で必要とされる社会性を身に付けさせるため現役で実務に携わる企業の職員に直接授業を受け持ってもらう
・本学科では、年2回以上、各授業担当講師（企業講師多数）を招集し、専門分野の最新状況と教育内容との微調整、情報交換を図り、その結果を課程編成委員会の議題として活用している。
・加えて、（常勤講師）による定例の学科会議を設け、その結果を講師会および課程編成委員会の議題として活用している。

（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

カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的とした「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体・企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は「教育課程編成委員会」の意見・要望に基づき改善案を教務部で検討し来期カリキュラムを策定する。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年10月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
石川　貴大	株式会社　ネストハウス　代表取締役社長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
影山　公一	株式会社 ピットカンパニー　代表取締役	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
川上　佳代	有限会社 コンセプトワーク　代表取締役	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
柴崎　達史	株式会社 スペースコンフォート　代表取締役	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
高橋　伸幸	ナッツデザインスタジオ　代表	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
益村　泉月珠	広島テレビ放送株式会社　コンテンツビジネスデザイン部長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
仲間　圭吾	株式会社 講談社　月刊少年マガジン編集部編集長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
彌中　敏和	株式会社GKデザイン総研広島　代表取締役社長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	③
田中　志保	公益財団法人広島市産業支援センター 工業技術センター　デザイン支援室	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	①
尾﨑　隆一	穴吹デザイン専門学校　校長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	―
中井　里美	穴吹デザイン専門学校　副校長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	―
平田 卓也	穴吹デザイン専門学校　教務部長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	―
田中 直美	穴吹デザイン専門学校　教務課長	令和8年10月1日～令和9年9月30日（1年）	―

※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、1月）
（開催日時（実績））
第1回　令和7年10月10日　15:00～17:00
第2回　令和8年1月16日　15:00～17:00

（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。

日本はキャラクター産業なので面白いキャラを描けないといけない。ストーリーありきになりがち。ストーリーをなぞるのではなくキャラクターがどう行動するかによって、ストーリーを変えていく。とにかくこんなキャラクターが居たら面白いかをまず考えてもらう。
マンガ演習の授業ではストーリーを組み立てる前に、まず魅力的なキャラクターから設定するという縛りで、マンガ制作を行った。

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

専門分野において実務に携わる企業との連携により、学科の育成人材像の達成に向けて、授業科目内容、指導内容、授業運営、評価について協力を要請する。

（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

年に4回、各授業担当講師（企業講師多数）を招集し、専門分野の最新状況と教育内容との微調整、情報交換を図り授業に活用している。非常勤講師の雇用契約条件に基づき講義・演習の実施、学修成果の評価を行っている。

（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
キャラクターデザイン1	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育成する。ターゲットを意識した、コンセプトに沿ったキャラクターデザイン技術を習得する。	34address
キャラクターデザイン2	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	構図をはじめとした,よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを学ぶ。さらに、キャラクターの魅力・存在感を増すスキルを習得する。	34address
アニメーション演習1	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	アニメーションの工程を知る事で、全体の流れを理解する。動く物体に対する観察力を養い、映像表現に結びつける能力を基礎的な課題で習得する。動きを自分で想像し、動画として再現することが出来る力を身につける。	スタジオみのる
アニメーション演習2	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	人・物の基本的な動きを知り、映像表現に結びつける能力を実践的な課題で養う。絵コンテの読み方・描き方、映画の構成について理解することで、イメージした場面を絵コンテにして、映像作品として構成できる力を習得する。	スタジオみのる

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

学校は、教職員研修規定に則り、教員の業務経験や能力に応じて、新たに採用した教職員を対象とした研修、管理職教職員を対象とした研修、専門分野における実務に関する研修および学生指導力向上のための研修を計画的に実施する。

（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：　ストーリー作りの効果的指導法について　　連携企業等：株式会社講談社　月刊少年マガジン

期間：　令和8年1月16日（金）　　対象：チューター、教員

内容　設定に制限を設けた漫画のストーリー作りの指導法について

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：　非認知能力勉強会　　連携企業等：穴吹カレッジグループ

期間：　令和7年7月11日(金)　　対象：チューター、教員

内容　非認知能力は主観で評価・非認知能力を高めれば、認知能力も高まる・非認知能力の評価法・非認知能力の分類法

（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：　マンガ制作におけるAI活用の可能性について　　連携企業等：株式会社講談社　月刊少年マガジン

期間：　令和9年1月15日（金）　　対象：チューター、教員

内容　　マンガ制作の主体性を失わずに、いかにAIを活用していくのか。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：　専門学校ではじめる特別支援教育　　連携企業等：広島県専修学校各種学校連盟

期間：　令和8年8月26日(水)～28日(金)　　対象：チューター、教員

内容　　特別支援教育とは「学習する力」を「評価(アセスメント)」して「合理的配慮」・「個別指導」の支援を行うこと

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

①関係者ならではの視点で具体的かつ実践的な評価を受ける
②自己点検評価の適正化、妥当性を客観的に評価する
③結果として、職業に必要な実践的かつ専門的な能力がより修得できる改善計画を立案し、PDCAサイクルを回し続ける。

（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	学生等に対して教育理念等を明文化し、周知徹底を図っているか 教職員に対して教育理念等を明文化し、周知徹底を図っているか 学外に対し、教育理念等を明文化し、公表しているか 各修業期間における教育目的･教育目標が文書化され、教育計画が文書化され提示されているか
（2）学校運営	運営会議が定期的に開催されているか 人事規程が文書化されているか 決裁規程が文書化されているか 個人情報保護規程が文書化されているか
（3）教育活動	学校の年間スケジュールはあるか シラバスあるいは講義要項等が作成されているか 学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか 結果にもとづく教員面接を実施しているか 結果にもとづく授業観察を実施しているか 結果に基づく教員のレポート、改善計画書等が作成されているか 授業改善のための組織的取り組みが行われているか キャリア教育など行われているか
（4）学修成果	学生の就職に対する目標を設定したか 資格･検定･コンペに関する目標を設定したか 退学率の目標を設定しているか 卒業生の進路・就職先等を公表しているか
（5）学生支援	進路・就職に関する支援体制は整備されているか 学生相談に関する体制は整備されているか 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか 課外活動に対する支援体制は整備されているか
（6）教育環境	学校生活におけるリスクマネジメントとして保険に加入しているか 防災・防犯設備が整備･点検されているか 施設・設備の保守・点検が定期的に行われているか
（7）学生の受入れ募集	学校案内等には育成人材像が明示されているか 学校案内等には目指す資格・検定・コンペが明示されているか 学校案内等には学費･教材費等が明示されているか 入学に関する問い合わせ等に適切に対応できる体制が出来ているか
（8）財務	年度予算、中期計画は策定されているか 予算は計画に従って妥当に執行されているか定期的に確認しているか 会計監査体制のルールが明確化されているか 会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか

(9)法令等の遵守	自己点検･評価を適正に実施運用するためのルールが文書化されているか 自己点検･評価報告書があるか 自己点検･評価報告書が公表されているか
(10)社会貢献･地域貢献	
(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

学校生活における学生満足感の向上について、学年を超えた授業構成の提案があり、学生同士の関係が広がるような仕組みを取り入れている。修了･卒業制作の合同講評会は実現したが、学生が主体的に運営するまでには至らず、今後の課題とする。

(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
秋田　正洋	段原地区社会福祉協議会　会長	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	地域
河野　幸浩	広島県立広島工業高等学校　校長	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	学校
川上　佳代	有限会社 コンセプトワーク　代表取締役 日本グラフィックデザイン協会　運営委員	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	企業
山岡　　修	穴吹デザイン専門学校同窓会　創進会(前会長)	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	卒業生
入江　啓一郎	穴吹学園保護者会　会長	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	保護者

※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://web.anabukih.ac.jp/info/information/

公表時期:　2026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

継続的な教育の質向上を図ることを目的とし、情報提供の基本方針を以下のように定める。
･教育に関わる情報について、原則、公開する。
･定期的に更新し、最新の情報を提供するよう努める。
･情報の提供に際してはインターネットでの提供を基本とする。
･統計的な情報については算定方法など根拠となる情報も同時に提供する。
･個人情報の扱いに留意し、特定の個人が特定できない情報として提供する。

(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	学校名、所在地、学校の沿革、歴史 学校の教育･人材養成の目標及び教育指導計画 経営方針
(2)各学科等の教育	入学者に関する受入れの方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 カリキュラム、時間割、年間の授業計画 進級･卒業の要件 資格取得、検定試験合格等の実績 卒業者数、卒業後の進路
(3)教職員	教職員数(職名別) 教職員の組織、教員の専門性
(4)キャリア教育･実践的職業教育	キャリア教育への取組状況 実習･実技等の取組状況 就学支援等への取組支援
(5)様々な教育活動･教育環境	学校行事への取組状況 課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動)
(6)学生の生活支援	学生支援の取組状況
(7)学生納付金･修学支援	生納付金の取扱い 活用できる経済的支援措置の内容等

(8)学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果 評価結果を踏まえた改善方策
(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://web.anabukih.ac.jp/info/information/

公表時期:　　2026年10月1日

授業科目等の概要

	（工業専門課程 マンガ・アニメーション学科）																
	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	○			社会人基礎1	学生の学習指導・生活指導・進路指導などを包括的に行う。進路決定に必要な、就職活動の技術指導および動機付けも並行して行う。	1前	30	1		○		○		○		
2	○			実践コミュニケーション1	挨拶・話し方・聴き方・敬語・など、他者とのコミュニケーションにおいて必要な知識を学び、実践する。	1前	30	2	○			○			○	
3	○			デザイン演習1	グラフィックデザインの基礎とDTPのワークフローを、実際の制作を通して学ぶ。印刷物の入稿データとして適正なものを制作する方法を習得する。	1前	60	2		○		○		○		
4	○			ドローイング1	透視図法を理解し、正しい物体・空間のフォルムや人物をバランスよく描く方法を学ぶ。また、質感・陰影の表現方法を学ぶ。	1前	60	2		○		○		○		
5	○			原画・背景画演習1	アニメーションの原画の作画方法・パースに基づいたアニメーション背景の線画の描画方法を習得する。	1前	60	2		○		○			○	
6	○			マンガ演習1	マンガのシナリオ・演出の基礎を学ぶ。また、Gペンの使い方、パース・アイレベルなどのマンガを描く基礎技術を学ぶ。	1前	60	2		○		○		○		
7	○			アニメーション演習1	アニメーションの工程を知る事で、全体の流れを理解する。動く物体に対する観察力を養い、映像表現に結びつける能力を基礎的な課題で習得する。動きを自分で想像し、動画として再現することが出来る力を身につける。	1前	60	2		○		○			○	○
8	○			デジタルコミック・イラスト演習1	デジタルペイントソフトを使い、デジタルコミック・デジタルイラスト制作に必要な知識を習得する。	1前	60	2		○		○			○	
9	○			社会人基礎2	学生の学習指導・生活指導・進路指導などを包括的に行う。進路決定に必要な、就職活動の技術指導および動機付けも並行して行う。	1後	70	2		○		○		○		
10	○			実践コミュニケーション2	挨拶・話し方・聴き方・敬語・など、他者とのコミュニケーションにおいて必要な知識を学び、実践する。	1後	30	2	○			○			○	
11	○			デザイン演習2	グラフィックデザインの基礎とDTPのワークフローを、実際の制作を通して学ぶ。印刷物の入稿データとして適正なものを制作する方法を習得する。	1後	60	2		○		○		○		
12	○			ドローイング2	透視図法を理解し、正しい物体・空間のフォルムや人物をバランスよく描く方法を学ぶ。また、質感・陰影の表現方法を学ぶ。	1後	60	2		○		○		○		
13	○			原画・背景画演習2	アニメーションの原画の作画方法・パースに基づいたアニメーション背景の線画の描画方法を習得する。	1後	60	2		○		○			○	
14	○			デジタルコミック・イラスト演習2	デジタルペイントソフトを使い、デジタルコミック・デジタルイラスト制作に必要な知識を習得する。	1後	60	2		○		○			○	

15		○		マンガ演習2	投稿を目標にマンガ原稿を制作する。プロット・キャラ表・ネームから原稿の仕上げまでを一貫して学ぶ。	1後	90	3		○		○		○		
16		○		アニメーション演習2	人・物の基本的な動きを知り、映像表現に結びつける能力を実践的な課題で養う。絵コンテの読み方・描き方、映画の構成について理解することで、イメージした場面を絵コンテにして、映像作品として構成できる力を習得する。	1後	90	3		○		○			○	○
17		○		イラスト演習1	ドローイングソフトの基本操作を学び、デジタルのメリットを最大限活かしイラストを制作する手法を学ぶ。	1後	90	3		○		○		○		
18	○			業界研究1	業界研究や進路相談など学生と相互に情報を共有する。	2前	15	1	○			○		○		
19	○			実践コミュニケーション3	ビジネス文書・メール等、文書ベースでのビジネスコミュニケーションに必要な知識を学び、実践する。	2前	30	2	○			○			○	
20	○			ドローイング3	制作活動に必要な、デッサン力・描画力を高める。	2前	60	2		○		○			○	
21		○		シナリオ・ネーム原作概論1	物語の組み立て方や表現方法を学ぶ。さらにマンガ・アニメ・ゲームの分野に応用する手法を身につける。	2前	60	2		○		○		○		
22		○		デザイン演習3	印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。	2前	60	2		○		○			○	
23		○		デジタルコミック1	マンガ原稿のデジタル機器・ソフトウェアを利用した仕上げの手法を学ぶ。	2前	60	2		○		○			○	
24		○		仕上演習1	マンガ制作の仕上に重点を置いた授業。原稿を仕上げる経験を積み自己の作品のクオリティーを上げる。	2前	60	2		○		○		○		
25		○		マンガ演習3	マンガ制作技術の全般を指導。投稿マンガの受賞を目標に、シナリオを分析・検討する。	2前	120	4		○		○		○		
26		○		原画・背景画演習3	アニメーションの原画の実践的な作画練習・パースに基づいたアニメーション背景の線画の発展的な描画方法を習得する。	2前	60	2		○		○			○	
27		○		映像編集1	映像編集ソフトの基本操作を学び、オリジナルムービー制作を実践する。	2前	60	2		○		○		○		
28		○		アニメーション演習3	人の基本動作・動物の動作・動きの有る背景等、様々な動画の制作を実践する。	2前	120	4		○		○			○	
29		○		キャラクターデザイン1	アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育成する。ターゲットを意識した、コンセプトに沿ったキャラクターデザイン技術を習得する。	2前	60	2		○		○			○	○
30		○		デジタル背景演習1	デジタルペイントで、目的に応じた指定の技法で背景を作成する方法を学ぶ。	2前	60	2		○		○		○		

31		○		イラスト演習2	ドローイングソフト・画像加工ソフトの応用操作を学び、デジタルのメリットを最大限活かしイラストを制作する手法を学ぶ。	2前	120	4		○		○		○		
32		○		業界研究2	業界研究や進路相談など学生と相互に情報を共有する。	2後	55	3	○			○		○		
33		○		実践コミュニケーション4	ビジネス文書・メール等、文書ベースでのビジネスコミュニケーションに必要な知識を学び、実践する。	2後	30	2	○			○			○	
34		○		ドローイング4	制作活動に必要な、デッサン力・描画力を高める。	2後	60	2		○		○			○	
35		○		シナリオ・ネーム原作概論2	物語の組み立て方や表現方法を学ぶ。さらにマンガ・アニメ・ゲームの分野に応用する手法を身につける。	2後	60	2		○		○		○		
36		○		デザイン演習4	印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。	2後	60	2		○		○			○	
37		○		デジタルコミック2	マンガ原稿のデジタル機器・ソフトウェアを利用した仕上げの手法を学ぶ。	2後	60	2		○		○			○	
38		○		仕上演習2	マンガ制作の仕上に重点を置いた授業。原稿を仕上げる経験を積み自己の作品のクオリティーを上げる。	2後	60	2		○		○		○		
39		○		マンガ演習4	マンガ制作技術の全般を指導。投稿マンガの受賞を目標に、シナリオを分析・検討する。	2後	120	4		○		○		○		
40		○		原画・背景画演習4	アニメーションの原画の実践的な作画練習・パースに基づいたアニメーション背景の線画の発展的な描画方法を習得する。	2後	60	2		○		○			○	
41		○		映像編集2	映像編集ソフトの基本操作を学び、オリジナルムービー制作を実践する。	2後	60	2		○		○		○		
42		○		アニメーション演習4	人の基本動作・動物の動作・動きの有る背景等、様々な動画の制作を実践する。	2後	120	4		○		○			○	
43		○		キャラクターデザイン2	構図をはじめとした,よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを学ぶ。さらに、キャラクターの魅力・存在感を増すスキルを習得する。	2後	60	2		○		○			○	○
44		○		デジタル背景演習2	デジタルペイントで、目的に応じた指定の技法で背景を作成する方法を学ぶ。	2後	60	2		○		○		○		
45		○		イラスト演習3	ドローイングソフト・画像加工ソフトの応用操作を学び、デジタルのメリットを最大限活かしイラストを制作する手法を学ぶ。	2後	120	4		○		○		○		
46		○		企業実習	企業が募集するインターンシップ研修に合格した場合、企業内にて研修を受ける。	2後	680	17			○		○	○	○	
合計					46	科目											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： 62単位以上を修得する	１学年の学期区分	2 期
履修方法： 必修及び選択必修科目を履修する	１学期の授業期間	15 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。