

職業実践専門課程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																								
専修学校インターナショナルデザインアカデミー	平成4年3月25日	前新 健	〒901-2131 沖縄県浦添市牧港1丁目60番地の14 (電話) 098-942-6780																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人KBC学園	平成6年3月14日	大城 圭永	〒900-0025 沖縄県那覇市壺川3-5-3 (電話) 098-835-4240																								
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																							
文化・教養	文化教養専門課程	マンガ科	平成23年文部科学省 告示第166号	—																							
学科の目的	マンガ・アニメ制作業に関わる職業人として、イラスト制作(イラストレーション、キャラクター開発、画像編集)、アニメーション制作業、ゲーム付随サービス業など、さまざまな分野に関わる技術等について、専門的な知識・能力を身につけ、その知識に基づく実習を通して実務に関する実践的な技術・技能を習得することを目的とする。																										
認定年月日	平成 27年 2月 25日																										
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	2242時間	270時間		1972時間	0時間	0時間																				
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																						
70人	69人	0人	2人	7人	9人																						
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価基準はA、B、C、Dの4種 方法は作品評価、書類試験結果																						
長期休み	■学年始め:4月1日 ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月24日～1月10日 ■春季:3月1日～4月10日 ■学年末:翌年3月31日			卒業・進級条件	1)出席率90%以上 2)授業課題の提出 3)卒業制作、修了制作の提出 4)学費完納																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 長期欠席者へのメンタル面、生活面等の相談対応 個別面談、個別作品指導			課外活動	■課外活動の種類 展示会、各イベント参加、オンラインにての講話会 ■サークル活動: 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) web関連会社、ゲーム会社、アニメーション会社、デザイン会社など ・株式会社永昌堂印刷・有限会社武蔵野制作所・株式会社スタジオ ディーン・株式会社アイドマ・株式会社アンビション・株式会社コスミック OKINAWA POP ■就職指導内容 適性審査、自己発見検査、就職個別指導、面接指導 合同企業説明会、企業個別説明会 ■卒業生数 : 19 人 ■就職希望者数 : 11 人 ■就職者数 : 8 人 ■就職率 : 72.7% % ■卒業生に占める就職者の割合 : 42.1 % ■その他 ・執筆活動希望者 5名 (平成 31年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報)			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成31年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>33名</td> <td>29名</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	Photoshopクリエイター能力認定試験	③	33名	29名												
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
Photoshopクリエイター能力認定試験	③	33名	29名																								
中途退学の現状	■中途退学者 2名 ■中退率 3.6 % 令和2年4月1日時点において、在学者 55名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者 53名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 精神的疾患のため/学業について行けない為 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による細やかなガイダンスとともに、臨床心理士によるメンタルケアを行う。 学生個別の対処法について学校・学生・保護者の3者で情報共有し立ち直りを促す。 ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度:無 ■専門実践教育訓練給付:非給付対象 ■民間の評価機関等から第三者評価:無																										
当該学科のホームページURL	http://www.ida.ac.jp/																										

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教育課程編成委員は、漫画家や雑誌編集者及び漫画関連協会などの専門的知見を有する業界団体等の役職員から選任する
- ②卒業生の主な就業先である漫画制作会社、デザイン事務所・アニメ制作会社(キャラクター開発含む)の企業様と連携して教育課程の編成を行う事により、専門かつ実践的な知識・技術を習得した即戦力となる人材を育成する。
- ③専門分野における履修の中心となる漫画制作スキル、イラストレーション、ビジュアルPC制作スキル等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情報を反映させる。
- ④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を、教育課程編成委員会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、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

学校の専門分野に対して業界関係者や企業の方々の実務に関する知識、技術などから意見交換を行う場として教育課程編成委員会を位置付ける。また教育課程編成委員により、企業等から提示された意見は12月から2月にかけて定期的なカリキュラム編成会議において速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、授業方法・内容等)に検討し、反映される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年5月24日現在

名前	所属	任期	種別
島袋 直子	公益社団法人日本漫画家協会 沖縄支部長 株式会社 コミチャン	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	①
長田 英将	NHNcomico株式会社	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
玉城 道矢	有限会社ウイテック	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
米須 清人	インターナショナルデザインアカデミー 教務部2課	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	
長尾響	インターナショナルデザインアカデミー 教務部2課	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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)

年間開催数 2回(5月・10月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年6月26日 14:00～16:00

第2回 令和2年10月23日 14:00～16:00

(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

R2年度の教育課程編成委員会等の意見の中で他学科学生との交流を持つ事ができる環境づくりや学生個人に合った個別指導(マンガ科に入学したからといってマンガ/イラスト関連の就職先に必ずしも就くとは限らない)をすることで学生の個性を活かした進路指導ができるのではないかという意見が出た。それも踏まえて今年度は授業カリキュラムもICTの活用および多角的な内容を用意(DTP関連授業、Webデザイン、フォトショップを使用したバナー制作etc)それを経てイラスト技術だけではなく様々な知識や技術の習得をして社会で活躍できる人材指導を行なう。

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

マンガ業界・イラスト、グラフィック業界における職業人に必要な知識・技能を習得するために、実習・演習の授業内容、手法に関して業界の専門的知見を有する企業等と連携し、実践的なカリキュラムや教材の作成および指導力の向上につなげる。

(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

上記方針を実現するために、教育課程における科目について、マンガ業界における専門的知見を有する企業等から職員を講師として迎える。DTP2では連携企業が実施したチラシ、ポスター内容を技術的に解析し、制作技法に関する実習を行うことで広告物、出版物における印刷技術を習得する。また連携企業側の評価に関しては学生個々の感性が時代性を考慮したデザインと技術で表現されているかを軸とした評価を担当講師にて行う。

(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
DTP2	現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックまでをレクチャーしマンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋なDTPソフトとして使いこなすレベルになるまでを目標とする。前期は主にillustratorを中心に進め後期のポートフォリオ用DTPに繋げられるような流れで進行する	キングジョー・ファクトリー
キャラクタービジネス1	キャラクターにしても作品にしても、今はメディア展開やメディアミックスが当たり前の時代。映画、アニメ、マンガ、特撮、ゲーム・・・と、様々なメディアの作品を知り(特にクリエイターに影響を与えてきた作品)、真似るのではなく、様々な世界観の表現、演出の表現、テクニックの表現を知っていき、クリエイティブな知識や表現の幅を広げる。	Studio.MUGENKAI.MU-Photo
キャラクタービジネス2	「キャラクタービジネス(IPビジネス)」を学ぶ。著名なヒット作や話題作、西村が関わってきた作品、或いは、IPイベントからの資料などを活用し生徒たち自身が生み出すキャラクターや作品を指導する。	Studio.MUGENKAI.MU-Photo

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

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、教職員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識をもち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記の通り教員研修環境を整える。

- ①教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を招いた実践的な知識・指導スキル研修。
 - ②県などの公共事業によるセミナーなどの参加。(自己啓発)
 - ③学内に設置される附帯教育講座を利用した自己啓発。
 - ④学校法人KBC学園教職員研修規程 第4条、第5条に基づき必要な知識技術の研修を実施する。
- 上記研修を開催期間など考慮して、4月の年度初めまでに年間受講スケジュールを計画的に組み立て、受講している。

(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「☆オンライン開催☆【超初心者も安心】イラレでロゴ制作!ワークショップで一緒に作れる! コピー」
- 連携企業等: アンリミ クリエイティブサポート運営事務局
- 期間: 2020年8月11日(火) 13:30~15:30
- 対象: マンガ科職員
- 企業との連携内容: illustratorを使用したロゴ制作(関連授業:DTP2、就職活動用作品制作)
- 教育内容等の関連性: DTP2授業やその他学生就職活動用ポートフォリオ作品の制作に生かされる illustrator(イラストレーター)を使用したロゴ作成に繋げる。

②指導力の修得・向上のための研修等

- 研修名「ID(インストラクションデザイン研修)」
- 連携企業等: KBC学園グループ
- 期間: 令和2年11月20日(金)
- 対象: 教務部職員
- 企業との連携内容: 学園グループ系列校へ招致し現場に即した研修を実施
- 教育内容との関連性: 授業力向上のため、シラバスの作成方法、授業課題の分析、授業設計の仕方等を習得する。

(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「AfterEffectsちよこつと経験者必見!モーショングラフィックアニメーションを作ろう!」
- 連携企業等: 株式会社フェローズ 沖縄支社
- 期間: 2021年5月20日(木) 19:30~21:30
- 対象: マンガ科職員
- 企業との連携内容: AfterEffectsの基礎を学んだ方のためのモーショングラフィック講座。
- 教育内容等の関連性: DTP2授業やその他学生就職活動用ポートフォリオ作品の制作に生かされる。
また今までMG学科として苦手分野であったデジタル映像系コンテンツの基礎技術を生かした作品制作にも繋げる事ができる。

②指導力の修得・向上のための研修等

- 研修名「コーティング研修(基礎編)」
- 連携企業等: KBC学園グループ
- 期間: 令和3年3月28日(月)
- 対象: 教務部職員(新人および希望者)
- 企業との連携内容: 学園グループ系列校へ招致し現場に即した研修を実施
- 教育内容との関連性: コーティング技法における学生対応に必要な基本技法および応用技法について学ぶ。

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

当校の教育理念は、高度な技能技術を身に付け、人間性豊かな永久戦力となる人財を育成する事である。この教育理念に基づき実践的な教育が実現できているか、また、その教育を実現する為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。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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教育理念・育成する人財像が、「学生の手引き」に記載されているか ②教育理念・育成する人財像が、教職員手帳等に記載されているか ③教育理念・育成する人財像が、HP、パンフレット・募集要項等に記載されているか ④各学科の修業期間における教育事業計画が文書化され、提示されているか
(2) 学校運営	①年度予算、中期計画が策定されているか ②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 ③理事会・評議委員会が定期的に開催されているか ④運営会議が定期的に開催されているか ⑤人事考課制度は文書化されているか ⑥賃金制度は文書化されているか ⑦採用制度は文書化されているか ⑧勤務管理が適正にされているか

(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ①教育理念の達成に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか ②カリキュラム作成の為のカリキュラム作成委員会があるか ③カリキュラムを作成するに当たり、業界関係者等の外部関係者の意見を取り入れているか ④シラバス或いは講義要項等が作成されているか ⑤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 ⑥授業改善のための組織的取組が行われているか ⑦企業・施設等での職場実習があるか ⑧キャリア教育等を行っているか ⑨ビジネス教育を行っているか ⑩コミュニケーション能力の向上に向けた取組を行っているか ⑪専門性や指導力等の向上のための外部研修・研究へ派遣しているか ⑫教員の資質の向上の為の、自己啓発への支援をしているか ⑬非常勤講師との定期的な情報共有の為のミーティング等を開催しているか。および非常勤講師からの報告書等が提出されているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ①就職に関する目標を設定したか ②就職に関する目標は教職員に共有されているか ③就職活動に関する記録がなされているか ④学生の就職結果に関して検証・報告がされたか ⑤資格・検定・コンペに関する目標を設定したか ⑥資格・検定・コンペに関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑦資格・検定・コンペ結果に関して検証・報告がされたか ⑧進級率の目標を設定しているか ⑨進級率に関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑩退学結果に関して検証・報告がされたか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ①担任による面談が定期的に行われているか ②担任は、適切に配置されているか ③学生のメンタルヘルスについて相談できる窓口が整備されているか ④学生指導に関する教職員の相談に応じる体制があり、周知されているか ⑤学生の面談・相談記録があるか ⑥定期的に健康診断を行っているか ⑦奨学金制度等の経済的支援があるか ⑧保護者との計画的な相談会・面談を行っているか ⑨卒業生の会(同窓会等)はあるか ⑩卒業生への職業紹介をしているか ⑪卒業生の就業状況把握の為の定期的な取り組みを行っているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ①組織図はあるか ②学校の年間スケジュールはあるか ③図書室・図書コーナー等があるか ④キャリアサポートを行う就職支援室・支援コーナー等があるか ⑤喫煙に関する規定が文書化・提示されているか ⑥環境エコ活動に関する規定が文書化・掲示されているか ⑦学内の整理・整頓・清掃に関する規定が文書化されているかまた定期的に管理、チェックがされているか ⑧学内外実習時の安全対策に関して文書化されているか ⑨学校生活において保険に加入しているか ⑩防災対策に対して文書化・組織化されているか ⑪防災訓練・研修が定期的実施されているか ⑫教育設備・備品等が定期的に管理・点検されているか

(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ① 学校案内等に目指す資格・検定・コンペが明示されているか ② 資格・検定・コンペの結果(合格者数・合格率)を公表しているか ③ 学校案内等に学費・教材費・選抜方法等が明示されているか ④ パンフレット、HP等において就職実績を公表しているか ⑤ 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 ⑥ 学校説明会等による情報提供を行っているか ⑦ 入学者に対し学習、学生生活の為のオリエンテーションは行われているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ① 会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか ② 私立学校法における財務情報公開の体制整備はできているか ③ 備品及び車両に関する管理規定が文書化・管理されているか ④ 物品購入等における複数業者からの確認がされているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ① 個人情報保護規定が文書化されているか ② セクシャルハラスメントに関する規定が文書化されているか ③ 施設設備の保守・管理が定期的に行われているか ④ 防災・防犯設備(非常灯・消火器・警備システム等)が整備・点検されているか ⑤ 教職員の健康診断がされているか ⑥ 自己点検・評価の為の運用ルールが文書化されているか ⑦ 自己点検・評価の組織があるか ⑧ 自己点検・評価の必要性を全教職員に伝える機会を設けたか ⑨ 自己点検・評価の結果を全教職員で共有する機会を設けたか。結果に基づき計画的に改善を実施しているか ⑩ 自己点検・評価報告書があるか。公表されているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ① 社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を実施しているか ② 教育資源を地域社会に提供しているか ③ 社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)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

平成31年度「自己点検・評価」に基づき、学校関係者評価委員会、委員のそれぞれの立場から項目ごとにご指摘をいただいた。就職定着率に関しての指摘をいただき、今後の就職定着率に関しては有料職業紹介事業内にて把握していくようにすることを決めた。また、入学後に進路変更を考える学生への早期対応策についてもご指摘をいただき、担任との情報共有相談窓口についても新たに設置できるように検討し、日々の連絡体制の強化につなげた。また技術教育だけでなくコミュニケーション能力向上に関する本校の指導方法等について評価をいただいた。今後も良い点を継続実施し、更なる強化を図る。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
大島やすほ	Apo.rea.Design	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	企業委員グラフィックデザイン分野
根路銘まりえ	沖縄県立真和志高校 教諭	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	高校教員
宮里 則徹	在校生保護者	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	保護者
銘苅 省吾	株式会社 沖縄ハートス	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業委員デジタルデザイン分野
大湾 美佳	COCON	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業委員インテリア建築分野
仲吉あゆみ	にじのいえ	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業委員ファッション分野
比嘉 みずき	株式会社monoii	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業委員マンガ分野

※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.ida.ac.jp/information/public/>

公開時期 令和3年5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

- ①実践的な学習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の選択に資する事
- ②学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題等学校全体に関する情報を分かり易く示す事。
- ③上記①・②により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼につなげていく事。
- ④情報の公開を通じて学校の教育の質の確保と向上を図る事を目的とする。

(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学校の沿革 ②特色 ③所在地、連絡先
(2) 各学科等の教育	①収容定員 ②カリキュラム、③目指す検定・公募・コンテスト ④検定・公募・コンテスト実績 ⑤就職状況
(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	就職支援等への取り組み状況
(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	①在校生の声 ②スクールカウンセラー
(7) 学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、学費免除等の紹介
(8) 学校の財務	学園の財務状況公開
(9) 学校評価	自己点検・学校関係者評価結果
(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://www.ida.ac.jp/information/public/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程マンガ科) 令和2年度															
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	
○			キャラクターデザイン1	イラスト業界において必要とされるキャラクターデザインにおける基本的技術の習得と専門的知識の習得。現在の業界がどのような状態でどのようなデザインが求められているのかを理解する。各ジャンル別のキャラクターの描写及び制作のノウハウを学ぶ。	1通	75		△		○	○		○		
○			シナリオ1	マンガ制作に必要なシナリオの土台作りに関する知識の習得。作品作りに必要な情報収集や参考資料を見るなど作り手としての目線、意識や姿勢を身につける。	1通	66		△		○	○		○		
○			就職実務1 (志学Ⅰ)	KBC学園の教育理念に掲げられた「人材」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。	1通	66		○			○		○		
○			デッサン1	遠近法の基礎を学生個別の状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。描画訓練用の課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色(色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具体的に理解させて能力を向上させる。またポートフォリオ向けの作品を4点以上制作する。	1通	75				○	○		○		○
○			背景1	アナログで一点透視、二点透視の基礎技術を学び魅力ある背景画が描ける技術力を磨く。	2通	75		○		○	○		○		
○			マンガ制作	マンガの構想から制作、本になるまでの工程を知る。原稿用紙・つけペンやデジタルツールを使用し、マンガを制作する方法を習得する。	1前	72				○	○		○		
○			Illustrator Photoshop	Illustratorのパスを使用してイラストやロゴマーク、タイトルロゴなどマンガやイラストに必要なベクターデータを制作する。Photoshopを使用して画像加工、画像合成および画像編集技術の基礎を習得する。	1通	66				○	○		○		
○			マンガデザイン実践1	各授業課題の遅れを取り戻したり、共同制作や自主制作の補講時間として位置付ける。校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使用する。就職活動に伴う準備時間としても使用する。	1通	36				○	○		○		
○			clip studio概論	現在、業界で多く使用されているソフトであるクリップスタジオを自分自身の作品制作ツールとして使いこなせるようにソフトの仕組みや概要を理解する	1前	16		○		○	○		○		
○			CC (クリエイターズクロニクル)	イラストレーションの歴史を学ぶことで技術革新の背景にある情勢や人々の考え気持ちを学び自分自身の作品制作に活かしながらクオリティアップに繋げる。最終的にはチームでクリエイターを調べ他者にプレゼンを実施する。インプット、インテイク、アウトプットを想定して授業展開を行う。	1前	16		○			○		○		
○			スケジュールリング	スケジュール管理を通して、作品作りの早さ、正確性の大事さ、必要性の再認識、および意識改革。1年次修了制作・2年生進級時の納期意識の重要性を早い段階から身につける。	1前	16			△	○	○		○		
○			作画基礎	クロッキーをメインにキャラクター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身につける。	1通	45			△	○	○		○		

○		キャラクター ビジネス1	キャラクターにしても作品にしても、今はメディア展開やメディアミックスが当たり前の時代。映画、アニメ、マンガ、特撮、ゲームと、様々なメディアの作品を知り（特にクリエイターに影響を与えてきた作品）真似るのではなく、様々な世界観の表現、演出の表現、テクニックの表現を知っていきクリエイティブな知識や表現の幅を広げる。	1前	30		○			○		○		○
○		投稿作品制作	白泉社が提供しているwebマンガサイト「マンガラボ！」のコンテストに応募する作品制作を通して学生の意識向上と技術力向上を図る。全国のライバルを意識しさらなるハイクオリティな作品制作に繋げる。	1前	102			△	○	○		○		

(文化教養専門課程マンガ科) 令和2年度

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		
○			修了制作	1年次の集大成としたマンガ、イラストレーション作品を制作する。学生各自でクライアントを想定して制作を実施。(個人制作とチーム制作の両方で行う)	1後	78			○		○	○				
○			インターンシップ1	学校求人や自己開拓で巡り合った求人企業とのマッチングと内定を見越しての企業訪問と業務体験期間と位置付ける。社風や業務内容が希望するイメージと接点があるかを考察する。	1後	120			○		○	○				
○			デザインコンプ	学生作品合同展示会に向けてのオリジナル作品制作とワークショップなどのイベント企画・運営を行う。	1後	150					○	○	○	○		
○			就職実務2(志学Ⅱ)	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。及び就職活動に向けての意識指導と就職戦略作品制作の指導。	2通	114		○		△	○		○			
○			UIデザイン	ゲームやイラストには欠かせないUI(ユーザーインターフェース/画面デザイン)を学びキャラクタービジュアル以外のデザインの知識、技術力を習得する。	2後	49										
○			デッサン2	・物の形(形態)や空間の捉え方を理解し描写力を身につける。平面から立体造形、着色まで量感や質感などのテクニックを学びます。制作工程を理解しながら表現材料等の質感で制作へのクオリティを上げる。	2通	81		○				○		○		○
○			キャラクタービジネス2	「キャラクタービジネス(IPビジネス)」を学ぶ。著名なヒット作や話題作、西村が関わってきた作品、或いは、IPイベントからの資料などを活用し生徒たち自身が生み出すキャラクターや作品を指導する。	2前	28			○			○		○		○
○			背景2	デジタルで一点透視、二点透視の基礎技術を生かした応用力のある背景作品を制作する。	2通	56					○	○		○		
○			DTP2	現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックまでをレクチャーしマンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋なDTPソフトとして使いこなすレベルになるまでを目標とする。前期は主にillustratorを中心に進め後期のポートフォリオ用DTPに繋がられるような流れで進行する	2通	51			△		○	○		○		○
○			キャラクターデザイン2	イラスト業界において基本的技術の習得、高度な専門技術、専門的知識の習得。現在の業界がどのような状態でどのようなデザインが求められているのかを理解する。	2通	81					○	○			○	
○			作画応用	クロッキーを通しキャラクターを制作するにあたって必要な作画基礎力を磨き、安定した画力を身につけ、さらに基礎を生かした応用作品作りを行う。	2前	52					○	○			○	

(文化教養専門課程マンガ科) 令和2年度															
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	
○			Live2D基礎実践	アニメーション分野において急速に普及してきている「Live2D」技術を取得することにより、アニメーション表現の幅を広げると共に、時代の変化に対応するスキルを学ぶ姿勢の必要性をも学習するのが目的。	2通	104			○		○	○			
○			インターンシップ2	学校求人や自己開拓で巡り合った求人企業とのマッチングと、内定を見越しての企業訪問と業務体験期間と位置付ける。社風や業務内容が希望するイメージと接点があるかを考察する。	2前	84		△	○		○	○			
○			マンガデザイン実践2	各授業課題の遅れを取り戻したり、共同制作や自主制作の補講時間として位置付ける。校外学習（博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修）の時間としても使用する。就職活動に伴う準備時間としても使用する。	2通	114		△	○		○	○			
○			デザインコンプ	学生作品合同展示会に向けてのオリジナル作品制作とワークショップなどのイベント企画・運営を行う。	2後	138		△	○		○	○			
	○		マンガクリエイターコース(卒業制作)	大手出版社応募用のオリジナルマンガ作品を2作品制作する。自己満足で終わらない様にマーケティングも意識した作品作りを目指す。	2前	186		△	○	△	○	○			
	○		キャラクターデザインコース(卒業制作)	実際の社会問題を想定したオリジナル企画作品の制作を行う。自己満足で終わらない様にマーケティングも意識した作品作りを目指す。	2前	186		△	○	△	○	○			
	○		アニメーションコース(卒業制作)	1年次の時に学んだ基礎技術を向上させて、より実践的な力をつけていきアニメーションの作画技術力の基礎力を全体的に向上させる。オリジナル企画作品のPR用ムービー制作も含む。	2前	186		△	○	△	○	○			
合計				33科目		2242	単位時間(単位)								
卒業要件及び履修方法							授業期間等								
(試験) 1. 学業成績は、授業科目ごとに行う試験ならびに課題提出によって、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。 2. 試験には定期試験、再試験および追試験、課題再提出等がある。再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、追試験は受験の結果、不合格となった者のため、課題再提出は作品基準を満たさない場合にこれを行う。 3. 再試験および追試験、課題再提出は本校において必要と認めたとときに限り、これを行う。 (学業成績) 学業成績の判定はA、B、C、Dの4種をもってこれを表し、Aは80点以上、Bは60点以上、Cは50点以上、Dは49点以下とし、A、B、Cは合格、Dは不合格とする。 (卒業) 本校に在学し、下記に定める授業出席率以上履修し、かつ、その該当する所定の授業科目について各学年末における試験ならびに課題を提出後に合格し、卒業資格を得た者は、卒業証書を授与する。 (1) 授業課題提出率100%かつ修了制作、卒業制作を提出し、各科目の90%以上の出席をもって卒業とする							1学年の学期区分			2学期					
							1学期の授業期間			24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。