

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	成底 敏	〒 901-2131 (住所) 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 (住所) 沖縄県那覇市臺川3-5-3 (電話) 098-835-4240																															
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	デザイン専攻科 マンガデザインコース	平成 7(1995)年度	-	平成26(2014)年度																													
学科の目的	あらゆるデザイン分野に共通する「発想力」「想像力」「表現力」を養い、デザインを通して新たな価値を創造することで産業を活性化するとする人材を育成することを目的とする。 また、デザイン思考から得られる課題発見能力、課題解決能力と、専門的かつ、実践的な技術・技能を身につけることでデザインの業務に即した人材を育成することを目的とする																																	
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	取得可能な資格・検定: Illustratorクリエイター能力認定試験、Photoshopクリエイター能力認定試験																																	
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 1,779 単位時間 単位	369 単位時間 単位	500 単位時間 単位	1,006 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 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																														
45 人の内数	16 人	0 人	0 %	8 %																														
就職等の状況	■卒業者数 (C) : 20 人 ■就職希望者数 (D) : 15 人 ■就職者数 (E) : 14 人 ■地元就職者数 (F) : 14 人 ■就職率 (E/D) : 93 % ■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E) : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 (E/C) : 70 % ■進学者数 : 0 人 ■その他 : (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) 株式会社 TOボックス 沖縄支社、冒險王 株式会社、他																																	
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載 無 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.ida.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)	(A: 単位時間による算定) <table border="1"> <tr> <td>総授業時数</td> <td>1,779 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>87 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>単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</td> <td>1,731 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>39 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>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>単位時間</td> </tr> </table> (B: 単位数による算定) <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	1,779 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	87 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位時間	うち必修授業時数	1,731 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	39 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	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)	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	1,779 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	87 単位時間																																	
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位時間																																	
うち必修授業時数	1,731 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	39 単位時間																																	
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	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)	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合算して六年以上となる者</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>2 人</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>③ 高等学校教諭等経験者</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>④ 修士の学位又は専門職学位</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他</td> <td>(専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td></td> <td>2 人</td> </tr> </table> 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 1 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)	2 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)	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)	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)	人	⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	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)	2 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)	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)	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)	人																																
⑤ その他	(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	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

- ①学校管理運営規程の(委員会等の設置)第3条に教育課程編成委員会の設置が位置付けられており、教育課程は、教育課程編成委員会に諮り、学科の目標に照らして校長が編成する。
- ②教育課程編成委員は、委員長(教務責任者)・学科責任者が参加することにより、企業等から提示された意見や提言を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)の編成に反映させることができる。
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学校長の下に位置付ける。また6月の第1回目の委員会を前年度のカリキュラム見直しについて精査し、今年度のカリキュラム進行の確認と修正点を探る。その後、10月の第2回目の委員会では前期の振り返りを通し改正点、ならびに次年度に取り組むべき内容に関して審議する。
- ③教育課程編成委員により、企業等から提示された意見は11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7年4月1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 株式会社 コミチャン	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
玉城 道矢	有限会社ウイテック	令和6年4月1日～ 令和8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	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	—
池宮城 涼風	インターナショナルデザインアカデミー 教務部	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2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 (6月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月26日(水) 14:00～15:30

第2回 令和6年11月20日(水) 14:00～15:30

(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。

- ・KBC学園グループのKBCゲームプログラミングコースにプログラムを、IDAのイラストマンガ系学科がゲームに登場するキャラクターデザインなどを提供するなど共同制作する提案をいただき検討する。
- ・今後AI使ったイラスト、CGなどの分野での協業など、うまくアプローチができるようになり、どううまく共生するかが大事になるという意見をいただき、授業でAI活用も検討する。

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。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	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 (卒業制作)	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	1年次に学んだキャラクターデザインの基礎をもとに、キャラクターを作成するだけでなく、その魅力を活かしたコンテンツ展開についての理解を深めます。	天仁屋よしわき
商品デザイン	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。	天仁屋よしわき

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:	業務効率向上のための生成AIツールを活用したスキル習得講座	連携企業等:	STスマイル
期間:	令和6年9月2日(月)～3日(火)	対象:	デザイン専攻科職員
内容	生成AIを使って授業準備や学生支援の業務を効率化する方法を実践的に理解する		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	発達障がいの理解と特性に応じた関わり方について	連携企業等:	(一社)沖縄県専修学校各種学校協会
期間:	令和6年5月17日(金)	対象:	デザイン専攻科職員
内容	発達障害の全体対応から個別対応の関わり方について学ぶ。		

(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:	ビジネスマンのためのサッと伝えるイラストの描き方	連携企業等:	Udemyオンライン学習プラットフォーム
期間:	令和7年12月1日(月)	対象:	デザイン専攻科職員
内容	イラストの考え方と使い方について、これまで描いてきた様々なイラストの発想法、などイラストの書き方について学びます。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「Google Workspace 活用研修」	連携企業等:	STスマイル
期間:	令和7年7月31日(木)	対象:	教務部職員
内容	これまでアナログで行ってきた教育指導形態をデジタルにすることで、学生にとってより学びやすい環境を整える事を目的とする。効率的な情報管理や共同編集を可能にし、学事予定等のカレンダー活用やGeminiやNotrbookLMといったAIを活用した文書作成・データ分析・情報収集能力を養う事を目的に教員スキルの向上を目的とする		

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材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・育成する人材像等は定められているか ②学生・保証人(保護者)に対して教育理念等を明文化し、周知しているか ③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 ④各学科の教育目標、育成する人材像は、業界のニーズに向けて方向づけられているか ⑤各学科の職業教育の特色は明確になっているか
(2)学校運営	①教育方針や教育目的等に沿った運営方針が策定されているか ②運営方針を教職員に周知しているか ③運営方針に沿った事業計画を策定し共有しているか ④運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか。有効に機能しているか ⑤組織機能図があるか ⑥運営会議が定期的に開催されているか ⑦教員の指導力育成等資質向上のための取組みが行われているか ⑧専攻分野に係る実務に関する研修等を教員の業務経験や能力、担当する授業や業務に応じて計画的に取組みが行われているか ⑨人事に関する制度を整備しているか ⑩給与に関する制度を整備しているか ⑪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(情報システム化に取組み、業務の効率化を図っているか)
(3)教育活動	①教育目的および育成する人材像に基づいた教育課程の編成・実施方針(カリキュラムポリシー)を明示し、教職員および学生等に周知しているか。 ②教育目標および育成する人材像に基づいたディプロマポリシーを明示し、教職員および学生等に周知しているか ③教育理念、育成する人材像や業界のニーズを踏まえた修業年限に対応した教育到達レベルの設定や必要な学習時間が確保されているか ④講義および実習に関するシラバスは作成されているか ⑤シラバスあるいは講義要項(コマシラバス)などが事前に学生に示され、授業で有効活用されているか ⑥学生によるアンケート等で、適切に授業評価を実施しているか(学習の目的を満たしているか、満足度を含めて定期的に確認しているか) ⑦評価結果を教員にフィードバックするなど、その結果を授業改善に役立てているか ⑧カリキュラム作成の際、複数のメンバーによるカリキュラム作成やカリキュラム作成委員会等の形で、作成したカリキュラムの検証が行われているか ⑨カリキュラム作成メンバーの中に業界関係者などの外部関係者を入れているかまたはその意見を取り入れているか ⑩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 ⑪関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられ、その内容、評価法などが事前に決められているか ⑫成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ⑬専攻分野に係る関連分野の企業・団体等と連携した科目について、学生の学修成果の評価を行っているか ⑭資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか
(4)学修成果・教育成果	①就職率の向上が図られているか(結果を分析し、就職指導・支援の改善を図っているか) ②学生の就職に関する目標が、教職員に共有されているか ③学生の就職活動に関する記録がなされているか ④就職実績を公表しているか ⑤資格取得率の向上が図られているか 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

(5) 学生支援	①進路・就職に関する支援体制は整備されているか(またそれは学生や保証人(保護者)に周知されているか) ②奨学金制度など、学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか ③学生の健康診断を実施しているか、また健康相談窓口の設置やカウンセラーを配置しているか ④学生の生活環境への支援は行われているか(学生のアパート探しなど、住環境への支援体制はあるか) ⑤保証人(保護者)との計画的な相談会・面談を行っているか ⑥卒業生への就職支援体制を整備しているか
(6) 教育環境	①施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか(講義室は学生数、時間割にあわせ、無理なく配備されているか) ②教育上の必要性に対応した機材・備品を整備しているか ③施設・設備の点検・補修・修繕等は定期的にまたは適宜行っているか ④学内外の実習施設、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 ⑤防災に対する組織体制を整備し、適切に運用しているか ⑥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 ⑦定期的に防災訓練を実施しているか
(7) 学生の受入れ募集	①学生募集活動は、適正且つ公正に行われているか(社会人、留学生等、多様な学生を受入れているか) ②入学者受け入れ方針(アドミッション・ポリシー)を策定し、教職員および学生等に周知しているか ③学校説明会等による情報提供を行っているか(育成する人材像、目指す資格・検定・コンペ、学費・教材費等の情報など)
(8) 教育の内部質保証システム	①ハラスメント等に関する規程を整備し適切に運用しているか ②学校が保有する個人情報保護に関する対策を実施しているか ③個人情報保護規程が文書化されているか ④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 ⑤自己点検・評価の結果に基づき改善計画を策定したか ⑥学校関係者評価を実施し、改善の取組みを行っているか ⑦教育活動に関する情報公開が適切になされているか ⑧自己点検評価結果を公開しているか ⑨学校関係者評価結果を公表しているか
(9) 財務	①年度予算・中期計画が策定されているか ②予算及び計画に基づき適正に執行管理を行っているか ③財務情報公開の体制を整備し、適切に公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	①教育資源(教職員の出張講座等)や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ②学生のボランティア活動を奨励し、具体的な活動支援を行っているか
(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

現場(仕事)ではコミュニケーション能力が必要とあるが、そこまで今の学生たちはコミュニケーション能力が下がっているものなのか?という問いに、高校現場も変化している。高校生でも下がっているの、自己理解から他者理解に繋げていくような取り組みで対応している。保護者の立場からは、教育の在り方のようなコンテンツがあっても良いと感じるが子供とのコミュニケーションを取ることで少しは上がるのではないかと学校として他者との関わりを改善できるイベントなどを検討する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
長内 聡	沖縄県立那覇工業高校	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	高校関係者
洲鎌 朝平	在校生保護者	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	保護者
伊敷 恭佑	マンゴハウス	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業委員グラフィックデザイン分野
宮國 裕乃	SUBAKO DESIGN	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業委員デジタルデザイン分野
中山 法夫	ちゅらつぷず株式会社	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業委員マンガ分野
安座間 亮太	VINTAGE & USED CLOTHING DIGDUG	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業委員ファッション分野
儀間 清美	Design studio AO	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業委員インテリア建築分野

※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/>

公表時期: 令和7年6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	学校行事
(6)学生の生活支援	在校生の声
(7)学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金等の紹介
(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/>

公表時期: 令和7年6月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 デザイン専攻科マンガデザインコース)																
	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	○			デッサン1	表現する上での道具の特性を理解し、使用法を学び、基礎的な観察力とデザインの現場で必要となるラフ画等での画力を身につける。	1通	58				○	○		○		
2	○			就職実務1	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。	1通	77		△	○		○		○		
3	○			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。	1通	55				○	○			○	
4	○			イラストレーター＆フォトショップ	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	87			○		○		○		
5	○			アナログデザイン実習	コピックなどの画材を用いて、デジタルには出せない手描きならではの表現力を身につける。デザインやイラストに欠かせない色彩・配色の知識の習得。	1前	14				○	○		○		
6	○			生物キャラクターデザイン	生物の骨格や筋肉の成り立ちや構造を理解して新しい生物キャラクターデザインの構築能力を身につける。人物以外のデザインを習得することでキャラクターデザインの幅を広げ方を考察する。	1前	57				○	○		○		
7	○			人物キャラクターデザイン	・人物キャラクターデザインにおける基礎的な技術と知識を習得する ポートフォリオに用いるオリジナルキャラクターの制作	1通	87				○	○			○	
8	○			シナリオマンガ制作	マンガ表現における基本技術と知識を習得する。人物キャラクターデザインと連動させることで、より実践的なマンガシナリオの制作方法を学ぶ。	1通	81				○	○			○	
9	○			色彩学	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。	1前	93		○	△		○			○	
10	○			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	66				○	○		○		
11	○			デザインコンプ	IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。デザインを通して人や地域との繋がりを学びデザインの可能性を広く理解する。	1後	135			△	○	○	○	○	○	
12	○			デザイン思考	デザイン思考を認識する。物事の見え方や考えるプロセスを考察する。他の意見の価値を認める。クラス／クラス内のチームワークの構築(クラスでの居場所を認識) 分野／各分野での見え方や思考のプロセスを知る 学年／分野ごとの思考のプロセスを共有することにより、様々な価値観を知る 全学年／年代などの隔たりの越えたディスカッションを行う、また卒年次がリーダーとなり、後輩への道標となる。	1通	66		△	○		○		○	○	

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 デザイン専攻科マンガデザインコース)															
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
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必修	選択必修	自由選択													
13	○		志学Ⅰ／総合学習Ⅰ	「組織」の中でやりがいや目標などを立てる方法などを身につける。 「人」としての「在り方」を考えて人生の中で「幸せ」を築く方法を身につける。 ジャンルの垣根を超えて、立ち位置を認識する。 専攻する分野・ジャンルの垣根を超えてを目指すべき分野を見定める。	1通	48		○			○	○	○	○	
14	○		志学Ⅱ／就職実務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	60		○			○		○	○	
15	○		商品デザイン	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。	2通	39				○	○			○	○
16	○		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、着彩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クオリティを上げる。	2前	42				○	○			○	
17	○		応用キャラクターデザイン	1年次で学んだ技術を活かして付加価値をつけた新たなデザイン力を身につける。今までのものに新たな価値の見つけ方や深みを持たせる考え方や方法を創造する。	2通	45				○	○			○	
18	○		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前	39				○	○			○	
19	○		DTP実習	現場で必要な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。主にillustratorを中心に進めポートフォリオ用DTPに繋げられるような流れで進行する	2前	54				○	○			○	
20	○		デザインコンプ	IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。デザインを通して人や地域との繋がりを学びデザインの可能性を広く理解する。	2前	90		△	△	○	○	○	○		
21		○	マンガクリエイター(卒業制作)	プロの漫画家として活躍できるような作品の制作を目指す。作画クオリティはもちろん、ストーリー構成に至るまでを徹底的に何度も練り上げ、他人の心を動かせるような作品作りを目指す。	2前	48				○	○			○	○
22		○	キャラクターデザイン(卒業制作)	1年次に学んだキャラクターデザインの基礎をもとに、キャラクターを作成するだけでなく、その魅力を活かしたコンテンツ展開についての理解を深めます。卒業制作では、キャラクターデザインの完成に加え、ストーリーや設定作り、ターゲット分析、マーケティングを考慮して、どのメディアで活躍させるかを計画し、実際の制作物を作成します。	2前	48				○	○			○	○

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 デザイン専攻科マンガデザインコース)																
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		
23		○		アニメーション (卒業制作)	アニメーション制作全体のながれを理解し、個人でアニメーションを作る方法論とチームによる作品制作の実践をとおしてアニメーションという表現技法を身につける。	2前	48				○	○		○		
24	○			デザイン思考	デザイン思考を認識する。物事の考え方や考えるプロセスを考察する。他の意見の価値を認める。	2前	27		○	△		○			○	
25	○			Live2D	Live2Dソフトを使用してキャラクター制作全体のながれを理解し自身の制作したオリジナルキャラクターならではの表現技法を身につける。	2通	60		△	○		○		○	○	
26	○			総合学習Ⅱ	進級後のオリエンテーション インターンシップ報告会の実施、新入生との交流を含む兄弟学級交流会の実施	2通	141		○	△		○	○		○	
27	○			特別授業	企業連携を通して自己満足ではなくクライアントの意思を汲み取った作品作りや注文課題への取り組みを行う。	2後	42			○		○	○	○	○	
28	○			卒業制作	各コース卒業制作において必要な知識や技術を指導する。	2前	48			○		○		○		
29	○			マンガビジネス	作品制作の際のクライアント間のやりとりやビジネスマナー、法律など作品制作に関連する知識を身に付け、クリエイターとしての知識や技術を習得する	2通	81			○		○		○		
30	○			イラストデザイン	1年次通年、2年次前期で習得した技術と知識を活かして1枚イラストを制作して制作したイラストを公募(コンテスト)に出して結果に繋げる	2後	39			○		○		○		
合計						30	科目	1,779 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 期
	(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。	1 学期の授業期間	24 週