

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	1859時間	297時間	1863時間	687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																							
80人		56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  ■サークル活動: 有																							
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成30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 ・株式会社マンゴハウス・有限会社MSJ武蔵野制作所 ・株式会社ティータワークス・株式会社アンビション  ■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  ■卒業者数: 24人 ■就職希望者数: 16人 ■就職者数: 15人 ■就職率: 93.8% ■卒業者に占める就職者の割合: 62.5%  ■その他 執筆活動:10名 進学:1名  (平成 30年度卒業生に関する 2019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30年度卒業生に関する令和元年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>34名</td> <td>29名</td> </tr> <tr> <td>ibut検定</td> <td>③</td> <td>34名</td> <td>30名</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	34名	29名	ibut検定	③	34名	30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	34名	29名																										
ibut検定	③	34名	30名																										
中途退学の現状	■中途退学者: 3名		■中退率: 5%		平成30年4月1日時点において、在学者 62名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者 59名(平成31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  ■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。																								
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無 ※有の場合、制度内容を記入  ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																												
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、評価結果又は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	<a href="http://www.ida.ac.jp/">http://www.ida.ac.jp/</a>																												

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

令和元年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	平成30年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	①
長田 英将	NHNcomico株式会社	平成30年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	③
玉城 道矢	アール プランニング	平成30年4月1日～ 令和2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1課	平成30年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	
山城はるか	インターナショナルデザインアカデミー 教務1課	平成31年4月1日～ 令和2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 令和元年5月24日 14:00～16:00

第2回 令和元年10月25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

H30年度の教育課程編成委員会等の意見の中で「企業連携の強化」「実績の強化」という課題が上がった。それを受けて沖縄県内住宅雑誌「うちなーらいふ」の表紙イラスト(平成31年1月号～令和元年12月号までの契約)、沖縄県内のバイク情報雑誌「クロスバイク」の表紙イラスト(同契約内容)も担当している。それから今年で4年目になるが自衛隊沖縄地区隊員募集ポスターを継続して担当し、今年は5つの作品が正式採用となり、沖縄県内、九州地区にも張り出されることになっている。

それから「ビジネスとしてのSNSツールの活用」に関しての意見も出たので授業内でSNSツールの上手な扱い方や運営方法などについて指導を行なっている。

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。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
デッサン1	3D補完の補助ツールを使用しながら、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3点以上制作する。	広告企画ニューノウン
デッサン2	3D補完の補助ツールを使用しながら、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能力を向上させる。またポートフォリオ向けの作品を3点以上制作する。2年生は特に写実的表現に使えるテクニックの資料を重点的に捕捉し個々の理解度を向上させる。	広告企画ニューノウン
背景1	毎回の授業、最初の30分でプロのクリエイターになる為の意識向上を計る講義→実習の導入→作画実習の流れで業界のプロレベルを知り実践的なスキルを身につける。	スタジオハンシ
マンガクリエイターコース(卒業制作)	主に「読ませる」技術の指導から、学生個別の作品制作管理、コーチング。	スタジオハンシ

(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「Creators Night vol.26」(デザインコンプレックスinKOZAと同時並行開催)
- 連携企業等:株式会社アールプランニング
- 期間:平成31年2月1日(金)
- 対象:マンガ科職員・マンガ科学生
- 企業との連携内容:アニメーション制作現場の考え方や手法の授業内への落とし込み方の研究
- 教育内容との関係性:田口 博之(たぐち ひろゆき)ディライトワークス株式会社のグラフィック部マネージャー/グラフィックディレクターと直良 有祐(なおら ゆうすけ)ディライトワークス株式会社のクリエイティブオフィサーという一流のクリエイターによるトークセッションから現場で必要とされる技術力や人間性を学びながら授業カリキュラムへ落とし込み、人材育成の指導に役立てる。

②指導力の修得・向上のための研修等

- 研修名「インストラクショナルデザイン研修」
- 連携企業等：YICグループ
- 期間：平成30年11月16日（金）
- 対象：マンガ科教員
- 内容：インストラクショナルデザインの成り立ちとシステムの教材設計、授業計画の作成と課題分析図の作成

(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「初めてのスマホアプリ制作～初中級～」
- 連携企業等：株式会社フェローズ沖縄支社
- 期間：令和元年6月19日（水）19:30～21:30
- 対象：マンガ科職員
- 企業との連携内容：アプリの基本概念、技術講習
- 教育内容等の関連性：・Androidアプリ概念、iOSアプリの構造やユーザー層、使用頻度などについて学ぶことでアプリ制作側から見たマンガ、イラスト制作やキャラクターデザイン（視認性、親しみやすさetc）やUI、UXデザインなどの多角的なデザインを取り入れたカリキュラム指導内容構築に繋げる。
- ・iOSアプリ概念
- ・Androidスタジオ環境構築 ・Androidスタジオではじめてのアプリ開発・ Xcode環境構築 ・XcodeではじめてのiOSアプリ

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：令和元年11月22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。

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、定期的を確認しているか ③理事会・評議委員会が定期的開催されているか ④運営会議が定期的開催されているか 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"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>④シラバス或いは講義要項等が作成されているか</li> <li>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</li> <li>⑥授業改善のための組織的取組が行われているか</li> <li>⑦企業・施設等での職場実習があるか</li> <li>⑧キャリア教育等を行っているか</li> <li>⑨ビジネス教育を行っているか</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>
(4)学修成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>①就職に関する目標を設定したか</li> <li>②就職に関する目標は教職員に共有されているか</li> <li>③就職活動に関する記録がなされているか</li> <li>④学生の就職結果に関して検証・報告がされたか</li> <li>⑤資格・検定・コンペに関する目標を設定したか</li> <li>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</li> <li>⑦資格・検定・コンペ結果に関して検証・報告がされたか</li> <li>⑧進級率の目標を設定しているか</li> <li>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</li> <li>⑩退学結果に関して検証・報告がされたか</li> </ul>
(5)学生支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>①担任による面談が定期的に行われているか</li> <li>②担任は、適切に配置されているか</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>⑤学生の面談・相談記録があるか</li> <li>⑥定期的に健康診断を行っているか</li> <li>⑦奨学金制度等の経済的支援があるか</li> <li>⑧保護者との計画的な相談会・面談を行っているか</li> <li>⑨卒業生の会(同窓会等)はあるか</li> <li>⑩卒業生への職業紹介をしているか</li> <li>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</li> </ul>
(6)教育環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>①組織図はあるか</li> <li>②学校の年間スケジュールはあるか</li> <li>③図書室・図書コーナー等があるか</li> <li>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</li> <li>⑤喫煙に関する規定が文書化・提示されているか</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>⑨学校生活において保険に加入しているか</li> <li>⑩防災対策に対して文書化・組織化されているか</li> <li>⑪防災訓練・研修が定期的実施されているか</li> <li>⑫教育設備・備品等が定期的に管理・点検されているか</li> </ul>

(7) 学生の受入れ募集	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	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	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	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30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。教育理念の達成度と教育効果に関する点でデザインと就職に関する問題点を指摘していただいた。特に本人のなりたい職種と本人の適性に関するギャップに関しては就職指導において2名体制にすることにより適正とメンタル面の両方からアドバイスできるような組織運営にした。また各科の資格や検定に関する取り組みと時代のニーズに関する指摘があり、各科の取り組み検定に関して精査を行った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
宮城 涉	株式会社 平山印刷	平成29年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	企業委員グラフィックデザイン分野
後藤 也寸志	沖縄県立浦添工業高校 教諭	平成30年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	高校教員
喜屋武 達也	東建コーポレーション株式会社	平成30年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	保護者
真境名由夏	沖縄高速印刷株式会社	平成30年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	企業委員デジタルデザイン分野
具志堅 壮一	アイ・エイチ・エー建築設計事務所	平成30年4月1日～ 令和2年3月31日(2年)	企業委員インテリア建築分野
照屋 亜衣	株式会社ピンクドラキュラズ代表	平成30年4月1日～ 令和2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	平成30年4月1日～ 令和2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 平成30年5月31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) 平成31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	デジタルイラスト業界において基本的技術の再確認、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作品が求められているのかを理解する。	1前	21		△		○	○		○		
○			シナリオ技法	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前	21		△		○	○		○		
○			就職実務(志学Ⅰ)	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前	57		○			○		○		
○			デッサン1	3D補完の補助ツールを使用しながら、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3点以上制作する。	1前	57				○	○		○		
○			デジタルイラスト	ペイントソフトを使用し、決められた期間内・条件内でデジタルイラストを制作する力を身につける。	1前	57		△		○	○		○		
○			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通	57		○			○		○		
○			作画基礎	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	57			△	○	○		○		
○			背景1	毎回の授業、最初の30分でプロのクリエイターになる為の意識向上を計る講義→実習の導入→作画実習の流れで業界のプロレベルを知り実践的なスキルを身につける。	1前	57			△	○	○		○		
○			マーケティング	イラスト業界の動向を把握して、より実践的かつビジネス目線で自身の作品の見て制作するスキルを身につける。ブルーオーシャン、レッドオーシャン、ブラックオーシャンなどの業界用語やその意味も身につける。	1通	57		○		△	○		○		



(文化教養専門課程マンガ科) 平成31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	
○			comico 学生選 手権	webマンガcomico主催の全国レベルの公募に参加することで学生の意識向上とハイクオリティな作品制作に繋げる。	1 前	108			○		○	○			
	○		マンガクリエ ーターコース (修了制作)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。	1 後	174			○		○	○			
	○		キャラクターデ ザインコース (修了制作)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。	1 後	174			○		○	○			
	○		アニメーション コース (修了制作)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。	1 後	174			○		○	○			
○			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 後	108			○		○	○			
○			プレゼンテー ション1	自身が制作した作品の魅力を人に伝える際に必要な言葉選びや見せ方を身につける。プレゼンテーションを通して人との繋がり、コミュニケーションの必要性を学ぶ。	1 後	42			○		○	○			
○			外部講師特別授 業	業界第一線で活躍するクリエイターの講師を招き学生に向けて実習の講座(ライブペイント)講話(学生とのトークセッション・質疑応答含む)を実施する。	1 通	24			○		○	○			
○			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さらなるクオリティアップに繋げる。	1 後	18			○		○	○			
○			イラストレ ーション	イラストレーションを商業的観点から観察できる目を養う。デザインを分解してテキストデザイン、レイアウトデザイン、カラーデザイン感覚を身につける。	1 後	18			○	△	○	○			

(文化教養専門課程マンガ科) 平成31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		
○			Photoshop (検定対策も含む)	Photoshopの構造の理解および技術の習得ができる。Photoshop検定を合格するための知識と技術を繰り返し学び一過性ではなく永続的に活かせるようにする。	1後	42		○	△	○		○				
○			インターンシップ1	実際の企業に数日お世話になり現場の業務運営、社会人予備軍としての覚悟、価値観、考え方を身につける。	1後	30			△	○		○		○		
○			就職実務 (志学Ⅱ)	KBC学園の教育理念に基づき学業ともに人間性豊かな「人財」の意味を知る。「志」豊かな永久戦力になるため「学生クレド」にも書いてある価値観や倫理観を身につける。	2前	24		○				○		○		
○			作画応用	一年次に学んだ作画基礎を元に、キャラクターを制作するにあたって必要な作画応用力を磨き、安定した画力を身につける。	2前	21			○			○		○		
○			デッサン2	3D補完の補助ツールを使用しながら、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能力を向上させる。またポートフォリオ向けの作品を3点以上制作する。2年生は特に写実的表現に使えるテクニックの資料を重点的に捕捉し個々の理解度を向上させる。	2前	45				○	○			○		
○			デジタルイラスト	プロの現場の流れに沿ながら実践的なデジタルイラストを制作する力を身につける。制作依頼→ラフ制作→クライアントチェック→リメイク(回数は未定)→完成作品制作(BUP含む)→納品までを授業内で体感し現場の流れの感覚を身につける。	2後	45				△	○		○		○	
○			背景2	毎回の授業、最初の30分でプロのクリエイターになる為の意識向上を計る講義→実習の導入→作画実習の流れ	2通	45					○	○			○	
○			DTP 2	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前	45					○	○			○	○

(文化教養専門課程マンガ科) 平成31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	
○			Webデザイン	バナー・コンテンツ・デザインから、ユーザーの求めている情報を提供できるwebページとは何か考える。	2後	45			○	○	○				
○			プレゼンテーション2	プレゼンテーションを行うにあたり必要な心構えを理解する。コミュニケーション能力の向上に必要な知識、技術の習得。	2後	18		△	○	○	○	○			
○			イベント企画運営2	イベントの企画や運営を通して学生同士だけではなく様々な人とのコミュニケーションを図り人間的成長を身につける。	2通	102			○	○	○				
○			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	144		△	○	○	○				
	○		マンガクリエイターコース (卒業制作)	主に「読ませる」技術の指導から、学生個別の作品制作管理、コーチング。	2通	320		△	○	△	○	○			
		○	キャラクターデザインコース (卒業制作)	・学生にチーム、もしくは個人にて他者を意識したキャラクター、アイテム、ステージをデザインすることで、普段は自分が想像し好きなように描いていたのに対し、より商業ベースの実践的な力をつけていきキャラクターメイキングの基礎力を全体的に向上させる。また、普段一点集中型で制作したやり方からより仕事を意識した複数作品を同時に仕上げていく拡散均等型の制作方法に慣れてもらう。	2通	320		△	○	△	○	○			
		○	アニメーションコース (卒業制作)	1年次の時に学んだ技術を向上させて、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。また、見ている人の気持ちを動かせるような作品づくりをする。	2通	320		△	○	△	○	○			
								297	1863	687					
合計						33科目	1859	単位時間(			単位)				

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<p>(試験)</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	1 学年の学期区分	2 学期
<p>(学業成績)</p> <p>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。</p> <p>(卒業)</p> <p>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。</p> <p>(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</p>	1 学期の授業期間	2 4 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。