

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																
専門学校 デジタルアーツ東京		11/30/1990	菅原 一博		〒177-0021 東京都豊島区西池袋2-38-8 (電話) 03-5992-5800																
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																
学校法人菅原学園		3/25/1960	理事長 菅原 一博		〒989-0014 宮城県仙台市青葉区本町2-11-10 (電話) 022-221-1111																
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	ノベルズ・シナリオ学科			平成28年文部科学省 告示第18号	—															
学科の目的 小説、ゲームシナリオ、映像脚本、企画などの幅広い執筆技術を習得することが目的であり、さらに職業教育を通じて、小説・シナリオ業界で活躍する人材を育成する。																					
認定年月日 3/15/2019																					
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	1800時間	480時間	0時間	1320時間	0時間	0時間														
生徒総定員																					
72人の内数		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															
72人の内数		31人	0人の内数	3人	10人	13人															
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～翌3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 各科目50点以上・出席率75%以上 ABCD評価・C以上合格																
長期休み	■学年始:4月1日～4月9日 ■夏季:7月26日～8月25日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月21日～3月31日			卒業・進級 条件	進級及び卒業には履修した全ての科目の評価がC評価以上であることが必要																
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・定期的な個別面談を実施 ・校内カウンセリングの活用			課外活動	■課外活動の種類 ・ゲーム制作イベントへの参加 ・フィールドワーク実習 等																
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) ・小説系アプリ制作会社やシナリオ制作会社、ゲーム会社等 ・フリーランスのシナリオライター ■就職指導内容 ・業界・企業研究(特別講義、業界セミナー等) ・応募書類作成、模擬面接 ・ポートフォリオ作成			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■サークル活動: 有 ■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"> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> <tr> <td>文章作成・読解能力検定</td> <td>③</td> <td>12人</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	文章作成・読解能力検定	③	12人	5人									<p>※3 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が記載する。 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)</p> <p>■自由記述欄 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等</p>
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																		
文章作成・読解能力検定	③	12人	5人																		
中途退学 の現状	■中途退学者 4名 平成30年4月1日時点において、在学者32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28名(平成31年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任制度・カウンセリング室設置・学生支援サポート等で指導する。			■中退率 12.5%																	
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・奨学金制度(年間:24万円支給) ・授業料等減免制度(◆クリエイティブ優遇:5万～20万円免除 ◆各種優遇(部活動、課外活動、皆勤、資格・検定、親族の内1つ選択):5万円免除) ◆卒園児支援:10万円免除 ■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="https://www.dat.ac.jp/course/novels/">https://www.dat.ac.jp/course/novels/</a>																				

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について  
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について  
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

本学園では、「専門教育」と「人間教育」の両立を目指し教育をするという「キャリアカレッジ」構想を昭和57年に設定されている。この方針に基づき、外部の企業等の方々から、専門技術において現場で必要とされている基礎技術から最新技術の助言を、また職場におけるビジネスマナーからモラルについてのご意見を頂き、学内で協議した上で本学のカリキュラムや授業方法を中心に適宜反映させ実践する。

(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

本校生が目指す業界は、ポップカルチャーと呼ばれる日本の新しい文化になる。この文化の動向を見ると非常に早いサイクルで変化している。本校ではこの動向を的確に捉えるため、この教育課程編成委員の外部委員と定期的に学校側委員が意見交換を行うことにより業界が求める人材を輩出できるカリキュラムや授業方法を検証し、開発するための委員会として位置づけをしている。委員会での検証結果は、各学科長及び学科担当教員で協議し、改善項目を部・課長職教員へ報告する。部・課長職教員から校長、副校長へ報告を行い、意思決定に反映されるものである。また、教育課程編成委員会にも報告を行う。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成31年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
福田敏夫	至誠館大学教授	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	②
和田裕介	株式会社サンステラ フィギュア事業部長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
大平隆幸	株式会社サンシャインコーポレーション 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
東海林龍	株式会社レオバードスティー 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
藤沢理子	株式会社エッジワークス 取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
須藤創	株式会社エスプラス 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	③
都築敏明	専門学校デジタルアーツ東京 副校長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
五十嵐ゆかり	専門学校デジタルアーツ東京 学生部 部長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
平井俊之	専門学校デジタルアーツ東京 教務部 課長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
大賀秀範	専門学校デジタルアーツ東京 フィギュア原型学科 学科長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
藤田正枝	専門学校デジタルアーツ東京 アニメ学科 学科長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
青田美穂	専門学校デジタルアーツ東京 アニメ声優学科 学科長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
淵幸太郎	専門学校デジタルアーツ東京 ノベルス・シナリオ学科 学科長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
三井田大樹	専門学校デジタルアーツ東京 イラスト・マンガ学科(イラスト系) 学科長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	
込山小織	専門学校デジタルアーツ東京 イラスト・マンガ学科(マンガ系) 学科長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1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2回(7月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和元年7月29日 15:00～16:00

第2回 令和元年8月22日 15:00～16:00

(平成30年度開催日時(実績))

第1回 平成30年7月25日 15:00～16:00

第2回 平成30年8月22日 15:00～16:00

(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

※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。

今年度はフィギュア、アニメ、声優、ノベルス・シナリオ、イラスト・マンガの各業界動向とビジネスマナー、社会人になるために必要な教養について話題となった。まず、学生の作品ファイルである「ポートフォリオ」は業界が求めるレベルに達していない場合があるとの意見が述べられたため、ポートフォリオ作成の強化を行うこととした。また、本校の設置学科は、クリエイティブ系の業界をめざすが、一般企業同様に「一般教養」「ビジネスマナー」の必要性について意見が述べられた。各学科のカリキュラムの「実践学習」に於いて、「一般教養」「ビジネスマナー」について強化を図っており、各外部委員からは一定の評価はあるが、さらに実践を行い、学生一人ひとりへその必要性を体験させることとした。

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  
 小説・シナリオ業界は、他の業界(アニメ、ゲーム等)にも跨り活躍の場があるため、各業界に精通しており、かつシナリオライティングを主とした最新の指導等を行える講師を派遣できる企業・業界団体等を選定している。

(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  
 学校側(学科長、授業科目の担当教員等)と企業等から派遣された講師が事前に打ち合わせを行い、実習内容、生徒の学修成果の評価方法等について定める。企業等の講師が、連携する実習時間にエンターテイメントにおけるドラマツルギーを主とした作品制作指導を行う。連携する実習時間終了後に企業等の講師が学修成果の評価を行い、学校側と打ち合わせし、成績評価を行う。

(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
設計理論	物語におけるドラマツルギーについて重点的に学び、エンターテイメント作品に共通する文章構成技術の向上を主として行う。	株式会社ラインスタッフ・プロダクツ

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  
 (基本方針)

- 第2条 法人は、次に掲げる基本方針に基づき、教育研修を推進する。
- (1) 職務遂行に必要な実践的、専門的知識、技術及び技能の習得及び向上、広い視野の涵養を図る。
  - (2) 優れた判断力、創造力、実行力を養い、積極的な学生等に対する指導力としなやかな感性、豊かな人間性を有する教職員を育成する。
  - (3) 教職員の意識向上を図るとともに、自己啓発を促進する。
  - (4) 教職員の学生等に対する指導意欲と士気を高め、法人愛精神を涵養する。

(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  
 教育研修規程に基づき、ノベルス・シナリオ学科の教員が、専攻分野における実務の研修として、ノベルス・シナリオそれぞれの業界動向について説明を受け、小説制作の文章技術やシナリオ制作の指導に対する最新の情報交換等を行う。期間、対象者、内容は以下のとおりである。

- ・研修名「ノベルス業界の現状と今後の展開について」(連携企業等:(株)NCジャパン)  
 期間:平成30年4月6日(金) 対象:瀧幸太郎  
 内容:(講義形式)会社、事業概要、業界動向の講義を行った。事業紹介の説明を受け、情報交換を行った。
- ・研修名「ノベルス業界の現状と今後の展開について」(連携企業等:(株)グリフォン)  
 期間:平成30年6月5日(火) 対象:瀧幸太郎  
 内容:(講義形式)会社、事業概要、業界動向の講義を行った。今後、校内で行う特別講義について情報交換を行った。
- ・研修名「小説業界の現状と業界が求める人材育成について」(連携企業等:(株)一二三書房)  
 期間:平成30年6月6日(水) 対象:瀧幸太郎  
 内容:(講義形式)小説業界が求める作家の講義を行った。今後、校内で行う特別講義について情報交換を行った。
- ・研修名「投稿型SNSの特徴について」(連携企業等:(株)パラソラ)  
 期間:平成30年7月6日(金) 対象:瀧幸太郎  
 内容:(講義形式)投稿型SNS事業の特徴、作品傾向、業界動向の講義を行った。事業の説明を受け、情報交換を行った。

② 指導力の修得・向上のための研修等

教育研修規程に基づき、教育責任者が定める研修対象者の教員に対し、以下研修等へ参加を指示し、指導力の修得・向上を図った。期間、対象者、内容は以下のとおりである。

- ・研修名「専修学校准教員研修」(連携企業等:東京都専修学校各種学校協会)  
 期間:平成30年9月15日(土)・9月22日(土)・9月29日(土) 対象:瀧幸太郎  
 内容:(講義・実技形式)教育者の心構え、教壇でも効果的な話し方、職業教育について、心理学的なアプローチ方法、青年心理学について学ぶ。

### (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

教育研修規程に基づき、ノベルス・シナリオ学科の教員が、専攻分野における実務の研修として、ノベルス・シナリオそれぞれの業界動向について説明を受け、小説制作の文章技術やシナリオ制作の指導に対する最新の情報交換等を行う。期間、対象者、内容は以下のとおりである。

- ・研修名「ゲーム業界における新人育成について」(連携企業等:(株)オルトプラス)  
期間:令和元年6月27日(木) 対象: 洲幸太郎  
内容:(講義形式)「ゲーム業界の新人育成における新しい試みについて」講義を行った。
- ・研修名「ゲーム会社が求めるシナリオライター像について」(連携企業等:(株)グリフォン)  
期間:令和元年7月24日(水) 対象: 洲幸太郎  
内容:(講義形式)ゲーム業界が求めるシナリオライターの講義を行う。今後、試験的に導入されるインターン制度について情報交換を行った。
- ・研修名「小説業界の現状と読者が求める作品傾向について」(連携企業等:(株)一二三書房)  
期間:令和元年7月31日(水) 対象: 洲幸太郎  
内容:(講義形式)現在の読者が求める作品傾向についての講義を行った。
- ・研修名「ノベルス業界の現状と今後の展開について」(連携企業等:(株)講談社)  
期間:令和元年10月9日(水) 対象: 洲幸太郎  
内容:(講義形式)講談社ラノベ文庫の特徴、作品傾向、業界動向の講義を行う。今後、校内で行う特別講義について情報交換を行う。

#### ②指導力の修得・向上のための研修等

教育研修規程に基づき、教育責任者が定める研修対象者の教員に対し、以下研修等へ参加を指示し、指導力の修得・向上を図る。期間、対象者、内容は以下のとおりである。

- ・研修名:「不登校 最前線」及び「クラスで学ぶ 人付き合いの極意」(連携企業等:NPO法人メンタルぷらす協会Reforest 事務局)  
期 間:令和元年8月5日 対象者:折本陸郎  
内 容:(講義形式)過去と現在での不登校タイプの変化について、不登校を少しでも減らすために学校現場での取り組み方について講義を受けた。  
今ドキ世代の人付き合いとは、人付き合いの苦手な生徒へのアプローチ、人付き合いを考える上で大切なことについて講義を受けた。
- ・研修名:「イマドキ世代の叱り方のコツ」(連携企業等:NPO法人メンタルぷらす協会Reforest 事務局)  
期 間:令和元年8月29日 対象者:込山小織  
内 容:(講義形式)今ドキ世代の特徴をふまえた対応について、今ドキ世代への叱り方のコツについて講義を受ける。

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

本校で作成した自己点検・事項評価報告書内容の結果及び課題の改善に向けて学校側より項目毎に説明を行い、学校関係者評価委員のそれぞれの立場から専門的・客観的な観点から評価を受け、この評価に基づき意見交換を行うことにより、自己点検・自己評価の課題の改善をより良いものにする。

#### (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	◎人材育成・教育体制・業界交流
(2) 学校運営	◎運営方針・事業計画・情報公開
(3) 教育活動	◎人間教育・技術習得・人間形成
(4) 学修成果	◎学力向上・就職率向上・退学率軽減
(5) 学生支援	◎キャリアサポート・就職ガイダンス・担任制
(6) 教育環境	◎設備充実・学校環境・少人数制
(7) 学生の受入れ募集	◎学生募集・体験入学・学校説明会
(8) 財務	◎適切な財務運営維持
(9) 法令等の遵守	◎個人情報等の各種法令の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	未掲載
(11) 国際交流	未掲載

※(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

上記9項目の評価について、本学の担当部署の学校関係者評価事務局より説明し、内容を精査して改善することにした。具体的には、クリエイティブ業界をめざす学校ではあるが、社会人としてビジネスマナーが不足しているとの意見があり、対策としてビジネス能力検定を学生へ取得させる取り組みを行っている。さらに、電話対応やメール等のビジネスに於ける、コミュニケーション能力を向上させる指導を強化することとした。また、クリエイティブ業界に於いても人手不足の状況であるが、入学対象者や保護者等からは業界の厳しさを心配する声がある。学校運営上、学生募集は大切なため、今後も丁寧な説明をし、正しく理解してもらえるよう説明を強化していくこととした。

## (4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成31年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
和田裕介	株式会社サンステラ フィギュア事業部長	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	企業等委員
大平隆幸	株式会社サンシャインコーポレーション 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	企業等委員
東海林龍	株式会社レオバードスタイル 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	企業等委員
藤沢理子	株式会社エッジワークス 取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	企業等委員
須藤創	株式会社エスプラス 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	企業等委員
大貫良祐	フリー原型師	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	卒業生
平山智邦	有限会社ツチキン 取締役	平成31年4月1日～ 令和2年3月31日(1年)	地域住民

※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.dat.ac.jp/guide/public-info/>

公表時期: 令和元年7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

本校の職業教育及び専門技術教育や学校の状況等を、学校関係者にホームページを活用し積極的に公表し専門学校として社会の理解を深め、これらの者と連携・協力関係を構築し、実践的職業教育機関としてより教育の質の確保・向上を図っていく。

## (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・目標・計画
(2) 各学科等の教育	◎教科目標設定・進級卒業認定・授業時間・学期・学科別情報
(3) 教職員	◎教員数・組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	◎デビュー就職体制・職業実践教育・キャリア教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	◎キャンパスライフ・施設整備・イベント情報
(6) 学生の生活支援	◎学習生活指導・学生相談・メンタルケア
(7) 学生納付金・修学支援	◎学費納付金・学費支援制度
(8) 学校の財務	◎貸借対照表・収支計算書・財産目録・事業活動・監査報告書
(9) 学校評価	◎自己評価・学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	未掲載
(11) その他	未掲載

※(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.dat.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ノベルス・シナリオ学科)令和元年度															
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	
○			実践学習	社会人としての一般常識やコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力を学ぶと共に、学生生活におけるさまざまなカウンセリングを行います。	1通 2通	240	16	○			○	○			
○			文章技法	作品の執筆と講師によるこまかいチェックバックを行い、プロの現場で通用する文章技術を身につけます。	1通 2通	240	16			○	○		○		
○			作品制作実習	ストーリーの練り上げ、演出の構成手法等に学びつつ、作品指導で作品の完成度を高めていきます。そしてオリジナル作品の出版やアニメ・ゲームストーリーの製品化をめざします。	1通	120	8			○	○		○		
○			企画・プレゼンテーション	小説やゲームの根本である企画の練り方、また作成した企画を効果的にプレゼンする技術を身につけます。	1通	60	4			○	○			○	
○			設計理論	キャラクター設計や世界観の設計、プロット構築等、基本的なストーリーの設計について学習します。	1通	120	8			○	○			○	○
○			取材演習	ネタの見つけ方、またネタを膨らませる取材の仕方を学習します。また、実際に取材に出かけ、その技術を身につけます。	1通	120	8		○		○			○	
○			演出研究	文章における演出とは何かを学び、頭の中にあるシーンをより魅力的に描写する文章力を身につけます。	1通 2通	240	16	○			○			○	
○			創作技術	文章を書くうえでのロジック等の基本的な技術を学び、豊かな語彙や表現力を身につけます。	1通	120	8			○	○			○	
○			原作研究	マンガ原作を書くために必要なさまざまな技術を身につけます。また、イラスト・マンガ学科とコラボを行い、原作を提供します。	1通	60	4			○	○			○	
○			デジタルノベル	デジタルノベルツールを作成ツールソフトによって制作し、ゲームシナリオの構築技術を身につけます。	2通	120	8			○	○			○	
○			編集製作概論	小説の実際の制作の流れを理解するため、小説家と編集の両方の立場を体験しながら作品を制作します。	2通	120	8			○	○			○	
	○		制作実習 (ノベルス専攻)	コンテストへの応募の仕方や審査にパスするためのノウハウを身につけ、公募での入選をめざします。	2通	240	16			○	○			○	
	○		シナリオライティング (シナリオ専攻)	シナリオ独特の書き方で、特に基本となるセリフ、ト書き、ハコ書き等のシナリオライティングに必要な技術を学び、デビューを目指します。	2通	240	16			○	○			○	
合計					13科目			1800単位時間(120単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業の認定は、各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修し、所定の教科を取得し、かつ、卒業判定会議に諮り、校長がその学科の卒業を認定します。	1学年の学期区分	2期
	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。