

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		平成29年11月30日		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		昭和35年3月25日		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		ノベルス・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	平成29年2月28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	1800時間	240時間	0時間	1560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																																
40人	35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 ・定期的な個人面談を実施 ・校内カウンセリングの活用			課外活動	■課外活動の種類 フィールドワーク実習 ゲーム制作イベント、ノベルス系イベントへの参加 等 ■サークル活動:																																
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) ・ゲーム会社 ・フリーランスのシナリオライター 他			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 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)																																
	■就職指導内容 ・個別面談 ・履歴書添削 ・面接指導 ・業界関係者によるセミナーや批評会を開催				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>文書作成・読解能力検定 準2級</td> <td>③</td> <td>8名</td> <td>3名</td> </tr> <tr> <td>文書作成・読解能力検定2 級</td> <td>③</td> <td>7名</td> <td>5名</td> </tr> <tr> <td>ビジネス能力検定 (ジョブパス)3級</td> <td>③</td> <td>16名</td> <td>15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>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	文書作成・読解能力検定 準2級	③	8名	3名	文書作成・読解能力検定2 級	③	7名	5名	ビジネス能力検定 (ジョブパス)3級	③	16名	15名												
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																																
	文書作成・読解能力検定 準2級	③	8名		3名																																
	文書作成・読解能力検定2 級	③	7名		5名																																
	ビジネス能力検定 (ジョブパス)3級	③	16名		15名																																
■卒業生数 : 15 人																																					
■就職希望者数 : 13 人																																					
■就職者数 : 10 人																																					
■就職率 : 76.9 %																																					
■卒業者に占める就職者の割合 : 66.7 %																																					
■その他 大学編入者1名 (令和 2 年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)																																					
中途退学 の現状	■中途退学者 1 名 令和2年4月1日時点において、在学者36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35名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由による学修継続困難、進路変更等			■中退率 2 %																																	
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(◆特待生:5万～20万円免除 ◆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 ■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																																				
	■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	https://www.dat.ac.jp/course/novels/																																				

※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

(例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回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者の「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、全卒業者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学状況等について記載します。

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

令和3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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	②
関根 史暁	株式会社サンステラ 技術推進部課長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
池田 聖児	株式会社サンシャインコーポレーション 取締役	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
東海林 龍	株式会社レオパードスティール 代表取締役	令和3年4月1日～ 令和4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	令和3年4月1日～ 令和4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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
江口 博昭	株式会社デジタルワークスエンタテインメント 総務部長	令和3年4月1日～ 令和4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	令和3年4月1日～ 令和4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 統括部長	令和3年4月1日～ 令和4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 ゲーム学科 学科長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
大貫 良祐	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	令和3年4月1日～ 令和4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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
青田 美穂	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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
御園 行洋	専門学校デジタルアーツ東京 声優学科 学科長	令和3年4月1日～ 令和4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 イラスト学科 学科長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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3年7月29日 15:00～16:00
第2回 令和3年8月19日 15:00～16:00

(令和2年度開催日時(実績))

第1回 令和2年7月27日 15:00～16:00
第2回 令和2年8月20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、昨年度同様『コロナ禍』に於ける各学科の取組みについて話題となった。「対面授業」と「オンライン授業」について、各学科内容を鑑みて、感染予防を徹底し「対面授業」を中心に取り組んでいる点は、全外部委員から評価があった。今後は、社会状況に合わせて、「オンライン」で実施できる授業を見極め、対応できる環境を整備する必要があるとの意見があった。今後の状況により円滑に対応していくこととした。イラスト業界では、近年「2D」だけでなく、「3D」に関する仕事が入る傾向にある。学科のカリキュラム内に於いて、「3Dソフト」の技術習得を行っていることは評価できる。また、「リモートワーク」が増えている点から、コミュニケーション能力が大切となる。学校は「卒業生を招いての業界説明」や「インターシップ」に取り組んでいるが、更なる強化が必要になるのではとの意見があった。更なるコミュニケーション能力の向上に向け、各授業の中で取り組んでいくかが検討課題となる。

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

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)と企業から派遣された講師が事前に打ち合わせを行い、実習内容や学修成果の評価方法などについて定める。企業等の講師が、連携する実習時間に公募等審査時に必要とされる様々な指導を行うとともに、社会人として必要とされるコミュニケーション能力等の指導も併せて行う。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、学校側と打合せをし成績評価を付ける。

(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	科目概要	連携企業等
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する。	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、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:「小説業界の現状と業界や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2年12月23日(水) 対象者:青田美穂

内容:(講義形式)最近の作品傾向や業界の現状と展開について講義を受けた。

・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3年2月2日(火) 対象者:青田美穂

内容:(講義形式)講談社ラノベ文庫の特徴、作品傾向や業界の現状と展開について講義を受けた。

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・向上を図る。期間、対象者、内容は以下のとおりである。

・研修名:「臨床心理学の基礎知識」(連携企業等:臨床心理士)

期間:令和3年3月1日 対象者:全教員

内容:(講義形式)教員が困る場面に分けて理解する発達の問題と心の問題について講義を受けた。

(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、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：「小説業界の現状と業界や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3年9月29日(水) 対象者：青田美穂
内 容：(講義形式)最近の作品傾向や業界の現状と展開について講義を受ける。
- ・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3年10月11日(月) 対象者：青田美穂
内 容：(講義形式)ゲーム業界が求めるシナリオライターについて講義を受ける。
- ・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)講談社)
期 間：令和4年2月頃開催予定 対象者：青田美穂
内 容：(講義形式)講談社ラノベ文庫の特徴、作品傾向や業界の現状と展開について講義を受ける。

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：「臨床心理学の基礎知識」(連携企業等：臨床心理士)
期 間：令和4年 3月 1日 対象者：全教員
内 容：(講義形式)学生の状態別の問題と支援について講義の受ける。

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、引き続き「コロナ禍」の状況で感染予防を徹底し、各設置学科の特性を鑑み、「対面授業」を中心に「オンライン授業」を取り入れて活動をしていることは評価できる。今後の社会状況により「オンライン授業」を取り入れる場合の環境整備について意見があった。学生に対し、ポケットWiFiの貸与や学内WiFi環境を整備する等の対応を状況と鑑みながら、検討することとした。実習教室のネットワーク高速化及び普通教室に於ける全教室のオンライン授業の対応環境整備は工事を行った。コロナ禍に於ける「学生募集」の実施方法について意見があった。「体験入学」に於いては、1回あたりの参加者数の上限を設ける等、ソーシャルディスタンスに配慮した形式で実施していること、オンラインを活用し、「学校説明会」及び「個別相談会」を実施していることを説明し、一定の評価があった。引き続き、参加者や教職員の安全を確保し、社会状況に合わせた募集活動を実施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

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
関根 史暁	株式会社サンスター 技術推進部課長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
池田 聖児	株式会社サンシャインコーポレーション 取締役	令和3年4月1日～ 令和4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ティーレ 代表取締役	令和3年4月1日～ 令和4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	令和3年4月1日～ 令和4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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
江口 博昭	株式会社デジタルワークスエンタテインメント 総務部長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
前田 園香	アニメーター	令和3年4月1日～ 令和4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	令和3年4月1日～ 令和4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3年8月16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3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	
1	○			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、学生生活におけるカウンセリングを行う。	1 通 2 通	240	16	○			○		○		
2	○			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る。	1 通 2 通	240	16				○	○	○	○	
3	○			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、作品指導で完成度を高める。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す。	1 通	120	8				○	○			○
4	○			企画	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る。	1 通 2 通	120	8				○	○			○
5	○			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する。	1 通	120	8				○	○			○ ○
6	○			取材演習	ネタの見つけ方、ネタを膨らませる取材の仕方を学習する。また状況により実際に取材に出かけその技術を身につける。	1 通	120	8				○	○			○
7	○			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る。	1 通 2 通	240	16				○	○			○
8	○			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る。	1 通	120	8				○	○			○
9	○			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る。またコミックイラスト学科とコラボレーションを行い、原作を提供する。	1 通	60	4				○	○			○
10	○			デジタルノベル	デジタルノベルツールの作成ツールソフトを用いて制作しゲームシナリオの構築技術を身につける。	2 通	60	4				○	○		○	
11	○			編集制作概論	小説の実際の制作進行を理解するため、小説家と編集の両方の立場を体験しながら卒業作品集を制作する。	2 通	120	8				○	○			○

12	○	作品制作応用 (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す。	2通	240	16				○	○			○
13	○	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めざす。	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。 (留意事項)		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

- 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。