（別紙様式4）

令和7年4月1日

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
専門学校デジタルアーツ東京	平成2年11月30日	菅原　崇博	〒　171-0021 （住所）　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	菅原　一博	〒　989-0014 （住所）　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	マンガ・イラスト学科	令和 5(2023)年度	－	－

学科の目的	マンガとイラスト両方のスキルを総合的に学ぶことが目的であり、基礎的なデッサンやキャラクターデザインの技術から、ストーリー構成やシナリオの作成、さらにはデジタルツールの使い方まで幅広く学ぶ。学生個々の作品を通じて自己表現を追求し、プロフェッショナルなマンガ家やイラストレーターとして活躍する人材を育成する。
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	マンガ制作とイラスト作成の両方を学べるカリキュラムが整備されており、デッサン、キャラクターデザイン、ストーリー、デジタルツールの使い方などを幅広く学ぶ。 また、現役プロによる指導として、プロの漫画家やイラストレーター、編集者が講師として指導するため、業界の最新トレンドや実践的なスキルを身につける。 更にデジタル技術の習得として、CLIP STUDIO PAINTやPhotoshopなどプロが使用するデジタルツールの使い方を学び、デジタル作業環境でのスキルを身につける。

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 1,800 単位時間 単位	360 単位時間 単位	0 単位時間 単位	1,440 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
40 人	31 人	3 人	0 %	7 %

就職等の状況

■卒業者数 (C)	12	人
■就職希望者数 (D)	8	人
■就職者数 (E)	5	人
■地元就職者数 (F)	4	人
■就職率 (E/D)	63	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	80	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)	42	%
■進学者数	0	人

■その他

・フリーランス：6名 ・進路未定：1名

（令和　　5 年度卒業者に関する令和６年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和5年度卒業生）

（株）ナンバーナイン、（株）コミックルーム、（株）アウトソーシング

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：　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.dat.ac.jp/course/comic-illust/

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）

総授業時数	1,800 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	120 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間
うち必修授業時数	1,800 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	120 単位時間
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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）	0 単位時間

（B：単位数による算定）

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）

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通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）	0 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）	2 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）	0 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）	0 人
⑤ その他	（専修学校設置基準第41条第1項第5号）	1 人
計		3 人

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	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

実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて企業等が求める人材の把握・分析を行い、教育課程（カリキュラム）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。）に取り入れる。

（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

校長のもとに設置する教育課程編成委員会は、企業等が求める人材の把握・分析を行い、教育課程（カリキュラム）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。）を検証する委員会として位置付けている。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。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
井口　成人	日本俳優連合　常務理事	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日（1年）	①
薬師寺　徹	至誠館大学　現代社会学部　現代社会学科　助教授	令和6年4月1日～ 令和7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　部長	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7年3月31日（1年）	③
山本　健太郎	株式会社ループエンド　代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7年3月31日（1年）	③
石橋　和章	株式会社コミックルーム　代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日（1年）	③
菅原　崇博	専門学校デジタルアーツ東京　校長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日（1年）	―
都築　敏明	専門学校デジタルアーツ東京　副校長	令和6年4月1日～ 令和7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　教頭	令和6年4月1日～ 令和7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　部長 兼　ゲーム学科　学科長	令和6年4月1日～ 令和7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　教務部教務課　課長 兼　イラスト学科　学科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日（1年）	―
青田　美穂	専門学校デジタルアーツ東京　教務部学生課　課長 兼　ノベルス・シナリオ学科　学科長	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7年3月31日（1年）	―
平田　小織	専門学校デジタルアーツ東京　マンガ・イラスト学科 学科長	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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、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　（7月、8月）

（開催日時（実績））

第1回　令和6年7月24日　15:00～16:00
第2回　令和6年8月21日　15:00～16:00

（令和5年度開催日時（実績））

第1回　令和5年7月27日　15:00～16:00
第2回　令和5年8月24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、全体的として「コミュニケーション能力」について話題となった。各業界によって多少の違いはあるが、インターンシップ等で受け入れている18～20歳位の学生の「自分の考えを相手に伝える力」や「相手の考えを汲み取る力」の弱さを感じていると各委員から意見があった。また、学生が各業界の「現状」を理解した上で、「目標設定」をし、取り組める力を今後更に身につけることが必要なのではとの意見があった。上記内容について、本校では、各学科のカリキュラムで取り組んでいる「他学科とのコラボレーションによる作品制作」を通して、学生個々が自分のめざす職種に於いて、仕事上での人との関わりの重要性を理解させ繰り返し指導していること説明し、更に「実践学習」や「業界研究」等での授業に於いて、プレゼンテーションやロールプレイングによる、「自分を表現する力」を身につける指導を強化することとした。

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
マンガ制作の現場で求められるスキルや知識を身につける。
実際のプロジェクトを通じて、実践的な経験を積む。
最新の業界動向の把握と最新の技術やトレンド、業界の動向を学ぶ。
カリキュラムの更新や教材の改善に役立てる。

(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
企業の講師と専任教員が事前に打ち合わせを行い、編集部批評会や制作スケジュール、学生の学修成果の評価方法等について定める。実習授業でマンガ制作について指導、アドバイスを行い、企業の講師と連携しながら作品講評や制作進行管理を行う。連携する授業終了後に企業の講師と専任教員が打ち合わせを行い、学修成果を評価する。その評価を踏まえ学校側が成績評価を行う。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
コミックイラスト概論	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ユーザーを引きつけるマンガやイラストの特徴やキャラクターデザインのコンセプト設定を理論的に学ぶ。また、マンガのプロットやネームの描き方、構成のポイントについても学ぶ。さらに、イラストレーターやマンガ家としての仕事の違いを理解しながら、読者を魅了する作品を作り出す力を養う。 1年次通期60時間(4単位)、2年次通期60時間(4単位)、合計120時間(8単位)の企業連携となる。	株式会社Moss

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

専門学校デジタルアーツ東京の教職員は、菅原学園が定める教育研修規程に基づき教育研修を受講等する。

(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

研修名:	マンガ制作の業務とクリエイター育成の今後について	連携企業等:	株式会社コミックルーム
期間:	令和5年4月13日(木)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	デジタルマンガ制作の現場で必要とされるスキルと今後のクリエイター育成や採用について講義を受けた。		

研修名:	マンガ業界の現状と今後について	連携企業等:	株式会社ナンバーナイン
期間:	令和6年1月15日(月)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	WEBTOON業界の動きと今後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

研修名:	イマドキ世代への効果的なほめ方・叱り方	連携企業等:	株式会社エスケイケイ
期間:	令和5年8月22日(火)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	イマドキ世代を「データ的」に分析し、効果的なほめ方や叱り方の講義を受けた。		

研修名:	「発達障害のある学生への支援」～よくあるエピソードから考える～	連携企業等:	港区発達障害者支援室
期間:	令和5年11月1日(水)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	「発達障害のある学生への支援」についての講義を受けた。		

(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

研修名:	WEBTOON業界の動きと今後について	連携企業等:	株式会社ナンバーナイン
期間:	令和6年9月18日(水)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	WEBTOON業界の動きと今後について講義を受ける。		

研修名:	WEBTOON業界が求める人材について	連携企業等:	株式会社コミックルーム
期間:	令和6年9月9日(月)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	WEBTOON業界が求める人材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

研修名:	子ども達の人間関係サポート法～SNSと現実の関係性～	連携企業等:	株式会社エスケイケイ
期間:	令和6年8月22日(木)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	子ども達とSNSの関係性について及び人間関係に関する社会的スキルを磨くために必要な接し方やサポート方法の講義を受けた。		

研修名:	若者のメンタルヘルスへの戦略	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7年2月15日(土)	対象:	マンガ・イラスト学科　学科長　平田　小織
内容	若者のメンタルヘルスへの戦略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	(1)教育理念・目標(人材育成・教育体制・業界交流)
(2)学校運営	(2)学校運営(運営方針・事業計画・情報公開)
(3)教育活動	(3)教育活動(人間教育・技術習得・人間形成)
(4)学修成果	(4)学修成果(学力向上・就職率向上・退学率軽減)
(5)学生支援	(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	(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	(7)学生の受け入れ募集(学生募集・体験入学・学校説明会)
(8)財務	(8)財務(適切な財務運営維持)
(9)法令等の遵守	(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	(10)社会貢献・地域貢献(未掲載)
(11)国際交流	(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評価関係者事務局より説明し、内容を精査し改善することとした。
具体的には、設備面での「教育環境」について、近年、非常に速い回転でパソコン及びソフトウェアが換っている。学校は適切な教育環境づくりの対応ができており、評価できる。検討事項として、パソコン等は、個人所有にしてみてはとの意見があった。学校側としては、今まで学費の他に個人でパソコン等を購入してもらうのは、学生にとって金銭面で厳しいと考え、実施しなかった。しかし、昨今の社会情勢及び充実した教育環境を整える観点からも検討していくこととした。また、「学生受け入れ募集」について、ネット及びSNSへ情報配信を頻繁に行っている点と学生や保護者が来校する「体験入学」等を年間を通し行っている点は評価できる。このような時代だからこそ、「人と人が会える環境」を大切と考え、これからも環境を用意してほしいとの意見があった。学校側としては、今まで以上にさまざまな情報配信方法を模索し、合わせて、「体験入学」等の来校型のイベントを検討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6年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
関根　史暁	株式会社サンステラ　技術推進部　部長	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
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6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
山本　健太郎	株式会社ループエンド　代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
石橋　和章	株式会社コミックルーム　代表取締役	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
金澤　美菜子	CGアーティスト	令和6年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和7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。

(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6年8月27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	(1)学校の概要、目標及び計画(設置者・所在地・連絡先・理事長、校長・沿革・目標・計画)
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育(教科目の評定・進級卒業の認定・授業時間・学期の始期終期)
(3)教職員	(3)教職員数(教職員数)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)キャリア教育・実践的職業教育(デビュー就職指導体制・職業実践教育・キャリア教育)
(5)様々な教育活動・教育環境	(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	(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	(7)学生納付金・修学支援(納付金・学費支援制度)
(8)学校の財務	(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	(9)学校評価(自己評価・学校関係者評価)
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況(未掲載)
(11)その他	(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/guide/public-info/

公表時期:　令和6年6月1日

授業科目等の概要

	（文化教養専門課程 マンガ・イラスト学科）																	
	（文化教							授業方法			場所		教員		
	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	企業等との連携
1	○			実践学習	学園祭・イベント等クラス作品の制作及び学内コラボレーション・企業依頼案件・作品公募等の内容説明会その他のフォローを行う。また、持ち込みや投稿のアドバイスや就職活動に関わるマナー指導やビジネス能力検定対策・一般教養対策を行う。	1通2通	240	16	○			○		○		
2	○			デッサン	人物デッサンを中心に骨格や筋肉の仕組みを学ぶ。また、ポーズ・体格・年齢・など様々なシチュエーションでスケッチやデッサンを通して基礎画力を身につける。	1通2通	180	12			○	○		○		
3	○			キャラクターデザイン	キャラクターをイラストやマンガで描く時の目や鼻などの各パーツのデフォルメの手法や、喜怒哀楽のつけ方、また時代や場面設定に応じた人物を中心にキャラクターの描き方を実習する。また、水彩絵具や色鉛筆、コピックなど様々な画材を使いアナログ作品の制作技術を身につける。	1通2通	120	8			○	○		○		
4	○			デジタル制作実習	カラーイラスト制作から、カラーマンガの制作を行う。webマンガを中心にタテスクロールマンガやイラストの投稿をしながら、web業界でのコンテンツ発信を中心に様々な媒体でのデビューをめざす。	1通2通	240	16			○	○			○	
5	○			イラスト制作	Photoshop・illustratorの基本操作を学ぶと共に、イラストレーション・デザイン・広告や色彩学に関する知識を身につける。企業コラボレーションを通して、マンガやイラストをどのように効果的に作品へ展開しユーザーの興味を引き込むかも実習を通して学ぶ。	1通2通	120	8			○	○			○	
6	○			制作実習	マンガ制作の基本ペンテクニックや原稿用紙のルールなどマンガ制作の基礎を身につける。また、目指すジャンルや雑誌、ひとりひとりに合った作画・発想アイデアトレーニングを行う。マンガ作品制作の全体を学びスケジュール感覚、読者を意識した作品力を身につける。	1通2通	240	16			○	○		○		
7	○			コミックイラスト概論	ユーザーを引きつけるマンガやイラストの特徴やキャラクターデザインのコンセプト設定を理論的に学ぶ。また、マンガのプロットやネームの描き方、構成のポイントについても学ぶ。さらに、イラストレーターやマンガ家としての仕事の違いを理解しながら、読者を魅了する作品を作り出す力を養う。 １年次通期60時間（４単位）、２年次通期60時間（４単位）、合計120時間（８単位）の企業連携となる。	1通2通	120	8			○	○			○	○
8	○			コマ割り・演出	読みやすい視線誘導や、ストーリーに読者を引き込むため、コマ割・構成の演出の仕方を勉強して行く。	1通2通	120	8			○	○			○	
9	○			ストーリー・発想法	話を作るために必要な基本から学ぶ。作者の想像力を邪魔しないストーリー作りやキャラクターの立て方やアイデアの出し方や、エピソードの組み合わせ方など、マンガの骨格を創るための基礎をしっかり身につける。	1通2通	120	8	○			○			○	
10	○			デジタル作画技術	効果線やベタから、小物や背景マンガ独特の表現技法をClipStudioを使って学ぶ。背景の基本やパース、建物・小道具の表現技法などアシスタントに必要なテクニックを身に付け、漫画家アシスタントスキルや就職のためのポートフォリオ制作も行う。	1通2通	240	16			○	○			○	
11	○			卒業制作	2年間の集大成として卒業作品集を制作します。	2通	60	4			○	○		○		
合計					11 科目				120（1,800） 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：	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する。	１学年の学期区分	2 期
履修方法：	各課程のカリキュラム表に定められた教科目を履修する。	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。