

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				
河原デザイン・アート専門学校		平成13年4月3日		白石 隆保		〒790-0002 (住所) 愛媛県松山市二番町一丁目12-2 (電話) 089-931-9111				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人河原学園		昭和60年10月21日		河原 成紀		〒790-0001 (住所) 愛媛県松山市一番町一丁目1番地1 (電話) 089-943-5333				
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	
工業	工業関係専門課程		漫画クリエイター科		平成23(2011)年度		-		平成26(2014)年度	
学科の目的		多様な表現力と技術力を基盤に、漫画制作の全工程を理解し、柔軟な思考力と高度な表現力で業界のニーズに応える漫画クリエイターを育成することを目的とする。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		【取得可能な資格】色彩士検定／ビジネス著作権検定BASIC 【在学の状況】令和6年4月1日時点において、在学者83名(令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者74名(令和7年3月31日卒業者をを含む)								
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			単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
		110 単位			14 単位	134 単位	単位	単位	単位	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			
60 人	74 人		0 人		0 %		11 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		38 人							
	■就職希望者数(D)		38 人							
	■就職者数(E)		38 人							
	■地元就職者数(F)		29 人							
	■就職率(E/D)		100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		76 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		100 %							
	■進学者数		0 人							
	■その他									
	(令和6年度卒業者に関する令和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) プロ漫画家アシスタント、店舗デザイナーとして就職								
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 評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL					無				
当該学科のホームページURL	https://idea.kawahara.ac.jp/academics/comic_creator/									
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					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					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					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					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				
	(B: 単位数による算定)									
	総単位数					110 単位				
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					0 単位				
	うち企業等と連携した演習の単位数					28 単位				
	うち必修単位数					12 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					0 単位				
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数					12 単位				
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					0 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)					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)					4 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)					1 人				
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)					人				
	計					5 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					1 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

教育のモデルは、業界の実務動向、社会の変化がその基盤になければならない。したがって教育課程の編成においては、業界及び社会の変化やニーズ、在校生及び卒業生の仕上がり状況等の不断の組織的、継続的検証を行う必要がある。企業等から広く、具体的に意見を求め、高度で実践的な教育課程を編成するために、新たな授業科目の開設における連携はもちろんのこと、現存のシラバスやコマシラバスにまで落とし込める授業内容・方法の改善並びに教材開発につながる連携を行うことを基本方針とする。

(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

教育課程編成委員会は、教務系会議の中核的委員会として位置づけ、前期末、後期末の総括会議(科目検討、シラバス検討、コマシラバス検討、授業法検討など)において、計画上の可否、実行上の可否判断に関連外部実務家の意見をたえずフィードバックさせる会議体として機能させることとする。議事録などには、新科目開設の必要の有無、シラバス・コマシラバス改善の必要の有無、教授法改善の必要の有無などを科目単位で具体的にアジェンダ集約し、改善の中身が具体的にわかるよう会議を集約することを会議規程としても明文化している。

(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
河内 直弘	株式会社講談社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
花井 慶太郎	株式会社ジュエルワン	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
白石 隆保	河原デザイン・アート専門学校 校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
露口 武志	河原デザイン・アート専門学校 副校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
徳永 将規	教務課長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
田中 裕久	漫画クリエイター科 学科長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
奥山 眞史	事務長	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 (11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月26日 17:00～18:15

第2回 令和7年3月25日 17:00～18:15

(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。

業界で活躍している卒業生に、仕事に携わることで人生がどう変わったかを伝えてもらう機会を設け、学生に目標意識を向上させる。モチベーションを維持するために、時に実物(建築物)を見学する授業を取り入れ、その後、感じたこと学んだことをレポートにしっかり書かせていく。2年間のカリキュラムが沢山詰め込まれすぎており学生が多いと感じるため、どういった授業を行うのかコマシラバスを活用し意義や目的を伝える。専門学校は2年間しかない為その2年間でどれだけ楽しいと思わせるか、資格がどう将来に繋がっていくかを教える必要がある。「やらせている」感が強いうちは途中でたるんでしまうためどうやる気にさせるか、学生の温度差をどう解消するかが問題であるため自分のその先の就職イメージをきちんと持たせる必要がある。

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

企業等と連携した実習等は、1)学生が校内における通常の実習等では得ることが難しい実践的、専門的な知識や技術等を習得する場であり、2)さらには学習してきた知識や技術の理解度、習熟度を再確認し、3)企業等の関係者から具体的で実践的な評価を得て、学生の実務能力を多面的に開発する機会とする。また学生能力の習得のみならず、その機会を通じて、学校の実習カリキュラムがより実践的な内容になるよう努めることとする。

(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

企業人講話

・月に一度、学校外でクリエイティブの分野で活躍されている方(ADK 安部孝之さまなど)に來校していただき(またはオンラインにて)に講義をしていただき、学生の就職観・職業観の向上を目指しました。

LINK15弾

・例年行っている「LINK」という冊子を、学生が協力して作りました。学生を6班に分け、それぞれの班が班長を中心として松山市近郊の観光名所などを取りあげ、取材・シナリオ作り・企業様への確認・ネーム・下描き・完成の手順でそれぞれの班が16ページのマンガを作りました。

(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
シナリオ技法Ⅰ～Ⅳ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	本科目では、作画基礎科目と連携し、応用的な漫画基礎から始まり、2～3作仕上げられるだけの作業熟練度深めてもらう。コマ割りの作用を理解し、キャラクター配置やフキダシの配置による視線誘導の理解度を上げながら数作を仕上げることで漫画の流れと技術の底上げを極める事となる。	漫画家、 集英社・講談社の編集者、 クリーク・アンド・リバー社
LINK制作Ⅰ・Ⅱ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	四国の魅力を漫画形式で紹介できるコンテンツを選定し、対象となる企業へ取材を行う。取材した情報から起承転結が明確なストーリー構想を練りそれに見合った登場人物キャラクターの作成、読みやすいコマ割りやセリフ回し、適切な密度の背景、ベタ・トン・ホワイトによる仕上げまで含めた原稿制作を目指す。	金刀比羅宮・四国水族館・ きたがわジャルダン・株式会社かどや・ 小豆島オリーブ公園・鬼ヶ島観光協会

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

本校の教員研修の基本方針は、1)各教員の専攻分野における実務に関する高度な専門知識・技術の修得、2)およびそれらを授業計画(カリキュラム、シラバス、コマシラバス)に落とし込む能力の修得、3)さらにはその研鑽を実際の授業運営に反映させる教育力の修得を目的として、教職員研修規程第2条に定める研修を受講させることとする。同規程第3条に定めるとおり、所属長及び法人本部総務部責任者は、各教員の実務専門性や教育力の組織的で継続的な向上に努めることとする。

(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

本校の教員研修の基本方針は、1)各教員の専攻分野における実務に関する高度な専門知識・技術の修得、2)およびそれらを授業計画(カリキュラム、シラバス、コマシラバス)に落とし込む能力の修得、3)さらにはその研鑽を実際の授業運営に反映させる教育力の修得を目的として、教職員研修規程第2条に定める研修を受講させることとする。同規程第3条に定めるとおり、所属長及び法人本部総務部責任者は、各教員の実務専門性や教育力の組織的で継続的な向上に努めることとする。

(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:	ポートフォリオ添削指導研修	連携企業等:	虎龍(イラストレーター)
期間:	令和6年12月23日	対象:	空山、和田
内容	作品ポートフォリオの構成や見せ方についての専門的な指導方法をプロイラストレータから学ぶ。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	DXスキル研修	連携企業等:	学校法人河原学園
期間:	随時開始	対象:	全教職員
内容	個人のDXスキルのレベルに合わせてメニューを選択して受講し、DXスキルの向上を図る。		

研修名:	休退学防止研修	連携企業等:	学校法人河原学園
期間:	令和6年8月開始	対象:	常勤教員
内容	休退学を防止するための具体的なクラス運営手法を学ぶ。		

(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:	Live2Dモデリング講座	連携企業等:	株式会社パルミー
期間:	令和7年12月15日	対象:	杉、和田
内容	2Dイラストに立体的なアニメーションを加える表現技術「Live2D」を基本技術から応用法を含めた全般的な指導方法を学ぶ。		

研修名:	キャラクターデザイン基礎講座〈初級〉	連携企業等:	おとなの美術室
期間:	令和8年2月16日	対象:	田中、空山
内容	リアルな人体の比率や形状を押さえつつ、それを魅力的なマンガキャラの絵作りに活かす方法を学ぶ。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	DXスキル研修	連携企業等:	学校法人河原学園
期間:	随時開始	対象:	全教職員
内容	個人のDXスキルのレベルに合わせてメニューを選択して受講し、DXスキルの向上を図る。		

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

学校関係者評価は、自己点検評価の客観性・信頼性や社会的ミッションの取り込みを加速させる取り組みでなければならない。そのことによって、組織的、継続的な学校改善に実質的に寄与する自己点検評価の質的向上を図ることとする。またステークホルダーとしての関係者評価にとどまらず、将来的には、関係者を越えた第三者評価に発展しうる質の高い関係者評価を目指すこととする。

(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	教育理念・目的
(2)学校運営	組織・管理運営
(3)教育活動	教育
(4)学修成果	基本指標
(5)学生支援	就職指導、学生支援
(6)教育環境	設置基準項目(施設設備等に関する事項)
(7)学生の受入れ募集	学生の受け入れ
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	設置基準項目、組織・管理運営(法令遵守)
(10)社会貢献・地域貢献	学校教育以外の諸活動
(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

・学校関係者評価委員会のご意見については議事録を作成・保存しており、ご意見を頂いた内容を基に次年度以降の学校運営の計画を策定している。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
谷口 昌子		令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	在校生保護者
水沼 希実		令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
関家 浩太郎	南海放送サービス株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業
正岡 秀明	株式会社マテラ	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業
河内 直弘	株式会社講談社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業
山下 健司	総合資格学院松山校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業
宮内 慎	一般社団法人愛媛県建築士事務所協会	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	職能団体
篠原 悟	朝日ヶ丘高等学園 鹿島朝日高等学校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者

※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://idea.kawahara.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和7年10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

高度な職業教育への研鑽を組織的、継続的に推進するためには、組織的、継続的な企業連携が必須とわれわれは考えている。その連携を有意義なものとするためには、企業にとって、学校の教育人材目標やその現状が体制として見えやすいものになっていなければならない。教育課程編成会議、学校関係者評価会議などの会議規程の透明性や開放性はもとより、自己点検評価の各指標全体が検証可能な透明性や開放性を持つことが、そのためにも必須である。その方針の下、われわれは以下の連携指標をもつこととする。

(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	教育理念・目的、沿革、組織・管理運営、設置基準項目(施設設備等に関する)
(2)各学科等の教育	基本指標、教育、設置基準項目(学生に関する事項)設置基準項目(教育に関する事項)
(3)教職員	設置基準項目(教員等に関する事項)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職指導
(5)様々な教育活動・教育環境	教育活動以外の諸活動
(6)学生の生活支援	学生の受け入れ
(7)学生納付金・修学支援	設置基準項目(財務に関する事項)、学生の受け入れ
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己点検・評価報告書、学校関係者評価結果公開資料
(10)国際連携の状況	学校教育以外の諸活動
(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://idea.kawahara.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和7年10月1日

授業科目等の概要

(工業関係専門課程 漫画クリエイター科)																
	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Ⅰ	画力の基礎となるデッサンの基礎について学習する。	1前	60	4		○		○		○		
2	○			デッサンⅡ	画力の基礎となるデッサンの応用について学習する。	1後	60	4		○		○		○		
3	○			CLIP STUDIO 表現技法Ⅰ	漫画・イラストを描くうえで必須ソフトのCLIP STUDIOの基礎技術を習得する。	1前	60	4		○		○		○		
4	○			Photoshop 表現技法	Adobe Photoshopの基本操作の習得。サティファイ主催 Photoshop能力認定試験スタンダード級取得を目指す。	1前	60	4	△	○		○		○		
5	○			Illustrator 表現技法	Adobe Illustratorの基本操作の習得。サティファイ主催 Illustrator能力認定試験スタンダード級取得を目指す。	1前	60	4	△	○		○		○		
6	○			パース・背景 演習Ⅰ	習得した技法を用いて部屋や建物、人物などを一枚絵として破綻なく描く力を養い、漫画だけでなくイラストにも応用できる技術を習得する。	1前	60	4	△	○		○		○		
7	○			パース・背景 演習Ⅱ	習得した技法を用いて部屋や建物、人物などを一枚絵として破綻なく描く力を養い、漫画だけでなくイラストにも応用できる技術を習得する。	1後	60	4	△	○		○		○		
8	○			シナリオ技法Ⅰ	漫画を描くうえで重要となるシナリオの作り方や見せ方について学習する。	1前	60	2		○		○		○		○
9	○			シナリオ技法Ⅱ	漫画を描くうえで重要となるシナリオの作り方、見せ方の応用表現について学習する。	1後	60	2		○		○		○		○
10	○			漫画基礎テクニック	作画基礎Aと連携し、道具の使い方から漫画1作を完成させるまでの基礎を学ぶ。キャラ作画、コマ割り、背景、仕上げまでを習得し、漫画制作の流れを理解することが目的。	1前	60	4	○		△	○		○		
11	○			漫画応用テクニック	作画基礎Aと連携し、漫画制作の基礎を学びつつ2～3作を完成させることで作業熟練度を高める。コマ割りや視線誘導の理解を深め、漫画表現の基本と流れを実践的に習得する。	1後	60	4	○		△	○		○		
12	○			色彩理論	色彩に関する知識を身につけ、色彩検定などを中心とした資格の獲得を目指す。	1前	30	2		○		○		○		

13	○		ITリテラシーⅠ	実社会でのITツールの基本的な使用に習熟することを目的としてMicrosoft365を使用させる。	1前	30	1	○			○		○		
14	○		ITリテラシーⅡ	実社会でのITツールの基本的な使用に習熟することを目的としてMicrosoft365を使用させる。	1後	30	1	○			○		○		
15	○		漫画史	漫画の歴史を学び、社会的背景や作品構造、物語展開技術を分析。名作を通して「引き」や「伏線」などの表現手法を理解し、現代の漫画制作に活かす力を養う。	1前	30	2	○		△	○		○		
16	○		アニメーションⅠ	アニメ制作の基礎から演出・編集までを実践的に学び、業界で即戦力となる技術と表現力を習得する。	1後	60	4		○		○		○		
17	○		撮影技法	写真を資料や演出に活用する力を養う。カメラの基礎から構図、光、撮影技法、画像加工まで学び、漫画・アニメ業界で役立つスキルを習得する。	1前	60	4		○		○		○		
18	○		キャラクターデッサンⅠ	漫画的表現を進めつつ、人物描写に特化した能力を身に付けていき観察力の向上を目指す。	2前	60	4		○		○		○		
19	○		キャラクターデッサンⅡ	立体的な作画や描写する際の考え方をより強化していき、人物における自然体の描き方を学習する。	2後	60	4		○		○		○		
20	○		LINK制作Ⅰ	当校が発刊する漫画「LINK」に関する取材と冊子の原稿制作。グループワークにて漫画形式で制作する時間。	2前	60	4		○		○		○		○
21	○		LINK制作Ⅱ	当校が発刊する漫画「LINK」に関する取材と冊子の原稿制作。グループワークにて漫画形式で制作する時間。	2後	60	4		○		○		○		○
22	○		ビジネス著作権論	ビジネスにおける著作権を理解し、著作物の保護や活用できる人材を目指すための学習をする。	2前	30	2	○			○		○		
23	○		構図・画面構成Ⅰ	構図と画面構成に関して巨匠の絵画を参考に学習する。	2前	60	4		○		○		○		
24	○		構図・図面構成Ⅱ	構図と画面構成に関して巨匠の絵画を参考に学習する。	2後	60	4		○		○		○		
25	○		質感表現Ⅰ	デジタルソフトを用いた基礎知識とそれを用いた多様な質感の表現方法を学ぶ。	2前	60	4		○		○		○		
26		○	コミック技法Ⅰ	漫画の基本となるGペンに関する使い方やテクニックなどについて学習する。	2前	60	4		○		○		○		○
27		○	コミック技法Ⅱ	漫画の基本となるGペンに関する使い方やテクニック、背景などの応用表現について学習する。	2後	60	4		○		○		○		○

28		○	UIデザイン	UIデザインを通じて発信元としての基本的な情報などの見せ方について学習する。	2 前	60	4		○		○		○				
29		○	デジタル背景演習Ⅰ	デジタルの漫画原稿としての背景を描く際に必要な基本知識や、パース表現などの専門的な技術を学ぶ。	2 後	60	4		○		○		○				
30		○	漫画演習Ⅰ	漫画を描く上で基本となるネームの書き方やコマ割りなどのルールについて学習する。	2 前	60	4		○		○		○				○
31		○	漫画演習Ⅱ	漫画を描く上で基本となるネームの書き方やコマ割りなどのルール、応用表現について学習する。	2 後	60	4		○		○		○				○
32		○	質感表現Ⅱ	デジタルソフトを用いた基礎知識とそれを用いた多様な質感の表現方法を学ぶ。	2 前	60	4		○		○		○				
33		○	Live2D表現技法	Live2Dの基本的なオペレートから簡単なアニメーション、部品分けなどの操作や概念について学習する。	2 後	60	4		○		○		○				
34		○	シナリオ技法Ⅲ	漫画を描くうえで重要となるシナリオの作り方、見せ方の応用表現について学習する。	2 前	60	4		○		○		○				
35		○	シナリオ技法Ⅳ	漫画を描くうえで重要となるシナリオの作り方、見せ方の応用表現について学習する。	2 後	60	4		○		○		○				
36		○	アニメーションⅡ	作画・演出・制作進行など各分野に特化した課題を実技中心に取り組みながら、演習を通じて専門性と応用力を高め、即戦力として活躍できる技術を磨いていく。	2 前	60	4		○		○		○				
37		○	アニメーションⅢ	企画立案から仕上げまでの全工程を実施し、チームで作品を完成させながらプロ現場同様の経験を積みアニメ業界への就職につなげる。	2 後	60	4		○		○		○				
38		○	デジタル漫画演習Ⅰ	デジタルソフトを用いた漫画原稿の作画技術の向上を目指し、表現方法の多様性を学習する。	2 前	60	4		○		○		○				
39		○	デジタル漫画演習Ⅱ	デジタルソフトを用いた漫画原稿の作画技術の向上を目指し、表現方法の多様性を学習する。	2 後	60	4		○		○		○				
40		○	ゲームイラスト表現Ⅰ	ゲーム制作現場を想定し、イラスト制作の基礎技術と業界標準のワークフローを段階的に習得する。	2 前	60	4		○		○		○				
41		○	ゲームイラスト表現Ⅱ	実務課題を通じてゲームイラストの応用力を高め、独自の世界観や表現を作品として発信できる力を養成する。	2 後	60	4		○		○		○				
合計					41	科目			110 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：出席率90%以上、卒業基準検定の取得、期末試験合格		1 学年の学期区分	2 期
履修方法：対面授業（一部遠隔授業）		1 学期の授業期間	15 週