

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																								
大阪総合デザイン専門学校	昭和55年3月31日	丸岡 宏次	〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也	〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022																								
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																							
文化・教養	デザイン専門課程	コミックアート学科	平成23年文部科学省 告示第166号	-																							
学科の目的	書籍やゲーム、スマートフォンアプリなどの商業コンテンツ分野で必要とされるキャラクターイラストレーション制作技術とスキルを身につけ、時代の要請に応じたキャラクターコンテンツを創出できる人材を育成する。																										
認定年月日	平成 年 月 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	1920時間	-	1920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																						
280人	246人	28人	7人	16人	23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 出席率、課題提出率、課題内容を総合評価																						
長期休み	■学年始: 4月1日～4月7日 ■夏季: 7月25日～8月31日 ■冬季: 12月21日～1月7日 ■学年末: 3月20日～3月31日			卒業・進級 条件	課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 前期、後期に担任との個別カウンセリング 長期欠席者等には、保護者との面談、補習			課外活動	■課外活動の種類 展示会の開催、イベント、コンペへの参加  ■サークル活動: 無																						
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) ゲーム会社、Webデザイン会社、グッズデザイン会社  ■就職指導内容 キャリア教育、就活支援セミナー、企業へのプレゼン 履歴書添削、文章作成力、個別相談、集団支援(就活倶楽部)  ■卒業生数 90 人 ■就職希望者数 22 人 ■就職者数 22 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 24 %  ■その他  (平成 30 年度卒業者に関する 令和1年7月31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年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <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 ・WEB漫画連載 1名 ・comicoマンガ全国学生選手権 4名 ・季刊エス参加特集掲載 1名			資格・検定名	種	受験者数	合格者数																
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
中途退学 の現状	■中途退学者 14 名 平成30年4月1日時点において、在学者220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206名(平成31年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 体調不良、不登校、経済的理由  ■中退防止・中退者支援のための取組 個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業、学科内交流イベント			■中退率 6 %																							
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・成績優秀者特待制度 ・入学金免除制度 ・自宅外通学奨学生制度 ・上田学園特別制度 ・上田学園兄弟姉妹入学制度 ・留学生支援制度  ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																										
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																										
当該学科の ホームページ URL	<a href="http://www.oscd.jp/">http://www.oscd.jp/</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」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」などを希望する者は含みません。

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、賞金、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

企業等と連携した実習・演習授業の内容が当該学科の教育目標達成に資するものとなるように学習課題の内容を精査し、科目間の連携や授業時間配分等を考慮しつつ実習・演習授業を構成する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

校長を委員長とした教育課程編成委員会を企業等の委員、校長、副校長、教務部長、各学科長、事務統括によって組織する。年間5～6回実施する学科会議(授業を担当する専任教員・兼任教員で組織)の上部に位置し、学科会議での意見、検討事項を吸い上げ、それに対し企業・業界の有識者の方々より意見を聴取、審議。委員会で審議された事項のうち、授業内容、指導方法等は学科会議で、カリキュラム編成については教務部会議で協議し、教育課程を編成する。また改善点等については教育課程編成委員会で報告する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和元年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
西野 昌克	近畿大学 文芸学部 文化デザイン学科 教授	平成30年6月28日～ 令和2年6月27日 2年(再任あり)	②
畠山 博明	畠山水建工業株式会社 イロリムラ事業部 事務局長	平成30年10月8日～ 令和2年10月7日 2年(再任あり)	③
越田 英喜	上田学園 学園長		
丸岡 宏次	大阪総合デザイン専門学校 校長		
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 副校長		
小幡 高久	大阪総合デザイン専門学校 コミックアート学 科学科長		
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 教務部長		

※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2回 10月及び3月頃

(開催日時)

第1回 平成30年11月12日 10:00～12:30

第2回 平成31年3月1日 13:30～16:00

(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

授業を担当する全ての講師陣が出席する学科会議で課題を抽出し、教育課程編成委員会において企業・業界・学識者で構成される委員の方々の意見を聴取し、それをもとに学科の教育目標、育成人材像について検討し、業界のニーズにあったカリキュラムを策定し、実践している。

・卒業後、フリーの作家として活動していくためには、セルフプロデュース力が必要というご意見を受けて、1年次の後期に、キャリア講座及び「ポートフォリオ制作」の授業を導入した。

・学生時代から作品発表の機会を設ける為、「東京ゲームショウ」など学外のイベントへの出展を授業課題に組み込んでいる。

・コミックアートを取り巻く環境も変化してきており、今後の展開に検討を要するというご意見に対しては、Web系の就職先が増えてきているため、イラストレータ、フォトショップといったデザイン系のソフトのスキルアップを図っている。

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

企業等と連携した実習・演習授業の内容が当該学科のカリキュラムに即したものとなるように学習課題の内容を精査し、授業時間配分等を考慮しつつ実習・演習授業を構成する。実際の企業からの受注、制作過程、納品までのプロセスを体得させることを目的とする実際の業務における目的の達成、品質の確保、進行のスケジュール感、仕様変更などへの対応など実践力養成に重きを置く。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

企業側がオリエンテーションで制作物の用途、展開を詳しく解説し、学生に周知徹底する。制作過程のチェックを教員だけでなく、企業と共に行うことで、実際に使用する献血促進啓発ポスターとして通用するレベルまで完成度を上げさせる。またイラストを描くだけに終わるのではなく、ポスターデザイン、レイアウト、印刷、実務を体得させる。中間チェックを経て、企業が証

「ポートフォリオ制作」に力点を置くのではなく、小企業・スタートアップと連携した実務を体験できる。専門分野の特色を、企業に評価。企業の評価を1課題の評価として組み込み、科目の担当教員が総合的に評価する。

(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
ポートフォリオ制作Ⅱ	ポートフォリオ制作Ⅰに引き続き、卒業後の目標に照準をあて、「自分のセールスポイントは何か」を証明するポートフォリオ(自己紹介用作品集)づくりに力点をおく。	大阪赤十字血液センター

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  
 学園の研修規程に基づき、新任～3年目の教員は、指導力向上のため、大専各主催の「新任教員研修」若しくは「人権研修」を受講させる。専門分野については、関連企業・業界団体の研修・イベントに参加させ、最新知識・技術の習得を図ることを基本としている。また可能な限り、講師等の関連企業にて現場実習を実施している。クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施。各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映に努めるよう求めている。

(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

・2月24日 対象:教員1名

学生を対象としたゲーム会社4社による出張授業に参加。ゲーム開発における全体像とデザイナーの役割についての講義、及びポートフォリオの指導を受け、ゲーム業界への就職を希望する学生に必要な「ポートフォリオ制作」の授業と直接的に関わる内容であり、指導力の向上を図った。(企業名:株式会社ランド・ホー、株式会社マトリックス、株式会社ヘキサドライブ、株式会社リス)

・3月5日 対象:教員1名

ゲーム会社を招聘し、学生の卒業制作のポートフォリオ講評会に参加。ゲーム会社志望学生に対するポートフォリオの講評と指導を受け、ゲーム業界への就職を希望する学生に必要な「ポートフォリオ制作」の授業と直接的に関わる内容であり、指導力の向上を図った。(企業名:株式会社エイミング、ナツメアタリ株式会社、株式会社ニューロンエイジ)

② 指導力の修得・向上のための研修等

5月25日 「クラス担任と臨床心理士の事例検討会」 対象:クラス担任1名

学生カウンセリングを担当している「カウンセリングオフィス五月山の臨床心理士、八木美佳先生」に、新入生、在校生で発達障がい、その他のメンタル面での問題を抱える学生に対する対応、及び指導方法につき、事例検討を実施。担任のカウンセリング力の向上と担任自身のメンタル面での負担の軽減を図った。

(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

11月27-28日 対象:コミックアート学科教員1名

(株)Too主催の「これから始めるIT・AIの基礎セミナー」に参加。今後デザインやアートがAIやITテクノロジーと融合していくなかでテクノロジー領域の構築が就職力に欠かせないものとなる。いかにカリキュラムに取り込み、学生に習得させられるか、専門分野におけるスキル修得を図る。

② 指導力の修得・向上のための研修等

10月28日 大専各主催「人権教育研修会9」 対象:教員1名

「クラスづくり」-クラスの状態と教員の指導スタイルの関係を考える に参加。

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

学校関係者評価委員として、卒業生の代表である同窓会名誉会長、卒業生を継続的に多数採用頂いている企業代表者に加え、地域産業の振興に関する知見者が、学校関係者として「学校関係者評価委員会」に参画し、其々の立場から学校

自己評価に対して評価を行う。また学校関係者評価委員から出された意見を基に、今後の学校運営・教育活動の改善を図る。

(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	・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか ・学校の将来構想を抱いているか
(2)学校運営	・運営方針、事業計画は定められているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3)教育活動	・各学科の教育目標、人材育成像は、その学科に対応する業界のニーズに向けて正しく方向付けられているか ・育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか
(4)学修成果	・就職率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか
(5)学生支援	・就職・進学指導に関する体制は整備され、有効に機能しているか ・学生の経済的側面に対する支援が全体的に整備され、有効に機能しているか
(6)教育環境	・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか
(7)学生の受入れ募集	・学生募集活動は、適正に行われているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8)財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9)法令等の遵守	・法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか
(10)社会貢献・地域貢献	・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行なっているか
(11)国際交流	・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか

※(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から拝聴したご意見等をもとに、学校自己評価体制の整備、並びに各部署で今後の学園・学校運営の改善に活用している。

・教育設備、特にIT化の充実を図るため、今年度PC160台の新型への入替、入力用タブレット160台の液晶化を行い、教育環境の向上を図った。

・入学者・保護者との連絡体制の充実が必要とのご意見に対し、AO入学者に対し、入学前教育の実施を計画中である。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ 代表	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日 2年(再任あり)	卒業生

鵜飼 隆	有限会社タイトルアート 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日 2年(再任あり)	企業等委員
飯田 俊子	元(公財)大阪観光局 常務理事	令和元年6月8日～ 令和3年6月7日 2年(再任あり)	地域及び 業界有識 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( ) ) 平成30年9月公開  
URL:<http://www.uedagakuen.ac.jp/>

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

HP上の「企業の方へ」のページに情報を記載すると共に、年2回(5月、10月)求人依頼をする際に「求人のお願い」という冊子を、2月には成果発表となる作品展のご案内を計6000社に郵送している。

(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	沿革、OSCDが選ばれる5つのミリオク、目的・指導方針
(2)各学科等の教育	学科・専攻 コミックアート学科 卒業後の進路 2017年度講義概要、定員・入学資格、組織図
(3)教職員	教員・講師紹介 教員組織
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職実績、就職支援、キャリア教育
(5)様々な教育活動・教育環境	学科・専攻、概要・特色、学外に広がる学び、キャンパスカレンダー
(6)学生の生活支援	特典・サポート
(7)学生納付金・修学支援	入学手続き・学費、学費支援制度
(8)学校の財務	財務諸表(資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表)
(9)学校評価	学校自己評価報告書、学校関係者評価報告書
(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

学校及び学園のホームページ (1)-(7) URL:<http://www.oscd.jp/> (8)-(9)URL:<http://www.uedagakuen.ac.jp/>

補足事項:学校案内パンフレット

授業科目等の概要

(デザイン専門課程コミックアート学科) 2019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	
○			デッサン	「絵を描くこと」の基礎能力の養成を目的に、モチーフの観察、構造把握、明暗で表現することのトレーニングを行う。	1通	120	4	△	○		○	○	○		
○			基礎造形演習	「絵を描くための基礎トレーニング」「色彩の基本、立体の基本」「モノを創作するために必要な発想力・伝達力」の3つの体験を授業の軸とし、毎回テーマに沿って授業を進める。	1通	120	4	△	○		○	○	○		
○			デザイン基礎実習	コミックイラストをデザインに展開するための基礎を学ぶ。デザイン制作で使用するアプリの基本操作をはじめ、デザイン現場で必要となるデータを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術と知識の修得を目指す。	1通	120	4	△	○		○			○	
○			人物描写	コミックアートにおける線画の大事さを知り、線画の使い方を身につけて、レベルアップを図る。テーマや企画に沿ったキャラクター作り、最終的にデジタルやアナログでの作品作りでポートフォリオ制作に活用する。	1通	120	4	△	○		○			○	
○			アナログイラスト実習	透明水彩、アクリル絵の具、色鉛筆、ペンなど様々な画材の使い方や表現技法からスタートし、単にアナログイラストを描くだけでなく、様々な画材の表現になれる。飾られることを想定した作品を描く、自らの作品を説明できるように描くなど、作家的アプローチのステップアップを重視しながら、自分らしく深みのあるイラストの制作を目指す。	1通	120	4	△	○		○			○	
○			キャラクターデザイン	人物の描画とそれに付随する着衣や小物など描写の基礎を学ぶ。課題をきっかけとして、より卓越して見える描き方・表現方法を伝授する。同時に鉛筆やインクペンによる線描のテクニックも学んでゆく。	1通	120	4	△	○		○			○	
○			セルフプロデュース実習Ⅰ	卒業後のビジョンに向けて、効果的に学習し、準備を進めるために、夢から現実的な目標へ、そして具体的な実行計画へと進化させる。カウンセリングを中心に将来計画を共に進めていく授業。	1前	60	2	△	○		○			○	
○			セルフプロデュース実習Ⅱ	進路を問わず、自らの作家性や技術力をしっかりプレゼンテーションできるポートフォリオの制作を主題とする。一方で、進路別の事務的な準備指導、ポートフォリオに入れる作品づくりに繋がる課題制作、デザイン系業務に役立つ技術講座を行う。	1後	60	2	△	○		○			○	

○		デジタルイラスト実習	デジタルソフトの基礎知識を学んで、デジタルでの描画作業に慣れながら、描ける物を増やして表現の幅を広げる。	1通	120	4	△	○	○	○		
○		クロッキー&ドローイング	様々なモチーフ（人物、静物、風景）を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するということ、それら繰り返しの中で、自分の中の創作者としての内部循環を高める授業。1年次のデッサン及びクロッキーの内容を踏まえてより高度	2通	120	4	△	○	○	○	○	
○		キャラクターイラスト	メッセージ性の強いキャラクターイラスト作品を、ゲームや小説など商業イラスト、デザイン視点での構築など制約条件を課しながらその中で制作していくトレーニングを行う。また、画材や表現方法などそれぞれの個性を生かした作品づくりと展示発表を通じた作家力向上を目指す。	2通	120	4	△	○	○	○	○	
○		プロダクトイラストレーション	イラストをモチーフとしたグッズ、コンテンツのデザイン業務のスキルを上げていく。自ら卒業後の目標に合わせた制作、出展予定のイベントや展示に向けた制作など目的と期限を定めて取り組んでいく。	2通	120	4	△	○	○		○	
○		イラストプロモーション	コミックアートの基本であるしっかりと設定に基づいた世界観演出による一枚絵のレベルアップを目指す。今一度自分の好きなもの、自分の得意な分野やスキルを最大限に発揮し、課題ごとに「自己最高傑作」を目指し、卒業制作や卒業後の描き手としての自分のマイルストーンとすべく制	2通	120	4	△	○	○	○		
○		アートテクニック	イラストやデザインの力を活かした社会での働き方にポイントをおき、ソーシャルゲームイラスト系を中心に多様なジャンルや、様々なニーズに対応できるような技術の習熟を目指す。実際に広告宣伝やデザインの現場で行われる業務に焦点をあて、その業務の基本構造と必要な実践力を養う。	2通	120	4	△	○	○	○	○	○
○		デジタルアート	マンガ、ゲーム、ライトノベル等に登場するキャラクターデザインを想定し、そのキャラクターの魅力をいかにレベルアップしていけるか、デジタル作画を基本にコミックアート・コンテンツの幅を広げる。また3DCG作成ソフトを用いて、PC上での立体造形をも行う。	2通	120	4	△	○	○	○	○	
○		デジタルデザイン	実社会との接点を持った実際的な目的・課題に向けて、自身のイラストレーションを適用させる技術・知識を養う。グラフィックツールの高度な使用方法なども併せて学んでいく。	2通	120	4	△	○	○		○	
○		ポートフォリオ制作Ⅱ	1年次からの引き続きの授業として、卒業後の目標を再確認し、武器となるポートフォリオなどどうブラッシュアップするかについて、進行中の就職活動、営業活動、イベント出展や展示活動など具体的なアクションと並行したアドバイスをを行い、セルフプロデュース力を上げていく。	2前	60	2	△	○	○	○	○	○
合計					18	科目	1920単位時間( 64 単位)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了すること		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。