

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30年2月27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																				
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																				
140nin		125人	8人	4人	20人	24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 展覧会の開催、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(令和2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 : 120 人 ■就職希望者数 : 64 人 ■就職者数 : 50 人 ■就職率 : 42 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 10 % ■その他 ・進学者数:大学進学 1名 ・専門学校 9名 (令和3年度卒業者に関する 令和4年5月1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 (令和3年度卒業者に関する令和4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> <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> ※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		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 25名 令和3年4月1日時点において、在学者282名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者125名(令和4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 9%																						
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 ・成績優秀者特待制度・学び直し支援制度・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 ※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																									
当該学科のホームページURL	http://www.oscd.jp/																									

(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から除いたものをいいます。
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、卒業年度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			
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4年7月31日現在			
名 前	所 属	任 期	種 別
大森 一雄	大阪芸術大学 芸術学部 デザイン学科 教授	令和4年4月1日～ 令和6年3月31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	令和2年10月8日～ 令和4年10月7日 2年(再任あり)	③
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		
國重 志野	大阪総合デザイン専門学校 教務課長		
※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 令和3年11月15日 14:00～16:00			
第2回 令和4年3月29日 14:00～16:00			
(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			
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との意見を聴取し、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、ポスターデザインと一体化した実務を体得させる。中間チェックを経て、企業が評価。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	
グラフィックデザインⅢ	1年次に学んだ基本的なグラフィックデザインの応用。各自の制作したイラストを使用したりして興味を持たせながらも徐々にレベルを上げていき、最終的に「自分でもある程度までならデザインができる」「アート≠デザイン」「イラストはデザインと切り離せない存在」などを理解できるような授業にする。	株式会社AND SPACE	

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	
<p>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。</p>	
(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	
<p>研修名「寺社観光協会業務及び日本固有の文化・風習をベースにしたコンテンツ制作に係る現地調査及び研修」 期間:4/3-4 対象:教員3名 講師1名 奈良の大神神社・玉置神社、和歌山の高野山を訪問し、その歴史的背景、宗教観など、日本固有の文化・風習をベースにしたコンテンツ制作に係る現地調査を実施。コンテンツ制作に必要な情報収集及び学生への指導法を研究する。</p>	
②指導力の修得・向上のための研修等	
<p>研修名「発達障がいをもつ人とともに」(大阪YWCA:2021年度支援力養成コース ソーシャルワークセミナー 講師 特別支援教育士 上好 功先生) 期間:2022年1月15日(土)～2月12日(土) 5回 対象:教員1名 発達障がいやコミュニケーションが苦手な学生が多く在籍するため、教員に、発達障がいの基礎知識から学ぶことで、学生の特性を理解し、学校内での支援方法を修得するとともに、学生自身が社会に出て自立に向けて前進するために、支援者がどのように関わっていけば良いのかを研修。教員のカウンセリング力、サポート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。</p>	
(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	
<p>研修名「海外提携校での講座開講、教授法を現地の教員と研究及び文化施設等の研修」 期間:4月30日-5月6日 対象:教員2名 講師2名 パリにあるパートナー校のAUTOGRAPHの1・2年生にコミックアート分野のアナログイラストとデジタルイラストの授業を行い、指導法を現地の教員と検討。 また、パリの街並みや文化施設・歴史的建造物等を見学し、文化や価値観の違いを体感するとともに、日本のサブカルチャーに対する反応・評価等のデータを収集。今後の授業の方向性・指導法を研究するとともに学生と直接交流することで、留学生が日本に求めるもの、将来像などをリサーチした。</p>	
②指導力の修得・向上のための研修等	
<p>研修名「令和4年度新任教員研修」(主催:大阪府専修学校各種学校連合会) 期間:8月1日(月)～8月19日(金) 6日間 対象:教員1名 今年、就任した新任教員に、専門学校の教員として必要な基礎的知識を修得させる。 専門学校の制度、人権に関する基礎知識、教育のあり方と授業実践、実践心理など、幅広く学ぶ機会とする。</p>	
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	
<p>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。</p>	
(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	
	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念・目的・育人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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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、新入生にPCを購入させ、学内外で自学自習が可能なようにWi-Fi環境を充実させて、教育環境の向上を図った。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4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	令和元年4月1日～ 令和5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	令和元年4月1日～ 令和5年3月31日 2年(再任あり)	企業等 委員
廣瀬 勇一	株式会社ロイスエンタテインメント	令和元年8月6日～ 令和5年8月5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5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()) 令和3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」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企業に郵送している。

(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	学校について 教育コンセプト 沿革
(2)各学科等の教育	学科・コース クリエイティブ学科コミックアートコース
(3)教職員	学校情報
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア・就職 目指せる職業
(5)様々な教育活動・教育環境	学科・コース 施設設備
(6)学生の生活支援	入学特典・サポート
(7)学生納付金・修学支援	学費 学費支援制度
(8)学校の財務	財務諸表
(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 URL:<http://www.oscd.jp/> 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)																	
分類	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	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
									講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任		
1	○			デッサンⅠ	対象物を正確に描写するデッサンの基本的な技能を身につける。デッサンにおける「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」の5大要素を理解し、まずは「見る力」を養う。	1前	60	2	△	○		○	○				
2	○			グラフィックデザインⅠ	デザイン作業に必要な文章・写真・イラストやタイポグラフィ的要素の効果的な考え・手法を理解して、グラフィックデザインの基本を学びます。Adobe Illustrator、Photoshopの基本操作を実習していく。	1前	60	2	△	○		○			○		
3	○			イラスト作画基礎	コミックアートにおける線の大切さを認識し、線の使い方を身に付けてレベルアップを図る。また正しい人体デッサンでの描写力を鍛える。コミックアーティスト(絵師)としても活躍できるよう商品化することを意識しながら作品作りを行っていく。	1前	60	2	△	○		○		○			
4	○			キャラクターデザイン	体や表情の基礎的なバランスを学びながら、魅力的なポージングやデザインのキャラクターを制作できるようになることを目指す。	1前	60	2	△	○		○			○		
5	○			デジタルイラストレーションⅠ	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切っ掛けとする。	1前	60	2	△	○		○		○			
6	○			アナログイラストレーションⅠ	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのようなアンドウの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。	1前	60	2	△	○		○		○			
7	○			セルフプロデュースⅠ	卒業後に自らが目指す方向性を検討する機会とする。作品について、また自身についての強みと弱み知るために自己分析を行い、PRポイントを探る。またそれらを作品作りに活かしていく。	1前	60	2	△	○		○			○		
8	○			イラスト表現演習	「見る側に伝えたいことがしっかり伝わるイラスト」を制作するためには、ストーリー・物語などキャラクターや世界観設定をしっかり組み立てたうえで、キャラクター表現、画面構成をする必要がある。この授業ではしっかり絵の説明ができるためのストーリー作りの方法論を、『絵本制作』の演習を通じて理解し、イラスト制作に活用していく。	1前	60	2	△	○		○		○			

9	○		デッサンⅡ	前期に学んだデッサンの5大要素を踏まえ、「見る力」を「描く力」へと繋げ、さらにレベルアップすることを目指す。またそこに「考える力」を加えることにより、自らの「創造力」を高めていく。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
10	○		グラフィックデザインⅡ	前期に学んだグラフィックデザインの基礎を踏まえて、必要に応じて適したソフトを選択、組み合わせることによりさらに効果的な表現技術を学ぶ。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
11	○		イラスト作画基礎Ⅱ	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付けてレベルアップを図る。間違いのない人体デッサンでの描写力を鍛えあげて商業的にはもちろん、コミックアーティスト(絵師)としても力を発揮できるように作品作りに励む。テーマや企画に沿ったキャラクター作り。商品化(便箋・ポスカ・缶バッジ・衣類プリンティングなど)にも活用。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
12	○		デジタルイラストレーションⅡ	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切っ掛けとする。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
13	○		アナログイラストレーションⅡ	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのような、アンドウの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
14	○		セルフプロデュースⅡ	卒業後の方向性と自身のPRポイントを踏まえ、ポートフォリオ制作の為の作品作りも行おう。また並行して、就職活動に必要な履歴書の作成も実施していく。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
15	○		専門技術演習Ⅰ	1枚絵イラストの内容的な充実度と作品としての完成度を上げていく授業。展示公開など人に見せる、説明するという状況を視野に入れた作品づくりに取り組む。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
16	○		専門技術演習Ⅱ	ソーシャルゲームなど流行のイラストテイストを意識し、就職やフリーで活躍できるイラストレーターとしての技術を身につける。キャラクターデザインや小物モチーフ、エフェクト効果までを学び、LIVE2Dの技術についても知識として身に付ける。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○
17	○		他学科選択科目	クリエイティブ学科・デザイン学科で1年後期に開講される選択科目のうち、自身が専門的に学ぼうと考える分野に関連する科目や取得したいと思うスキルを学べる科目を選択履修すること。	1 後	60	2	△	○	○	○	○	○

18	○		デッサンⅢ	この授業では、前期は主に【人物クロッキー】に取り組み、石膏像デッサンによりじっくりと筋肉や骨格による体表の明暗をデッサンします。後期は、これまでにデッサンやクロッキーで自身の「目」と「描写力」を鍛えてきました。その締めくくり集大成として「自画像」に取り組みます。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
19	○		グラフィックデザインⅢ	1年次に学んだ基本的なグラフィックデザインの応用。各自の制作したイラストを使用したりして興味を持たせながらも徐々にレベルを上げていき、最終的に「自分でもある程度までならデザインができる」「アート≠デザイン」「イラストはデザインと切り離せない存在」などを理解できるような授業にする。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
20	○		コミックアート実習	目的（主に発表活動）に合わせてイラストを制作することに取り組む。発表を前提とするためすべて企画書を作ったの制作とし、イラスト制作の練度を高めていく。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
21	○		イラストコンテンツ制作	イラストをもとにしたコンテンツ、グッズや映像作品などイラストの価値を向上させ、経済的な価値を生み出すことのできる方向性を各自の特性に沿って制作する。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
22	○		セルフプロデュースⅢ	前期は卒業後への具体的な準備や就職活動を中心にその支援を個別に行う。前期後半から後期にかけて卒業制作に取り組む。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
23	○		専門技術実習Ⅰ	ソーシャルゲームのステルのような、キャラクターと背景の合わせた1枚絵の制作を中心とし、情報量のあるイラストを目指し制作する。構図や構成、ストーリーにあったものなど、見ごたえのあるものになるよう取り組んでいく。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
24	○		専門技術実習Ⅱ	様々なメディアを想定したテーマにあわせて実際の「仕事」としてのイラストを作成することで、個人的な表現に留まらない商業ベースのイラスト制作を実践し学習する。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
25	○		専門技術実習Ⅲ	表現の幅を広げたり自分の世界観を掘り下げる中で、絵に対するこだわりを育て、人に見せることを意識した見応えのある一枚絵を仕上げることを目指す。技術面で上手いだけでなく、面白い作品を作ろうとする意識を育てる。	2 通	120	4	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
合計					25科目	1920単位時間													

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)