

職業実践専門課程として認定する専修学校の専門課程の推薦について

文 部 科 学 大 臣 殿

平成29年10月3日

下記の専修学校の専門課程を職業実践専門課程として認定する課程として推薦します。

記

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地																							
大阪デザイナー専門学校	昭和52年4月1日	青山 直	〒530-0003 大阪府大阪市北区堂島2-3-20 (電話) 06-6345-4676																							
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																							
学校法人東京安達学園	昭和42年1月12日	安達 暁子	〒102-0081 東京都千代田区四番町11番地 (電話) 03-5283-9757																							
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	マンガ学科		平成 6年文部科学省 告示第 84 号																						
学科の目的	日本文化を代表する「マンガ」。表情豊かなキャラクター、独創的なストーリーで感動を生み出す。ペンのテクニックからデジタルマンガの知識、技術まで漫画家デビューに必要なことは全て学び、次世代のクールジャパンを担うプロマンガ家を目指す。																									
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	1,920 時間	298 時間		1,622 時間																					
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
80 人	26 人	0 人	3 人	8 人	11 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 課題評価、試験等の評価による																					
長期休み	■夏季：7月26日～9月5日 ■冬季：12月20日～1月9日 ■春季：3月20日～4月4日			卒業・進級 条件	■卒業条件：規定単位の修得及び卒業課題に合格し、且つ学費の完納者。 ■進級条件：規定単位の修得及び進級課題に合格する。																					
学修支援等	■クラス担任制：有 ■個別相談・指導等の対応 本人及び保護者へのカウンセリング等			課外活動	■課外活動の種類 学校祭、研修旅行等 ■サークル活動：無																					
就職等の 状況	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) マンガ家、ゲーム(2D・3Dデザイナー)、アニメ制作、イラスト業界 ■就職指導内容 「ジョブアクセス」にて業界研究/マンガ編集部による講評会/自己分析/働く意味等の指導。また個別面談、相談にての指導を実施 ■卒業者数 18 人 ■就職希望者数 16 人 ■就職者数 15 人 ■就職率 : 93.8 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 83.4 % ■その他 内 3名就職活動継続中 (平成 28 年度卒業者に関する 平成29年5月1日 時点の情報)			主な学修成果 (資格・検定等)	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等		資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																							
中途退学 の現状	■中途退学者 1 名 平成28年4月1日時点において、在学者 30名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者 29名(平成29年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 経済的な理由による。 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 欠席者への日々の電話連絡、学校行事(学校祭、合宿等)への参加促進			■中退率 3.4 %																						
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： <input checked="" type="radio"/> 有・無 ※有の場合、制度内容を記入 欠席者への日々の電話連絡、学校行事(学校祭、合宿等)への参加促進 ■専門実践教育訓練給付： 給付対象・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： <input checked="" type="radio"/> 有・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	http://www.odc.ac.jp																									

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 マンガ学科) 平成 29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	
○			シナリオ	ストーリーを創作していくために必要な起承転結など、物語の構成の仕方を学習する	1前	34	2	○			○			○	
○			マンガ知識 1	マンガを描くためのネーム制作などの、制作方法の基礎を学ぶ。	1前	34	2	○			○			○	
○			デザインメディア	デザインと人とモノと空間の関係や、デザイナーの心構えの基礎を学ぶ	1前	34	2	○			○			○	
○			ジョブアクセス	デビューや就職を実現するため、業界研究、プロセスを知り、活動の準備を行う。	1後	34	2	○			○		○		
○			マンガ知識 2	マンガをより魅力的に見せる方法、キャラクター、コマ割りテクニックの重要性を学び作品制作に活かす。	1後	68	4				○	○			○
○			マンガ基礎	付けペンやトーン等の道具の技術やマンガ原稿用紙の使い方を習得する	1前	68	4				○	○			
○			マンガ制作	マンガをコンスタントに制作し、制作手順からストーリー構成、仕上げ、完成までの行程を学ぶ	1後	68	4				○	○		○	
○			マンガテクニック	背景パースや仕上げのテクニックを磨くためのスキルアップ授業	1通	136	4				○	○			○
○			キャラクターデザイン	人体のつくり、骨格などキャラクターを描く上で必要なデッサン技法を身につける	1通	136	4				○	○		○	
○			イラスト	基本的描写力(各種画材の表現と形や質感表現)を演習を通じて習得する	1通	136	4				○	○			○
○			デッサン	描いて表現するための基本である観察と描写の技法を習得する	1通	136	4				○	○			○
○			デジタルワーク	Macintoshを使ってのパソコン操作の基礎実習「illustrator」「photoshop」の基礎を習得する	1通	136	4				○	○			○
合計			12 科目		1,020 単位時間(40 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
課題制作や試験等に合格し、且つ卒業制作を受理されること	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	17 週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 マンガ学科) 平成 29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	
○			マンガ制作 1	デビューを目指し、雑誌への投稿や持込みを行うためのストーリーマンガの制作。	2通	120	4			○	○			○	
○			マンガ制作 2	デビューを目指し、雑誌への投稿や持込みを行うためのストーリーマンガの制作。	2通	120	4			○	○			○	
○			デッサン	人体デッサン（ヌード、着衣）。クロッキー、コンテ、彩色など様々な表現制作。	2通	120	4			○	○			○	
○			アシスタント演習	マンガを描く技術やアシスタントに必要なスキルを向上させるためのスキルアップ授業。	2通	120	4			○	○			○	
○			デジタルマンガ	「クリップスタジオ」を使ってのデジタルマンガの制作技術を習得する	2通	120	4			○	○			○	
○			デジタルイラスト	デジタルツールを使ってのイラスト制作の知識と実習	2通	120	4			○	○			○	
○			制作実習	デビューや就職に向けた作品制作を行い、自身の進路決定を目指す	2通	120	4			○	○			○	
○			ジョブアクセス	デビューや就職実現のための具体的な指導、情報提供、個別カウンセリングを行う。	2通	60	2	○			○			○	
合計					8 科目	900 単位時間 (30 単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
課題制作や試験等に合格し、且つ卒業制作を受理されること	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 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。
- 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。