（別紙様式4）

令和8年11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
ASOポップカルチャー専門学校	平成30年3月8日	麻生　健	〒　812-0016 （住所）　福岡県福岡市博多区博多駅南1-13-14 （電話）　092-415-2023
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地
学校法人麻生塾	昭和26年3月12日	理事長　麻生　健	〒　820-0018 （住所）　福岡県飯塚市芳雄町3-83 （電話）　0948-25-5999

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	コミックイラスト科（イラストコース）	令和元(2019)年度	－	令和2(2020)年度

学科又は専攻科の目的	イラスト制作による実践教育を通して、一人ひとりの個性を伸ばしていく。高い基礎画力を持ち幅広い分野に対応できるクリエイターを育成する。
学科又は専攻科の特徴（主な教育内容、取得可能な資格　等）	主な教育内容：イラストレーターに必要な画力はもちろん、イラストの構成力や企画力も養う。 取得可能な検定：Illustratorクリエイター能力認定試験、Photoshopクリエーター能力認定試験、色彩検定、情報システム検定、ビジネス能力検定ジョブパス

修業年限	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2　年	昼間	62　単位	10 単位	101 単位	0 単位	0 単位	0 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数（学生実員の内数）(B)	留学生割合(B/A)	中退率
80 人の内数	30 人	3 人	10%	13 %

就職等の状況

■卒業者数 (C)	:	18	人
■就職希望者数 (D)	:	5	人
■就職者数 (E)	:	5	人
■地元就職者数 (F)		3	人
■就職率 **(E/D)**	:	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合 **(F/E)**		60	%
■卒業者に占める就職者の割合 **(E/C)**		28	%
■進学者数		2	人

■その他

就職指導内容：就職実務の授業において、
業界理解／履歴書指導／面接練習の対策を実施
就職者及び進学者以外：就職斡旋希望せず：10名、外国人留学生帰国：1名

（令和　　7 年度卒業者に関する令和8年5月1日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

ゲーム会社のイラストレーター、デザイナー、3Dアバターデザイナー

当該学科のホームページURL

https://asojuku.ac.jp/apc/illustration/

企業等と連携した実習等の実施状況

総単位数		62 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	2 単位
	うち必修単位数	2 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	2 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）	2 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）	0 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）	0 人
計		2 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

〇教育課程の編成（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

（1）教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。	している
開催日時実績	第1回　令和7年7月2日　16:30～17:00 ／ 第2回　令和7年11月12日　16:30～17:00
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。	している
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	
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。	している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。	している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年7月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
誉田　哲朗	協同組合　日本イラストレーション協会 代表理事	令和8年4月1日～令和9年3月31日 （1年）	①
足立　憲一	株式会社ワコム　アカウントマネージャー	令和8年4月1日～令和9年3月31日 （1年）	③
上野　哲史	ASOポップカルチャー専門学校 リーダー	令和8年4月1日～令和9年3月31日 （1年）	ー
山下　愛里彩	ASOポップカルチャー専門学校	令和8年4月1日～令和9年3月31日 （1年）	ー
安永　歩未	ASOポップカルチャー専門学校	令和8年4月1日～令和9年3月31日 （1年）	ー

※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

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及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）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
ポートフォリオ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	企業ヒアリングをもとに課題を設定し、実務経験を持つ講師や企業レビューを通じて、学生のポートフォリオ強化を行う。	polepoleLABO

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

学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、教職員に対して研修を行う。

教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。

専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。また、教育課程編成委員会などの意見を元に作成したカリキュラムを運用するために必要となる知識や技術と教員とのスキルを比較し、不足しているものを中心に研修計画を立てる。外部の教育機関が実施する研修または企業等から講師を招いての研修を受講する。

（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：	WCCCクリエイティブコラボ『クリエイティブ業界最前線2025』	連携企業等：	株式会社ワコム
期間：	令和7年6月11日（水）	対象：	上野
内容	クリエイティブ産業の最新の概況、業界動向、国際市場への浸透と拡大について学ぶ。さらに、アニメ・CG・ゲームの制作環境、技術での最新トレンドと課題や今後のクリエイターとしてのキャリアデザインに繋がるスキルセットについての理解を深める。		

研修名：	CEDEC+KYUSHU2025	連携企業等：	CEDEC+KYUSHU2025 実行委員会
期間：	令和7年11月29日（土）	対象：	上野
内容	ゲームクリエイター向けのデジタルエンターテインメント技術の講演。㈱レベルファイブや㈱サイバーコネクトツー、㈱ガンバリオン等のゲームデザイン、ゲームプログラムに関する各企業のノウハウや制作事例の講義を受講し、最新の業界動向や技術を学ぶ。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	コーチング基礎	連携企業等：	組織デザイン・ラボ
期間：	令和7年5月14日（水）	対象：	吉田
内容	コーチングのスタンス、効果、手法（傾聴・承認・質問）、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験する。		

研修名：	個別対応力強化研修	連携企業等：	組織デザイン・ラボ
期間：	令和7年7月16日（水）	対象：	吉田
内容	人との関わりや考え方による4つのタイプを知り、タイプ毎の対応方法（効果的な叱り方、褒め方、提示の仕方など）を知る。		

（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：	クリエイティブ業界最前線 2026マンガ・イラスト・ゲーム編	連携企業等： 株式会社ワコム
期間：	令和8年5月21日(木)	対象： 上野
内容	クリエイティブ産業の最新の概況、業界動向、国際市場への浸透と拡大について学ぶ。さらに、マンガ・イラスト・ゲームの制作環境、技術での最新トレンドと課題や今後のクリエイターとしてのキャリアデザインに繋がるスキルセットについての理解を深める。	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	コーチング基礎	連携企業等： 組織デザイン・ラボ
期間：	令和8年7月15日（水）	対象： 安永
内容	コーチングのスタンス、効果、手法（傾聴・承認・質問）、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験する。	

研修名：	アドラー心理学の活用よる退学防止策と学級経営術	連携企業等： 組織デザイン・ラボ
期間：	令和8年10月21日（水）	対象： 安永
内容	授業及び学生に対する指導力等の修得・向上や学校運営・教育マネジメント等に関する専門能力の修得・向上につながる	

4.「当該専門課程等を置く専修学校において、学校教育法第百三十二条の二第二項の規定により評価を受け、その結果を公表していること。」関係

〇学校関係者評価
（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	
（1）教育理念・目的・目標	
1　教育理念、目的及び目標の設定等	
①教育理念等を踏まえ、当該専門学校としての目的及び目標を明確に設定し、養成する人材像を明確にしていること。	同内容評価項目を設けている
（2）学校運営	
1　教育課程の編成と授業科目	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な教育課程編成・実施方針を作成したうえで、教育課程を体系的に編成し、系統性・段階性に配慮した授業科目を配置していること。	同内容評価項目を設けている
2　教育の実施	
①授業科目内容に応じ、講義、演習、実験、実習又は実技など、適切な授業形態で教育が実施され、かつ、適切な教材が用いられるとともに、成績評価基準に基づき成績評価を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②企業等と連携した、実習、実技、実験又は演習等（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。教育目標の達成に必要な企業等と連携した実習・演習等の単位数の総授業単位数に占める割合を具体的に設定していること。	同内容評価項目を設けている
3　単位・卒業認定	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な卒業認定方針（資格・免許等を含む習得させる職業能力を含む）を学科・コースごとに定め、当該方針に基づき卒業の認定をしていること。	同内容評価項目を設けている
4　学修成果目標の達成状況	
①卒業認定方針を踏まえ、学科・コースごとに職業能力を含む資質能力の修得（資格・免許等の取得や知識・技術・技能の修得を含む。）についての目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
②学生が望む進路の実現に関する目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている

(3)学生の受入れ、学生支援	
1　学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理	
①入学者の受け入れ方針、入学選考基準、方法を定め、入学希望者に明示し、入学者の選考を公正に行い、合否を決定していること。	同内容評価項目を設けている
2　自主的な学習の促進に対する支援	
①学生の学力や学習状況を把握し、入学前教育や補習授業を行うなど学習支援に取組んでいること。学生の円滑な学習に向け、シラバスの活用による学習成果の向上や自主的な学習に関する適切な支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けていない
3　多様な学生に対する支援	
①適切な体制を構築し、障がいのある学生、海外からの留学生、社会人経験者など、多様な学生に対する支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
4　学生生活に関する支援	
①カウンセラーの配置、相談室の設置など、学生の相談に対応するための環境整備を行い、適切に運営していること。	同内容評価項目を設けている
②留年者、退学希望者など学習の継続に困難な問題を抱える学生に対し適切な対応を行っていること。	同内容評価項目を設けている
③学校保健安全法に基づく学校保健計画を策定し、学生の心身の健康管理体制を整備し、適切に運用していること。　※簡易評価項目	同内容評価項目を設けている
④学生の経済的側面に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
⑤学生のキャリア支援、就職支援に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。	同内容評価項目を設けている
(4)教育実施組織・教員	
1　教員の配置、募集、採用	
①教育課程を実施するのに必要な、資格・要件を備えた教員を確保するために基準等(教員の採用基準等)を整備し、適正に運用していること。	同内容評価項目を設けている
②教員の常勤・非常勤、年齢構成等、また教員一人当たりの授業時数等を把握していること。また、教員の専門性、教授力を把握、評価していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けていない
2　教員の組織編制等	
①学校の目的に応じた分野の区分ごとに必要な教員組織を整備し、業務分担、責任体制を規程等で定めていること。	同内容評価項目を設けている
②教員間で連携、協力体制を構築していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　教員の資質の向上	
①学校の教育活動の改善、工夫を行うFD(Faculty Development)などの取組や、教員の研究活動、自己啓発等への支援を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、企業等と連携して組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
③教員の授業及び指導力等を修得・向上するための研修を企業等と連携して、組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
(5)教育環境	
1　教育環境の整備	
①教育上の必要性に対応できる施設・設備、機械器具等を備えていること。	同内容評価項目を設けている
②学生の学習支援のための施設(自習室等)を整備していること。また、学生の休憩、食事のためのスペースを確保していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けていない
③図書室を設置し、専攻分野の教育に必要な専門書及び参考図書を配架し、必要に応じて学生が閲覧できるようにしていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
2　安全対策、防災組織	
①学校保健安全法に基づく学校安全計画を策定し、学校における安全対策を適切に行っていること。	同内容評価項目を設けている
②火災の発生や防災に関する組織体制を整備し、適切に運営していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　施設・設備等の点検、改善等	
①施設・設備等の日常点検、定期点検、補修等を適切に行っていること。※任意項目	同内容評価項目を設けている
②施設の改築・改修、設備の更新等の計画を定め、適切に実施していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている

(6)教育活動の基盤と改善・向上の取組	
1　中期事業計画と財務基盤	
①当該専修学校が策定している中長期的計画に、教育目的、教育目標の実現に向けた具体的な内容が位置付けられていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
②当該専修学校の教育活動を安定して遂行するために必要かつ十分な財務基盤を確立していること。	同内容評価項目を設けている
2　学校運営	
①学校運営の組織体制を整備し、適切な運営が行われていること(職業教育に関するマネジメント(教育の企画・設計・運営等)における責任体制を含む。)。	同内容評価項目を設けている
3　学校評価の実施と改善活動	
①学校関係者評価委員会、教育課程編成委員会等外部からの意見を反映するなど、関連企業等団体、地域社会等からの意見を当該専修学校の運営やその改善・向上において活用していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、教育課程編成委員会を年2回以上開催していること。	同内容評価項目を設けている
③学校評価を実施し結果及び改善状況についての情報を公表していること。	同内容評価項目を設けている
④学校評価の結果に基づく改善への取組を組織的かつ継続的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
4　社会からの理解と情報の公表	
①当該専修学校の教育活動、学修成果、学校運営等の状況に関する情報を積極的に公表していること。	同内容評価項目を設けている
②教育目的・目標の達成状況や活動状況について関連する教育機関、産業界等をはじめ、社会全体からの理解を得るよう取組んでいること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない

(3)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年7月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
松畠　正則	福岡県立玄洋高等学校　校長	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	高等学校関係者
浦川　美代子	博多駅南1丁目1区自治会　会長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	地域住民
大輪　健太郎	マンガ・イラスト・CG科CGコース　卒業生	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	卒業生
川口　多恵子	CG専攻科在校生　保護者	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	保護者等
瀧口　大介	株式会社マトリックス　福岡開発室 室長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
宮迫　靖	株式会社D・A・G　本部長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
鈴木　慎之介	株式会社プロジェクトスタジオQ　代表取締役　社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
河原　洋	株式会社studio A-CAT　博多スタジオ　支部長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
金子　文雄	株式会社NAGOMI　代表取締役	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
小禄　卓也	㈱ナンバーナイン　取締役CXO	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
久住　太陽	合同会社九十三　代表社員	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
森　瞭維智	株式会社FOREST Hunting One　代表取締役	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
足立　憲一	株式会社ワコム　アカウントマネージャー	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員

※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

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	
公表URL	https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/doc/apc/2026/hyoka.pdf		
公表時期	令和8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)情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	
公表URL	https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/apc/ https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/ https://asojuku.ac.jp/apc/		
公表時期	令和8年7月31日		

授業科目等の概要

	（文化・教養専門課程コミックイラスト科イラストコース）令和8年度							授業方法			場所		教員		
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	単位数								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	○			GCBⅠ	グローバル化がますます進む社会の中で、感謝と思いやりをベースに高い人間力と、世界で通用するグローバル感覚を持った人材を目指す。	1前	1	○			○		○		
2		○		AIリテラシー	社会やビジネスにおいてAIを安全かつ効果的に活用するための基礎的素養を身につけ、生成AI等の具体的な活用方法への理解を深める。	1前	2	○			○		○		
3		○		カラーコーディネートⅠ	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。※色彩検定	1前	2	○			○			○	
4		○		空間表現Ⅰ	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	1前	4		○		○	○	○		
5		○		人体表現Ⅰ	人の骨格や筋肉の構造を理解し、様々なポーズを描く技術を習得する。	1前	2		○		○		○		
6		○		キャラクター表現Ⅰ	実践を通してキャラクターデザインのアイデア出しから仕上げに至るまでの正しい制作工程を理解する。仕上げのテクニックや構造の捉え方を習得し、ディテールの精度を高める力を身につける。	1前	4		○		○		○		
7		○		デザイン演習Ⅰ	IllustratorやPhotoshopでの基本操作を取得し、レイアウトの基本をマスターしていく。Live2DやSpineでの稼働を想定したSDのパーツ分け、レイヤー管理の学習。	1前	4		○		○		○		
8		○		イラストテクニック	人間の顔・顔のパーツ・身体の描き方の表現方法(リアル～デフォルメ)の幅を学び、課題テーマに合ったキャラクターを作成しながら、自らの絵柄を会得する。（アナログ/デジタル）	1前	2		○		○		○		
9		○		コンセプト制作Ⅰ	1枚絵の作業工程を学び、背景とキャラクターを両立させたイラストを完成させる。※作品展	1前	8		○		○		○		
10	○			GCBⅡ	国際人として、「夢」と「ビジョン」と「志」を持ち、仕事に対する高い意識を持った、世界に貢献できる人材を目指す。	1後	1	○			○		○		
11		○		業界研究	就職活動に必要な、身だしなみ・書類作成・活動の仕方についての一連の流れを習得する。	1後	1	○			○		○		
12		○		カラーコーディネートⅡ	色の働き、光と色、色の表示を学び、作品でのカラーカットなど実技を行い習得する。※色彩検定	1後	2	○			○			○	

	（文化・教養専門課程コミックイラスト科イラストコース）令和8年度															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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	
13		○		空間表現Ⅱ	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。	1後	4		○		○	○	○		
14		○		人体表現Ⅱ	人の骨格や筋肉の構造を理解し、様々なポーズを描く技術を習得する。	1後	2		○		○		○		
15		○		キャラクター表現Ⅱ	実践を通してキャラクターデザインのアイデア出しから仕上げに至るまでの正しい制作工程を理解する。仕上げのテクニックや構造の捉え方を習得し、ディテールの精度を高める力を身につける。	1後	4		○		○		○		
16		○		デザイン演習Ⅱ	IllustratorやPhotoshopでの基本操作を取得し、レイアウトの基本をマスターしていく。Live2DやSpineでの稼働を想定したSDのパーツ分け、レイヤー管理の学習。	1後	4		○		○		○		
17		○		プロップデザイン	キャラクターや世界観に登場する小道具・装備・持ち物（プロップ）を設計する。	1後	2		○		○		○		
18		○		コンセプト制作Ⅱ	1枚絵の作業工程を学び、背景とキャラクターを両立させたイラストを完成させる。	1後	8		○		○		○		
19	○			キャリアデザインⅠ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2前	2		○		○		○		
20	○			ビジネス実務	就職（就活）前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。	2前	1	○			○		○		
21		○		就職実務	就職活動に必要な、身だしなみ・書類作成・活動の仕方についての一連の流れを習得する。	2前	1		○		○		○		
22	○			ポートフォリオ	実務経験を持つ講師や企業レビューを通じて、進路目的に合わせたポートフォリオ作成を行う。	2前	2		○		○			○	○
23		○		企画制作Ⅰ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	2前	6		○		○		○		
24		○		企画制作Ⅱ	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。	2前	6		○		○		○		

	（文化・教養専門課程コミックイラスト科イラストコース）令和8年度															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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	
25		○		キャラクターデザイン	商業キャラクターをテーマにしたアートワーク制作を行う。グッズ化を想定とした実技課題にも挑戦する。	2前	4		○		○			○	
26		○		2DCGデザイン	ゲーム制作を想定した2DCGデザインを行い、実践に即したUIデザインおよび画面レイアウトの制作を行う。視覚的に分かりやすく、魅力的に情報を伝える力を養う。	2前	2		○		○		○		
27		○		実践技術研究Ⅰ	学生の興味・進路に応じて専門技術を深めることを目的とする。 「A：Webtoon制作」「B：3DCG（Blender）」の2分野に分かれ、各分野における実践的な制作工程を学ぶ。	2前	4		○		○		○		
28	○			キャリアデザインⅡ	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。	2後	4		○		○		○		
29	○			卒業制作Ⅰ	学生生活の集大成となる作品を作り、卒業制作展に向けた準備を行う。作品は学外ギャラリーで一般向けに展示。	2後	6		○		○		○		
30		○		卒業制作Ⅱ	学生生活の集大成となる作品を作り、卒業制作展に向けた準備を行う。作品は学外ギャラリーで一般向けに展示。	2後	6		○		○		○		
31		○		卒業制作Ⅲ	学生生活の集大成となる作品を作り、卒業制作展に向けた準備を行う。作品は学外ギャラリーで一般向けに展示。	2後	6		○		○			○	
32		○		実践技術研究Ⅱ	Live2Dの基本操作について学習する。その後キャラクターのデザイン、モデリング、アニメーション制作まで行う。	2後	4		○		○		○		
合計					32　科目		111　単位								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：・2年以上在学し必修科目と選択科目から62単位以上を修得していること ・必修科目の単位を修得していること	1学年の学期区分	2 期
履修方法：学則に定める教育課程に基づき、必修科目と選択科目を履修する。	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。