

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		
国際デザイン・ビューティカレッジ		平成4年2月17日	永橋 正至		〒780-0935 高知県高知市旭2-22-58 (電話) 088-875-0099		
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地		
学校法人 龍馬学園		平成元年3月23日	佐竹 新市		〒780-0056 高知県高知市北本町1-12-6 (電話) 088-825-0077		
目 的	日本で生み出されるマンガは国内外からも注目を集めるコンテンツ産業に成長し、発表の場であるメディアも紙媒体以外にインターネットや電子書籍など多岐にわたってきた。本学科では、現代のマンガ文化の多様な表現領域に、マンガに関わるあらゆるコンテンツを生み出すクリエイターを育成することを目的としている。						
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与	
文化・教養	文化・教養関係専門課程	マンガ科	2年(昼)	1980単位時間 (又は単位)	平成22年文部科学省告示第153号	-	
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技	
		312単位時間 (又は単位)	338単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	1330単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	
生徒総定員		生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60人		25人	4人	5人	9人		
学期制度	■前期：4月1日～8月31日 ■後期：9月1日～3月31日			成績評価	■成績表 (有) 無 ■成績評価の基準・方法について 実技課題60点以上 学期末試験60点以上		
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月26日～8月23日 ■冬 季：12月24日～1月10日 ■学 年 末：3月31日			卒業・進級条件	各授業科目に係る出席時数が実授業時間数の10分の9以上かつ各授業科目100点を満点とし60点以上であること		
生徒指導	■クラス担任制 (有) 無 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者を交えた面談及び連絡			課外活動	■課外活動の種類：地域イベント等にボランティア参加 ■サークル活動 (有・無)		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ■就職率 ^{*1} 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{*2} 80% ■その他(任意) (平成28年度卒業者に関する平成29年3月時点の情報)			主な資格・検定	・漫画家アシスタント検定 ・Illustratorクリエイター能力認定試験 ・Photoshopクリエイター能力認定試験 ・色彩検定 ・屋外広告物講習会 ・Word文書処理技能認定試験 ・Excel表計算 処理技能認定試		

中途退学の現状	<p>■中途退学者 2名 ■中退率 7.4%</p> <p>平成 28年 4月 1日在学者 27名 (平成 26年 4月入学者を含む)</p> <p>平成 29年 3月 31日在学者 25名 (平成 27年 3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 : 進路変更</p> <p>■中退防止のための取組 : 個人面談又は三者面談を行い学生の状況把握に努める。また、気になる学生については教職員間の情報交換や報告をスピーディーに行なっている。</p>
ホームページ	URL: http://www.ryoma.ac.jp/cid

※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」の定義による。

- 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で除したものとする。
- ②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（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）をいう。
- ③「就職率」における「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まない。

※「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ている。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、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

1. 教育課程の編成

(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)

マンガ科では、現代のマンガ文化の多様な表現領域に、マンガに関わるあらゆるコンテンツを生み出すクリエイターを育成するという目的を実行するため、マンガ出版社の編集者やコンテンツ制作会社等から得る知識や技術についての意見等を十分に反映し、より実践的な授業科目、授業の内容・方法の改善を図っていく方針である。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成29年3月1日現在

名 前	所 属
近藤 邦夫	校長
廣瀬 美代子	教務部長
岩神 義宏	教務部副部長
藤原 史	教員
高橋 健太	(株)キャリアイノベーション高知G&Gセンターたるばあ センター長
高橋 和之	TGC 土佐クリエイターズギルド運営委委員 (グラフィスデザイン事務所 代表)
山崎 肇	ゴーゴーデザイン事務所代表

(開催日時)

第1回 平成28年8月10日 13:30~14:40

第2回 平成29年2月22日 16:00~17:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

最近の技術動向を踏まえ、現場に必要な知識・技術を具体的に身に付けさせるため、出版社や企業へのヒアリング等を通じて重要項目や課題を抽出し、その結果にもとづいた解決・改善内容を実習や演習内容に反映できるように出版社や企業と連携しながら計画を進める。また実習・演習等の実施後には出版社や企業及び学生からの報告を元に、その効果を検証しながら改善を図る。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
修了制作	現在発売されている漫画雑誌の動向や流行を意識し、出版社が募集する新人賞入賞を目指し、絵やストーリーを練り上げ16ページ程度のオリジナル作品制作を行う。	(株)小学館 Sho-Comi 編集部
卒業制作	現在発売されている漫画雑誌の動向や流行を意識し、出版社が募集する新人賞入賞を目指し、絵やストーリーを練り上げオリジナル作品制作を行う。	(株)小学館 Sho-Comi 編集部
デジタルコミック 実習1・実習2	複数のソフトを併用し読者の要求に答えられる作品に仕上げるための手法を学ぶ	(株)キャリアイノベーション 高知G&Gセンターたるばあ

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

当校が実施する研修は、①新任者研修、②管理職研修、③養成研修に分けて行われており、県内外の各科に関わる業界関係団体や、教育関係団体が主催する研修などに積極的に参加させている。研修等の参加に当たっては、校長又は部門の長が本人のキャリアや適性、意欲等を考慮し、また学校全体の状況等も踏まえ、戦略的に研修を計画している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成29年3月1日現在

名 前	所 属
門谷 明	保護者
菅井 清次	地域住民：旭二丁目町内会
高橋 健太	地元企業関係者：(株)キャリアイノベーション 高知G&Gセンターたるばあ センター長
山下 智徳	地元企業関係者：建築生活空間研究企画室 代表
高橋 和之	卒業生：グラフィスデザイン事務所 代表

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.ryoma.ac.jp>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.ryoma.ac.jp>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 マンガ科) 平成 28 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			マンガ概論	1コママンガ・4コママンガを初め劇画・コミック・イラストレーションなど色々な表現方法があることを学ぶ	1 前後	26		○		
○			アニメーション概論	アニメーションの制作過程や基礎知識を学ぶ	1 前後	26		○		
○			アニメーション演習	アニメーション制作に必要な技術を演習を通して学ぶ	1 前後	26		△	○	
○			マンガ考察1	いろいろなマンガ作品を考察、分析することで、アイデアの立て方や表現方法を学ぶ	1 前後	26		○		△
○			マンガ考察2	いろいろなマンガ作品(映像・映画を含む)を考察、分析することで、アイデアの立て方や表現方法を学ぶ	2 前後	26		○		△
○			映像研究1	様々な映像メディアを分析することで演出を中心とした表現方法を学ぶ	1 前後	78		○		△
○			映像研究2	様々な映像メディアを分析することで演出を中心とした表現方法を学ぶ	2 前後	78		○		△
○			ドローイング	マンガイラスト制作を通じて原稿用紙の違いや様々な画材の特徴を学び表現力を広げる	1 前後	78				○
○			ストーリー演習1	オリジナルのストーリーを考える為に必要な知識や方法を講義と実習を通じて学ぶ	1 前後	26		○		△
○			ストーリー演習2	既存作品の分析等を行い印象に残るオリジナルのストーリーを創り上げる	2 前後	26		○		△

○			背景図法 1	背景で使われる作画図法の幾つかを作例課題を通じて、基本的な作画法を身に付けたり、写真を元にリアルな背景画を学ぶ	1 前後	78		△		○
○			背景図法 2	自然表現や建物の透視図法などリアルな背景処理の仕方など、現場で役立つ高度なテクニックを身に付ける	2 前後	130		△		○
○			色彩演習	色彩に関する基本的な理論や知識を見につけ、カラーカード・絵具（画材）等を使用する実習を行う	1 前後	78		△	○	
○			マンガベシク	マンガを描く上で必要な約束事や原稿取扱いの注意点や出版社へのアポイントメントの取り方などを講義と実習を通じて学ぶ	1 前後	78		△		○
○			マンガテクニカル1	マンガを描く上で必要な基本的処理の仕方や技法を実習を通じて学ぶ	1 前後	78		△		○
○			マンガテクニカル2	質感表現を中心にリアルな表現が出来るように実習を行う	2 前後	104		△		○
○			マンガ演習1	実際にコマ割りをを行うショートストーリーのマンガを制作	1 前後	78		△	○	
○			マンガ演習2	見開きなど効果的な演出を用いた作品をいくつか制作し読者の要求に答えられる作品作りを目指す	2 前後	104		△	○	
○			デジタルコミック実習1	デジタルソフトの基本操作をマスターし初歩的な作品制作を行う	1 前後	52		△		○
○			デジタルコミック実習2	複数のソフトを併用し読者の要求に答えられる作品に仕上げるための手法を学ぶ	2 前後	52		△		○
○			キャラクターデザイン	表情や体型といった初歩から、ポージングを含め魅力あるキャラクターを制作	1 前後	26		△		○
○			社会研究 1	社会人として求められる心構えとビジネスマナーについて学ぶことにより、社会人として必要な資質を身につけ、自分自身を磨くことにつなげる	1 前後	26		○		

○		社会研究2	社会人として求められる心構えとビジネスマナーについて学ぶことにより、社会人として必要な資質を身につけ、自分自身を磨くことにつなげる	2 前後	26		○		
	○	コミックコース	目指すマンガ雑誌出版社が応募している新人賞の規定に合わせた作品を制作	2 前後	234				○
	○	イラストレーションコース	キャラクターを魅力的に見せられるペイント方法のいくつかを習得する	2 前後	234				○
○		修了制作	1年間の集大成として16ページ程度のオリジナル作品を制作	1 後	210			△	○
○		卒業制作	目指すマンガ雑誌出版社が応募している新人賞の規定に合わせた作品を制作	2 後	210			△	○
合計				27 科目	1980 単位時間 (単位)