

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			
龍馬デザイン・ビューティ専門学校		平成4年2月17日		中西 康廣		〒780-0935 (住所) 高知県高知市旭町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1年3月23日		佐竹 新市		〒780-0056 (住所) 高知県高知市北本町1-12-6 (電話) 088-825-0077			
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		
工業	工業関係専門課程		マンガ学科		平成 7(1995)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的		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。							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格 等)		色彩検定、漫画家アシスタント検定							
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	※単位時間、単位いずれかに記入		2,048 単位時間	675 単位時間	745 単位時間	628 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
		単位		単位	単位	単位	単位	単位	
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率			
40 人	27 人		1 人		0 %	1 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		9 人						
	■就職希望者数(D)		5 人						
	■就職者数(E)		5 人						
	■地元就職者数(F)		5 人						
	■就職率(E/D)		100 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		100 %						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		56 %						
	■進学者数		1 人						
	■その他								
	・作家希望:4名 (令和 6 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)								
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無						
	評価団体:		受審年月:		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	https://www.ryoma.ac.jp/rdb/manga/								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)								
	総授業時数				2,048 単位時間				
教員の属性(専任教員について記入)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				20 単位時間				
	うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位時間				
	うち必修授業時数				20 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				20 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				0 単位時間				
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				0 単位時間				
	(B:単位数による算定)								
	総単位数				0 単位				
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				単位				
	うち企業等と連携した演習の単位数				単位				
うち必修単位数				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				単位					
うち企業等と連携した必修の演習の単位数				単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				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

(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

マンガ学科では、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。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

別添の「龍馬デザイン・ビューティ専門学校組織規定」のとおり、教育課程編成委員会(以下「委員会」という)は、校長直轄の組織として設置しており、カリキュラム改善に対する意見を企業等の役職員及び有識者から聴取し、これを基に校長以下、マンガ学科の担当者でカリキュラムの改善について検討し、次年度に向け改善を図っていくこととしている。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年 5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
中西 康廣	校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年間)	—
大久保 光洋	副校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年間)	—
石元 優	教務部長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年間)	—
藤原 史	教員(主任)	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年間)	—
高橋 和之	TCG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)	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年間)	①
山崎 肇	ゴーゴーデザイン事務所代表	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年間)	③
岡崎 はるか	株式会社haute couture高知	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年間)	③

※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

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (7月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年7月31日 16:00～17:00

第2回 令和7年3月4日 13:00～14:00

0

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

意見交換で出た事案の中で、短期的・中期的・長期的に取り組むめそうな内容に精査し、可能なものから実際にカリキュラムに反映させた後、学生の意見もアンケート等で集約し改善を加えて行っている。

イラストレーションの技法講座・業界で活躍中の卒業生の講義等を実施していく。

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

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。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

連携先企業等の担当者と学校担当者間で、授業形態やシラバスの確認を行い、また評価項目に関しては、その内容とレベルを協議し確認している。実習・演習等の期間中は、どのような指導を学生が受け、どのように向上したのかを企業等の担当者から適宜、具体的な報告を受けている。また、その実効性について企業側と学校側とで具体的な検討ができるよう体制を敷いている。

(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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
アニメーション実習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	高知県が取り組むアニメーション産業創出のため、アニメーション制作会社「株式会社スタジオエイトカラース」から講師を迎え、「CLIP STUDIO PAINT」を用いてアニメーションを制作し、仕事に対する興味や関心を高める。	株式会社スタジオエイトカラース
デジタルコミック	5. その他※具体的な連携方法を科目概要欄に記述すること。	NHN comico株式会社が運営するマンガサービス「comico」に作品をアップロードするため、デジタル作画ソフト「CLIP STUDIO PAINT」を用いて、約半年かけてタテ読みスタイルのマンガ制作を行う。	NHN comico株式会社

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

学則施行細則の龍馬デザイン・ビューティ専門学校教職員研修規定により、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。

(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ウェビナー	連携企業等:	なし
期間:	2024/09/18 17:30	対象:	学科教員
内容	国産webtoonでヒット作を生む秘訣と今後の人材採用について		
研修名:	WCCCクリエイティブコラボウェビナー	連携企業等:	なし
期間:	2024/11/27 17:30	対象:	学科教員
内容	『ポートフォリオ強化大作戦！foriioの活用法とクリエイターとして生きる道』		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	「アクティブリスニング」「デザイン思考」	連携企業等:	一般社団法人REIONE
期間:	2024/12/25 13時～	対象:	龍馬学園教員
内容	思考フローの考え方について学ぶ		
研修名:	生成AI(Copilot)の活用方法	連携企業等:	なし
期間:	2024/12/25 10時～	対象:	当校全教職員
内容	生成AIとは何か、どのような使い方なのか、注意する点など		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		

(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: 東京研修		連携企業等: なし
期間: 2024/11/17 ~ 11/19		対象: マンガ学科の学生
内容	コミティア会場内の出張編集部ならびに出版社に作品を持ち込み、プロデビューへのキッカケをつかむ。	
研修名:	0	連携企業等: 0
期間:	0	対象: 0
内容	0	
研修名:	0	連携企業等: 0
期間:	0	対象: 0
内容	0	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	0	連携企業等: 0
期間:	0	対象: 0
内容	0	
研修名:	0	連携企業等: 0
期間:	0	対象: 0
内容	0	
研修名:	0	連携企業等: 0
期間:	0	対象: 0
内容	0	

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

教育の質の向上につながる学校運営や教育活動の改善に関しては、短期的な計画を立て迅速に対応し、学生支援、教育環境の改善など学生や保護者に対する満足度の向上につながる改善及び社会や地域への貢献に関しては、継続的な取り組みができるよう体制を整える。地域のニーズに対応する学科の改編や新設及び財務の安定化に関しては、中長期的な計画に基づき積極的な姿勢で臨む。

(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	【抜粋(別紙参照)】1. 学生等に対して教育理念等を明文化し、周知徹底を図っているか。(学生便覧等) 2. 教職員に対して教育理念等を明文化し、周知徹底を図っているか。(教職員手帳等) 3. 学外の方に対して教育理念等を明文化し、公表しているか。(HP、パンフレット、募集要項等)
(2)学校運営	【抜粋(別紙参照)】1. 組織機能図があるか。 2. 学校の年間スケジュールはあるか。 3. 分煙・禁煙等に関する規定が文書化・掲示されているか。
(3)教育活動	【抜粋(別紙参照)】1. 育成人材像に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか。 2. カリキュラム作成のために複数のメンバーによりカリキュラムの作成が行われているか。(カリキュラム作成委員会等) 3. カリキュラム作成メンバーの中に高校生の現状、社会ニーズを反映させるために複数の内部職員をいれているか。
(4)学修成果	【抜粋(別紙参照)】1. 学生の就職に関する目標を設定したか。 2. 学生の就職に関する目標に対して教職員に共有されているか。 3. 学生の就職活動に関する記録がなされているか。
(5)学生支援	【抜粋(別紙参照)】1. 入学予定者に対し学習指導・支援等は行われているか。 2. 入学者に対し学習、学生生活のためのオリエンテーションは行われているか。 3. 担任による面談が定期的に行われているか。
(6)教育環境	【抜粋(別紙参照)】1. 図書室・図書コーナー等があるか。 2. 学生が利用できる参考図書、関連図書は備えられているか。 3. 就職支援を行う指定された場所があるか。
(7)学生の受入れ募集	【抜粋(別紙参照)】1. 学校案内等には育成人材像が明示されているか。 2. 学校案内等には目指す資格・検定・コンペが明示されているか。 3. 学校案内等には学費・教材費等が明示されているか。
(8)財務	【抜粋(別紙参照)】1. 年度予算、中期計画が策定されているか。 2. 予算は計画に従って妥当に執行されているか定期的に確認しているか。 3. 会計監査(内部・外部)体制のルールが明確化されているか。
(9)法令等の遵守	【抜粋(別紙参照)】1. 定期的に防災訓練を実施しているか。 2. 個人情報保護規程が文書化されているか。 3. ハラスメントに関する規定が文書化されているか。
(10)社会貢献・地域貢献	【抜粋(別紙参照)】1. 目標・計画に基づく社会的活動(地域活動、地域貢献、ボランティア活動等)を実施しているか。 2. 地域社会の行政、商工業、教育機関、文化団体等へ加盟をしているか。 3. 上記において定期的な会合に参加しているか。
(11)国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

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

企業等と密接かつ組織的連携体制を確保し、より質の高い教育を学生に提供することを目的として、企業等の学校関係者に対して、学校の教育活動、その他学校運営の状況に関する情報を積極的に提供する。

(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	学園概要、学校紹介、校訓(校長挨拶)
(2)各学科等の教育	学科紹介・概要(目指す仕事・目標資格・年間スケジュール等)
(3)教職員	教員名簿
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育、就職指導・就職サポート
(5)様々な教育活動・教育環境	キャンパスライフ、施設・設備
(6)学生の生活支援	龍馬学園奨学金、学園指定・推薦ワンルームマンション
(7)学生納付金・修学支援	入学金・学費、学費サポート(特待生制度・各種奨学金制度)
(8)学校の財務	資金収支計算書、消費収支計算書、貸借対照表
(9)学校評価	自己点検評価結果・学校関係者評価結果
(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

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.ryoma.ac.jp/disclosures/>

公表時期: 令和7年7月1日

授業科目等の概要

(工業関係専門課程 マンガ学科)																
	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	
1	○			マンガベーシック	漫画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	96		△		○	○		○		
2	○			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	160		△		○	○		○		
3	○			マンガ演習1	キャラクターを起たせるために必要な表情やポーズ、演出などを実習を通して学ぶ。キャラクター設定を考えるとときに必要なポイントを実習を通して理解する	1前後	64		△		○	○		○		
4	○			プロット & ネーム	プロットからストーリーへの移行を演習を通じて学び、16P程度のオリジナル作品のネームを作る	1前後	64		△		○	○		○		
5	○			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	96		△		○	○			○	
6	○			デジタルコミック1	クリップスタジオでデジタルマンガの基礎的な知識と操作を身に付ける。	1前後	128		△		○	○		○		○
7	○			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	96		△		○	○			○	
8	○			ビジネスPC	Word 基本操作の学習 Excel 基本操作の学習 PowerPoint 基本操作の学習 ビジネスメール作成	1前後	64		△		○	○			○	
9	○			デザインPC1	Photoshop、illustratorのソフトの操作技能を習得する。	1前後	64		△		○	○		○		
10	○			デザインPC2	習得したPhotoshop、illustratorのソフトの操作技能を用いて制作物を作成する。	2前後	64		△		○	○		○		
11	○			ビジネスマナー	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	64		△		○	○			○	
12	○			コミックワーク	ストーリーマンガor四コママンガの作品制作 コミックイラストレーションの制作	2前後	288		△		○	○		○		
13	○			マンガテクニカル	ストーリー作品を描く上で欠かせない質感の表現法を模写中心に高度なテクニックを学ぶ	2前後	96		△		○	○		○		
14	○			マンガ演習2	リアル表現を行うことで質感表現のレベルを上げる。	2前後	96		△		○	○		○		

15	○		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等、現場で役立つ高度なテクニックを身に付ける	2前後	256		△		○	○		○		
16	○		デジタルコミック2	クリップスタジオペイントでデジタルマンガの実践的な知識と操作を身に付ける	2前後	128		△		○	○		○		○
17	○		デジタルイラスト基礎	クリップスタジオペイントでデジタルイラストの知識と操作を身に付ける	1前後	96		△		○	○			○	
18	○		一般常識	SPI試験に向けて基礎学力向上のための授業を行う。	2前後	32		△		○	○			○	
19	○		修了制作	進級をかけて1年生の集大成となる作品を制作する。	1前後					○	○				
20	○		卒業制作	卒業をかけて2年生の集大成となる作品を制作する。	2前後					○	○				
合計				21	科目	2048 単位（単位時間）									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：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		1 学年の学期区分	前/後 期
履修方法：必須科目のすべてを講義、実習及び演習を通じ2年間で受講する。		1 学期の授業期間	前12後24 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。