

2024 科目ガイド

[昼間部マンガ科 総合マンガ創作専攻]

2024年度 昼間部マンガ科 総合マンガ創作専攻 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		
			前期	後期	前期	後期	
教科目及び必修・選択の別							
専門課程 一部マンガ科総合マンガ創作専攻 履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		メディア情報概論	必	3	3		
		キャリアデザイン	必			3	
		ドローイング	必	3	3		
		ストーリー構成 I	必	3	3		
		ストーリー構成 II	必			3	3
		マンガ基礎	必	3	3		
		マンガ演習 I	必			3	3
		マンガ演習 II	必			3	3
		キャラクターデザイン基礎	必	3	3		
		2Dアニメーション	必			3	3
		背景テクニク	必	3	3		
		デジタルイラスト I	必	3	3		
		デジタルイラスト II	必			3	3
		Webコミック	必			6	3
		デザイン基礎	必	3	3		
		デジタルスキル I	必	3	3		
		デジタルスキル II	必			3	3
		総合マンガ創作ゼミ	必				6
		特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※
	学外研修 ※随時設定		選	※			※
	海外研修 ※随時設定		選			※	
	作品展(進級・卒業) ※随時設定		選		※		※
	週時限数			30時間		30時間	
	年間(40週)時限数合計			1,200時間		1,200時間	

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2024

区分

必修

対象

I部MS科1年

科目名	メディア情報概論			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	岩井 好典			
授業概要	主に「マンガ」というジャンルを中心に、各エンターテインメント・メディアがどのようなマーケットなのか？ 今の読者・観客が求めているのは、どのような作品か？ 読者・ユーザーに支持される作品やキャラクターはどのようにできるのか？ プロのクリエイターになるために必要なことを、市場や実際の作品を分析しながら講義をする。また、出版人（編集者）の立場から、今注目を集めている作品・媒体・展開などを分析し、その理由を追及しする。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	マンガとはⅠ	現在のマンガマーケットを概覧し、自らの立場を考える端緒を開く。	筆記用具 ノート
	2	マンガとはⅡ	マンガの歴史を概覧し、時代感覚を確認する。	
	3	マンガとはⅢ	マンガ家である、というのとはどういうことか。	
	4	出版とはⅠ	出版社について。原稿料など、出版社とマンガ家の関係について。	
	5	出版とはⅡ	出版社経由ではない、マンガ家のあり方について。	
	6	作品テーマ	漫画におけるテーマについて。	
	7	表現の自由	マンガ出版における表現の自由について。	
	8	海外展開	海外における、日本の漫画の受容について。	
	9	ジャンル	マンガにおけるジャンルについて。	
	10	個性とブランド	表現をすることとセルフ・ブランディングについて。	
	11	二次利用Ⅰ	自分の著作物が、他者によって別の作品になるということ。	
	12	二次利用Ⅱ	他者の作品をコミカライズするということ。	
	13	編集者Ⅰ	漫画というフィールドにおける、編集者について。	
	14	編集者Ⅱ	編集者はなにを求めているのか。	
	15	読者とは	「読者」とはなにか。	
後期	1	キャラクターⅠ	マンガや映像作品、ゲームにおける「キャラクター」の大切さを考える。	筆記用具 ノート
	2	キャラクターⅡ	「キャラが立つ」とはどんな意味か。	
	3	キャラクターⅢ	主人公・脇役・悪役 魅力的なキャラクターを作る。	
	4	マンガ・イラスト	マンガ・イラストのテクニック マンガ家とイラストレーターの共通点・相違点。	
	5	短編と長編	短編を基本としながら、長編を構想する際の注意点。	
	6	表現意欲	マンガ家・イラストレーターとして伸びる人とは。	
	7	構成Ⅰ	読者に分かりやすく伝えること。	
	8	構成Ⅱ	マンガを読む、描くということの本質について。	
	9	オリジナリティー	「オリジナリティー溢れる」「個性的」とはなにか。	
	10	創作の原点	面白さ、好き、何度でも読みたい作品とは。	
	11	ジャンルⅠ	少年・少女誌、青年誌・女性誌、週刊誌・月刊誌、それぞれの現状と未来。	
	12	ジャンルⅡ	自費出版・SNS・デジタル配信など、新しい出版ジャンルについて。	
	13	デビューⅠ	賞に入賞する、投稿・持ち込みをする、発表をする。デビューするために。	
	14	デビューⅡ	新しい時代のマンガ家のデビューとは。	
	15	マンガ家になる	総論として、クリエイターになるための心得。	
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2024

区分

必修

対象

I部MS科1年

科目名	ドローイング		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	原 広信		
授業概要	<p>【授業内容】 前期では学生モデルのクロッキー（素描）によって、人体のプロポーションを頭部・胴体・足などの各部位の大きさ対比を理解し、様々なポーズを繰り返し描画することにより、人体表現の的確な描写力を養う。また人体の骨格・筋肉について理解を深める。さらに後期では静止のポーズから、動きや表情のある人体のクロッキー課題に取り組むことにより、より幅広く人体を自由に自分で描ける素描力を育成する。</p> <p>【到達目標】 クロッキー（素描）の繰り返しを通して、人体の基本的なプロポーションと姿勢を理解しながら、自分で人体を描画できる素描力を育成し、自分で想定した状況空間で自由に描ける描画力を育成する。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要 持参物
前期	1	オリエンテーション	授業の目的、課題説明。課題1/立ちポーズIクロッキー
	2	クロッキー	課題2/ 座りポーズI (椅子)
	3	↓	課題3/ 立ちポーズII (椅子)
	4	描画	課題4/ 資料学習① 人体の骨格や筋肉構造の描画
	5	クロッキー	課題5/ 座りポーズII (机)
	6	↓	課題6/ 座りポーズIII (床)
	7	↓	課題7/ 寝そべりポーズ (床・机)
	8	描画	課題8/ 資料学習② 人体の骨格や筋肉構造の描画
	9	クロッキー	課題9/ 座りポーズIV (ドリンクを飲む)
	10	↓	課題10/ 座りポーズV (机の上でスマホを操作する)
	11	↓	課題11/ 座りポーズVI (両足を投げ出し、頭の後ろで手を組む)
	12	描画	課題12/ 資料学習③ 人体の骨格や筋肉構造の描画
	13	クロッキー	課題12/ 太刀のポーズ
	14	↓	課題13/ 太刀のポーズにコスチューム描画
			予備日
後期	1	オリエンテーション	後期授業説明 課題1/ 「抱く」ポーズ描画
	2	資料描画	課題1/ 「抱く」ポーズ コスチュームを加筆→提出
	3	資料描画	課題2/ 「飛ぶ」ポーズ
	4	↓	/ 「飛ぶ」ポーズ コスチュームを加筆→提出
	5	資料描画	課題3/ 鳥瞰 見下ろす人体描画
	6	↓	/ 鳥瞰 見下ろす人体 コスチュームを加筆→提出
	7	資料描画	課題4/ 俯瞰 見上げる人体
	8	↓	/ 俯瞰 見上げる人体 コスチュームを加筆→提出
	9		課題5/ 「アクション：回し蹴り」ポーズ
	10		/ 「アクション：回し蹴り」ポーズ コスチュームを加筆→提出
	11		課題6/ 「アクション：泳ぐ」ポーズ
	12		/ 「アクション：泳ぐ」ポーズ コスチュームを加筆→提出
	13		課題7/ 「アクション：投げる」ポーズ
	14		/ 「アクション：投げる」ポーズ コスチュームを加筆→提出
			予備日
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計		
テキスト参考書	講師が作成、配布する資料以外のテキストは使用しない		

●持参物：
B4クロッキー帳
鉛筆セット
練りゴム

●持参物：
B4クロッキー帳
鉛筆セット
練りゴム

2024

区分

必修

対象

I部MS科1年

科目名	ストーリー構成 I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	岩井 好典			
授業概要	ストーリーの組み立て方、アイデアの作り方、読者に求められる作品の作り方を学ぶ。受け手の心に残るマンガの作り方のテクニックも学ぶ。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基礎 I	物語感覚を養う。	筆記用具、ノート
	2	基礎 II	物語（ストーリー）とはなにか。	
	3	基礎 III	マンガ独自の物語性、面白さについて。	
	4	設定 I	ストーリーを思いつくための「発想」の仕方について。	
	5	設定 II	「世界観」の設定の仕方とキャラクターの考え方について。	
	6	設定 III	その世界、舞台設定に、どういうキャラクターを置くか。	
	7	設定 IV	ストーリーについて考えていく時の、いろいろな構造論について。	
	8	構成 I	「物語構造のパラダイム（見取り図）」、三幕構成。	
	9	構成 II	主題＝テーマを決める。	
	10	構成 III	ストーリーにおける「登場人物」について。	
	11	構成 IV	物語の構造について。	
	12	構成 V	ストーリーと人物設定の関係。	
	13	構成 VI	始め方と終わり方。	
	14	構成 VII	読者を惹きつけるオープニング。	
	15	補論 I	マンガのストーリー構成における「ネーム」。	
後期	1	実践 I	「ストーリーの設定」について、具体的に。	筆記用具、ノート
	2	実践 II	実作に触れながら、構成について確認。	
	3	実践 III	二つの事件（インシデント）は関連する。	
	4	実践 IV	インサイティング・インシデントとキイ・インシデントの違い。	
	5	実践 V	キイ・インシデントとプロットポイントの関係について。	
	6	実践 VI	「シーンを決める」。	
	7	実践 VII	シークエンスを考える。	
	8	実践 VIII	「ストーリーラインを構築する」。	
	9	実践 IX	「ドラマとしての流れ」。	
	10	補論 II	漫画というメディアにおける「マスターショット」。	
	11	ネーム I	マンガにおけるストーリー構成は、「どんなネームを描くか」。	
	12	ネーム II	「良いネームを描く条件とはなにか」。	
	13	ネーム III	ネームプロットについて。	
	14	補論 III	「脚色をする」。	
	15	実践 X	「描き終えた後」＝推敲	
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2024

区分	必修	対象	I部MS科1年
----	----	----	---------

科目名	マンガ基礎			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	青柳 ちかこ			
授業概要	<p>ドラマを盛り上げる為に必要な背景テクニックを基礎から応用まで、一年間を通して学んでいく。 また、作業時間を意識する事で、より実践的に役立つ実力を身につける事を目的とする。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	マンガ用具の使い方	道具の使い方、原稿用紙の使い方	マンガ用具一式
	2	枠線	枠線の描き方、種類	マンガ用具一式
	3	ペン1	カケアミ	マンガ用具一式
	4	ペン2	ナワアミ	マンガ用具一式
	5	ペン3	ナワアミ、点描	マンガ用具一式
	6	ペン4	ベタフラッシュ、ウニフラッシュ	マンガ用具一式
	7	ホワイト-1	修正テクニック	マンガ用具一式、ホワイト、筆、筆洗溝引き定規
	8	パース1	一点透視図法	30センチ以上の定規、シャープペン
	9	パース2	二点透視図法	30センチ以上の定規、シャープペン
	10	パース3	三点透視図法	30センチ以上の定規、シャープペン
	11	パース4	楕円、分割、階段、車軸	30センチ以上の定規、シャープペン
	12	トーン1	目の読み方、削り基礎	マンガ用具一式、トーン61番、NTカッター
	13	トーン2	雲、水、木	マンガ用具一式、トーン61番、NTカッター
	14	トーン3	トーンフラッシュ、重ね張り	マンガ用具一式、トーン61番、NTカッター
	15	授業調整日		
後期	1	効果1	描き文字	マンガ用具一式
	2	効果2	スブラッシュ	マンガ用具一式、新聞紙、ぞうきん
	3	背景1	自然物1	マンガ用具一式
	4	背景2	自然物2	マンガ用具一式
	5	背景3	自然物2	マンガ用具一式
	6	パース5	復習	30センチ以上の定規、シャープペン
	7	背景4	人工物1	マンガ用具一式
	8	背景5	人工物2	マンガ用具一式
	9	背景6	人工物3	マンガ用具一式
	10	小道具1	食べ物	マンガ用具一式
	11	小道具2	小物	マンガ用具一式
	12	小道具3	インテリア	マンガ用具一式
	13	描写1	シワの構造	マンガ用具一式
	14	描写②	資料写真	カメラ
	15	授業調整日		
評価方法	課題の提出＝公開添削 「本人の意図したイメージが表現出来ているか」「技術的に優れているか」「授業に積極的に挑んでいるか」「ム切が守られているか」を総合的に判断する。			
使用ソフト テキスト	マンガ本各自持参			

2024

区分

必修

対象

I部MS科1年

科目名	キャラクターデザイン基礎			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	猫島 礼			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ClipStudioPaint、Photoshopを用いて、デジタルカラー技術基礎を学び、マンガ家、キャラクターデザイナーとしての実務に対応できるテクニックを習得する。 ・マンガやイラストのキャラクターデザインにおける「発想力」「描画力」「世界観の構築力」を訓練すると共に、伝えたいイメージを的確に表現するテクニックを学ぶ。 ・マンガ、アニメ、ゲーム業界での実際の業務で求められる人材やスキルなどを学び、デザインすることの理解を深める。 ・課題提出締め切り日を守り、提出データ仕様遵守の必要性を認識し、自分の考えを第三者にプレゼンテーションできるマンガ家、キャラクターデザイナーを目指す。 			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基礎技術	キャラクターデザインの仕事とは・Clip基礎・学園ものキャラデ01	PC一式
	2	アニメ塗り	レイヤー構造・塗りつぶし・学園ものキャラクターデザイン02	PC一式
	3	アニメ塗り	連続曲線ツール・グラデ・学園ものキャラクターデザイン03	PC一式
	4	アニメ塗り	ベクター消しゴム・線の変形・学園ものキャラクターデザイン04	PC一式
	5	アニメ塗り	影を色トレス・瞳の塗り方・学園ものキャラクターデザイン05	PC一式
	6	アニメ塗り	プリーツスカートを描く・属性キャラクターデザイン01	PC一式
	7	アニメ塗り	横顔を描く・アーガイル柄を描く・属性キャラクターデザイン02	PC一式
	8	ブラシ塗り	ツールでストライプ柄を描く・属性キャラクターデザイン03	PC一式
	9	ブラシ塗り	ズボンを立て的に描く・属性キャラクターデザイン04	PC一式
	10	ブラシ塗り	2人のキャラの塗り分け・属性キャラクターデザイン05	PC一式
	11	ブラシ塗り	個性的な瞳を描く・職業ものキャラクターデザイン01	PC一式
	12	ブラシ塗り	洋剣を描く・職業ものキャラクターデザイン02	PC一式
	13	ブラシ塗り	日本刀を描く・職業ものキャラクターデザイン03	PC一式
	14	水彩塗り	水彩ブラシ読み込み・職業ものキャラクターデザイン04	PC一式
	15	素材	素材にパースを掛ける・職業ものキャラクターデザイン05	PC一式
後期	1	塗り分け	時間帯を塗り分ける・進化系キャラクターデザイン01	PC一式
	2	描き分け	雲を描き分ける・進化系キャラクターデザイン02	PC一式
	3	写真加工	写真加工・進化系キャラクターデザイン03	PC一式
	4	質感表現	物質の質感表現・進化系キャラクターデザイン04	PC一式
	5	パース	1点透視パース定規を使う・進化系キャラクターデザイン05	PC一式
	6	パース	2点透視パース定規を使う・コンセプトアートキャラデ01	PC一式
	7	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン02	PC一式
	8	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン03	PC一式
	9	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン04	PC一式
	10	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン05	PC一式
	11	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン01	PC一式
	12	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン02	PC一式
	13	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン03	PC一式
	14	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン04	PC一式
	15	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン05	PC一式
評価方法	授業態度・出欠席・作品提出状況・課題制作に取り組む姿勢などに対して総合評価により算出する。※この授業での課題ではAI生成によるイラスト提出は不可とする。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・AdobePhotoshop・オリジナルテキスト			

2024

区分

必修

対象

I部MS科1年

科目名	背景テクニク			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	藤田 岳生			
授業概要	漫画背景に必要な工程を実習する。(例・構図、パース、トーン仕上げ) また、限られた時間内で完成させる力を身につける。 背景の苦手意識を無くす。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	立体	色々なものを構成する4台立体についての理解。	クロッキー帳・ 筆記用具・ 直定規 デジタルで 描きたい場合は デジタル作画道具
	2	パース1	パースについての概念。まんがにおけるパースの必要性の話。	
	3	パース2	パースの基礎知識。一点透視図法。1点パース。	
	4	パース3	一点透視図法。1点パース。	
	5	パース4	二点透視図法。2点パース。	
	6	パース5	縦2点パース。	
	7	パース6	2点パース空間、キャラ配置。	
	8	パース7	三点透視図法。3点パース。	
	9	パース8	縦2点パースと3点パースの使い分け。特殊な3点パース。	
	10	パース9	パースに乗った楕円。	
	11	パース10	3点パース空間、キャラ配置。	
	12	パース11	階段課題。基本の描き方、考え方。	
	13	パース12	階段課題続き。パースに乗ったキャラ背景馴染ませ。	
	14	パース13	階段課題続き。パースに乗せた際の人体の見え方、注意点。	
	15	パース14	階段課題提出。前期まとめ。	
後期	1	自然物1	木の描き方。パターンブラシ。	クロッキー帳・ 筆記用具・ 直定規 デジタルで 描きたい場合は デジタル作画道具
	2	自然物2	植栽、葉の描き方。パターンブラシ。	
	3	自然物3	草地の描き方。	
	4	自然物4	岩の描き方。	
	5	自然物5	自然物まとめ。	
	6	室内1	室内の描き方。ムードの出し方。	
	7	室内2	キャラとのサイズ感。	
	8	室内3	テクスチャパターン。	
	9	建物1	建物についての理解。	
	10	建物2	建物課題について。	
	11	建物3	建物課題について。ライティング。	
	12	建物4	建物課題続き。トーンワーク。	
	13	建物5	建物課題続き。デコレーション、仕上げ。	
	14	建物6	建物課題提出。	
	15	まとめ	一年のまとめ。	
評価方法	出席率・課題に取り組む姿勢。作画スピードと課題の完成度。提出率。			
使用ソフト テキスト	授業ごとにプリントもしくはデータ配布。 必要であれば個々に参考資料を用意。			

2024		区分	必修	I 部MS科1年
科目名	デジタルイラスト I			
開講期	前後期		時間数	6H
講師名	太田 和敏			
授業概要	<p>デジタルイラスト制作、マンガ制作における基本を授業で行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ CLIP STUDIOの使い方 ・ デジタルイラスト制作、制作における基礎知識 ・ PCの基本的な取り扱いかた、基本動作、etc ・ マンガ制作の基本、前後期審査課題制作（デジタル、アナログどちらでも可） 			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	PC基礎座学	① 授業内容について	筆記用具 PC
	2		② PC、デジタル基礎座学、イラストについて	
	3	CLIPSTUDIO基礎	<p>CLIPSTUDIOの基本操作、およびデジタル基礎</p> <p>① CLIPSTUDIOの扱いかた、知識の習得</p> <p>② デジタル制作における基礎知識の習得</p> <p>③ イラスト制作についての基礎</p> <p>④ キャラクター、背景、パース、構図、総合的描写練習</p> <p>⑤ 複数種類の塗り方、見せ方の習得</p> <p>⑥ CLIPSTUDIO基礎確認のためのテスト</p> <p>⑦ 順を追っての課題制作</p> <p>⑧ 授業内課題あり</p> <p>⑨ 印刷機、スキャナー取り扱い</p> <p>⑩ マンガ制作基本+前後期審査課題制作</p> <p>※課題などは増減あり、流動的に行います。</p> <p>細かい授業予定は授業開始時にデータで配布予定</p> <p>※バージョンは常に最新バージョンで行う。</p>	PC
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	CLIPSTUDIO基礎2	① CLIPSTUDIOの基本続き（仮）	PC
	2		② 課題カラー系のイラスト制作（仮）	
	3			
	4			
	5	<p>進級審査作品制作</p> <p>NDSアワード（仮）</p>		
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がりがり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する。			
テキスト 参考書	・ 創作活動応援サイト CLIP			

2024

区分

必修

対象

I部MS科1年

科目名	デザイン基礎			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	浅井 亮			
授業概要	<p>かつてないほど表現の手段が多様化し、技術の進歩によって視覚世界が切り開かれてきた現代社会。私たちのまわりにはデザインが溢れている。</p> <p>目を開けるだけで過剰なくらいの情報が飛び込んでくる現代。そのなかでひととき目立つ素敵なデザインを作ることはますます難しくなり、非デザイナーでも簡単にそれなりのデザインが創れる技術も普及してきた。</p> <p>こんな今こそ、デザインの基礎をきちんと押さえることが重要である。人目を惹き、心をとらえるような優れたデザインは、しっかりとした土台の上でこそ開花していく。</p> <p>どんなに便利な環境になっても、デザインを思考するのは人間だ。</p> <p>人とあらゆるものの関係をよりよくするデザインの力、ますます可能性は拡がり続けている。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	自己紹介	クラスメイトに自分のことがよくわかる“手紙”を書く	筆記用具 色鉛筆 マーカー スケッチブック スマートフォン PC
	2	What's Design?	デザインとはなんだろう？	
	3	気づきのデザイン／浴びるデザ	カラーパス効果／自分だけの四次元ポケットを作ろう。マイポケット1000	
	4	レイアウト	様式・構成・優先順位	
	5	レイアウト	様式・構成・優先順位	
	6	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》	
	7	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》	
	8	タイポグラフィ	書体・文字組・調整	
	9	タイポグラフィ	書体・文字組・調整	
	10	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》	
	11	色 彩	色を知る・作る・使いこなす	
	12	色 彩	色を知る・作る・使いこなす	
	13	言語化するデザイン	My Best 10 My Worst 10	
	14	Question	「夏の思い出」ポストカード作成	
	15	Question	「夏の思い出」ポストカード講評	
後期	1	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》	筆記用具 色鉛筆 マーカー スケッチブック スマートフォン PC
	2	画像（イラスト・写真）	構図を見る・画像を選ぶ・配置する	
	3	アイデア	アイデアの作り方 5 STEP デフォルト・モード・ネットワーク	
	4	5W1H	つながる・ひろがる・みつかるデザイン	
	5	ロゴなデザイン	ロゴマーク作成	
	6	ロゴなデザイン	ロゴマーク講評	
	7	手渡すデザイン	名刺作成	
	8	手渡すデザイン	名刺講評	
	9	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	10	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	11	豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン	Christmas Party×DIY	
	12	豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン	Christmas Party×DIY	
	13	Question=100	アイデアを生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方	
	14	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》	
	15	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Eyesight 》	
評価方法	出席 (20%)、クリエイティブ (20%)、テクニカルスキル (20%)、コミュニケーション (20%)、モチベーション・チャレンジ (20%)			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部MS科1年

科目名	デジタルスキル I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	山口 真理子			
授業概要	<p><目標・目的> Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげる。 前期：Adobe Illustratorの基礎を一通り学び、ペンツール・図形ツールを使いこなせるようになる。 後期：Adobe Illustratorを使って作品制作、画面設計、入稿データを作れるようになる。</p> <p><授業構成> 1. 作品課題 2. 授業内演習課題 3. 練習ドリル</p> <p><提出課題> 前期：ペンツール・図形ツールをつかった練習課題をする。 後期：雑誌の占いページをつくる オリジナルステッカーの入稿データをつくる。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	超基礎	●演習1 Illustratorでできることを知る、文字を入力する口	通年：PC一式
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1	筆記用具
	3	入門2	●演習3 図形ツールで描く2	スケッチブックなど
	4	入門3	●演習4 ペンツールで描く1	ラフスケッチがかけるもの
	5	入門4	●演習5 ペンツールで描く2	USBメモリ
	6	入門5	●演習6 ペンツールで描く3	
	7	前期課題	アートボードの設定、レイヤー	
	8		図形ツールとペンツールを合わせて使う	
	9		狙った形をつくれるようになる練習	
	10		正確にデータをつくる	
	11		クオリティアップ	
	12		スピードアップ	
	13		トンボの役割、プリント実習	
	14		作業日&提出	
	15	講評・投票、後期課題出題（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）		
後期	1	後期課題1	サムネイル・ラフの作り方・画面構成について・文字組み基礎	
	2		●演習7 プロフィールシートをつくる 文字とイラストのバランスを知る	
	3		文字を組む	
	4		クオリティアップ	
	5		ブラシ設定	
	6		文字を組む2	
	7		作業日&提出	
	8		プレゼン・講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
	9	後期課題2	後期0課題出題	
	10		入稿データの作り方1	
	11		入稿データの作り方2	
	12		正確にデータをつくる	
	13		進捗チェック・全体フォロー	
	14		作業日&提出	
	15		講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
評価方法	前期課題・後期課題2つを軸に点数化+ドリルのクオリティ+授業内演習課題の提出率			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator			

2024 科目ガイド

[昼間部マンガ科]

2024年度 昼間部マンガ科 履修表

教科目及び必修・選択の別			年次・学期・週時数		二年次	
			前期	後期	前期	後期
専門課程一部マンガ科履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3		3
		マンガ概論Ⅱ	必			3
		イラストリアル解剖学	必	3		
		ストーリー構成Ⅱ	必	3		3
		キャラクター表現Ⅱ	必	3		3
		マンガⅢ	必	6		
		マンガⅣ	必			3
		デジタルスキルⅡ	必	3		3
		Webマンガ	必	3		3
		アシスタントテクニック	必	3		3
		キャリアデザイン	必	3		
		マンガゼミ	必			6
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		
		学外研修 ※随時設定	選			※
		海外研修 ※随時設定	選	※		
		作品展(進級・卒業) ※随時設定	選			※
	週時限数			30時間		
年間(40週)時限数合計			1,200時間			

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	マンガ概論Ⅱ			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	岩井 好典			
授業概要	<p>「Ⅱ」では、「Ⅰ」の内容を踏まえた上で、さらに具体的・実践的に、マンガ家に求められていることを一つずつ分析していく。 読者や編集者、インターネットでの配信など、多様化するマーケットでの立場の異なる人からの視点も織り交ぜながら、講義を行っていく。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1		マンガ家にとっての著作権	筆記用具、ノート
	2		パロディーや二次創作	
	3		マンガと表現の自由 1	
	4		デジタル時代のマンガ	
	5		編集者とマンガ家	
	6		マンガ家と芸術家	
	7		影響とインスパイア	
	8		ジャンルの重要性と脆弱さ	
	9		マンガと表現の自由 2	
	10		新しい刺激を受ける（美術館や展覧会）	
	11		「今年」のマンガについて	
	12		マンガとデザイン	
	13		マンガとコマ割り	
	14		マンガと作家性	
	15		読者について	
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	イラストリアル解剖学		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	藤田 岳生		
授業概要	<p>人体、動物、様々なモチーフを立体物としてとらえ、自在にアングルを変えたり部品を組み合わせてたりできる描画力を養う。マンガ、イラストのアイデア、テーマについていくつかの考察をする。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要
前期	1	立体イメージ	頭の中でも立体をイメージする力をつける。三面図から見取り図。
	2	人体1	全身の骨と筋肉について、構造とバランス。
	3	人体2	頭部、顔の構造、各パーツの描き方とバランス。
	4	人体3	上半身の構造と描き方。
	5	人体4	肩、腕の構造と描き方。
	6	人体5	手の構造と描き方。
	7	人体6	下半身の構造と描き方。
	8	人体7	ポーズ、コントラポストについて。
	9	服のしわ	しわの描き方、コツ。
	10	人体アングル1	動きある人体アタリの描き方。
	11	人体アングル2	人体アタリからポーズ作画。
	12	人体アングル3	人体アタリから描いたポーズのアングル替え。
	13	メカ	立体を意識しつつメカニカルなモチーフを描く。
	14	パースに乗せた人体1	パースに乗せた人体の描き方。
	15	パースに乗せた人体2	キツイパースに乗せた人体の見え方。
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席率・課題に取り組む姿勢。作画スピード(遅すぎると低評価)。課題作品の完成度。課題提出率。		
使用ソフト テキスト	授業ごとにプリント配布。デジタルの場合はダウンロード推奨。アナログの場合、アナログ作画道具一式。デジタルの場合、デジタル作画道具一式(クリップスタジオペイント)。		

クロッキー帳
鉛筆(シャープペン)
消しゴム
練り消し
デジタルで描きたい場合にはデジタル作画道具一式

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	ストーリー構成Ⅱ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	岩井 好典			
授業概要	前年の授業内容をベースに、さらに様々なストーリーの在り方を学ぶ。特に「読者を引きつけるストーリー」を考えるという点で、「物語をどうヒネるか」について重点的に講義をする。生徒が実際に「マンガのストーリー」の課題やオリジナル作品のプロット、名前が出来た場合は随時そのチェックをし、出版社に限らず多様化する媒体の選び方に関するアドバイスや、卒業後の進路についても指導する。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	制作実践Ⅰ		筆記用具、ノート
	2		物語をどう発想するか（四大元素など）	
	3		物語を考えるときに意識しておくこと	
	4		物語のひねり方	
	5		人はなぜ物語に夢中になるのか	
	6		「対立」がプロットの原動力	
	7		どんな「対立」を設定すべきか	
	8		登場人物のアクションが「対立」を生む	
	9		登場人物と「対立」に一貫性を持たせる	
	10		登場人物を理解する1	
	11		登場人物を理解する2	
	12		登場人物を理解する3	
	13		「認識」と「認識ギャップ」	
	14		認識ギャップを利用する	
	15		主人公の「痛み」を設定する	
後期	1	制作実践Ⅱ	主人公の対抗勢力を選ぶ	筆記用具、ノート
	2		ナラティブ・クエスチョン1	
	3		ナラティブ・クエスチョン2	
	4		物語のオープニング	
	5		プロットを作るために	
	6		構造（ストーリー構成）を決める	
	7		物語のペースをコントロールする	
	8		物語の中で「なにかが起きる」	
	9		サプライズとサスペンスのバランス	
	10		サブプロット1	
	11		サブプロット2	
	12		サブプロット3	
	13		物語のエンディング1	
	14		物語のエンディング2	
	15		漫画家であるとはどういうことか	
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2024

区分

必修

I部M科2年

科目名	キャラクター表現Ⅱ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	太田 和敏			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン公募作品への応募（外部に向けての作品制作）をする。 ・ポートフォリオに使うキャラクターデザイン作品の制作をする。 ・様々なキャラクターデザイン制作をする。 			
授業計画	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	デザイン公募制作、ポートフォリオ作品制作、他	デザイン公募作品制作（最優先とする）をする。 ポートフォリオ作品を制作する。 ・上記のものをメインに前期は授業を行う。 ・この2つ以外に時間があれば1年時に行っていないようなキャラクターデザインの課題を行う。	PC USBメモリー
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	デザイン公募制作、他	デザイン公募作品制作（最優先とする）をする。 後期も基本デザイン公募を行う。 後半はキャラクターのオリジナル商品を制作する。 キャラコンセプトからターゲットなどを考察する。 授業時間に変動あり。	PC USBメモリー
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13	キャラクター制作	卒制のキャラクターのオリジナル商品制作をする。	
	14			
	15			
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する。			
テキスト 参考書	・創作活動応援サイト CLIP			

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	マンガⅢ			
開講期	前期	時間数	6H	
講師名	瀬尾 浩史			
授業概要	進級作品となる16ページ漫画作品を制作する。その過程で、アイデア出しから仕上げまで、一本の作品を締め切りに合わせて完成させる力を養う。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	16ページマンガ制作	アイデア出し	作画道具 / PC
	2		キャラクターと世界観	作画道具 / PC
	3		イメージボード	作画道具 / PC
	4		プロット	作画道具 / PC
	5		ネーム①	作画道具 / PC
	6		ネーム②	作画道具 / PC
	7		ネーム③	作画道具 / PC
	8		下描き	作画道具 / PC
	9		線画① 人物	作画道具 / PC
	10		線画② 背景・その他	作画道具 / PC
	11		ベタ・描き込み	作画道具 / PC
	12		トーン・仕上げ	作画道具 / PC
	13		講評	作画道具 / PC
	14		卒業制作: キャラクターと企画	作画道具 / PC
	15		卒業制作: プロット	作画道具 / PC
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題への取り組み姿勢と提出作品の出来映えにより総合的に判断する。			
使用ソフト テキスト	アナログの場合は作画道具一式。デジタルの場合はPCとCLIP STUDIO PAINT。			

2024

区分	必修	I部M科2年
----	----	--------

科目名	マンガⅣ		
開講期	後期	時間数	3H
講師名	太田 和敏		
授業概要	卒業作品マンガを制作（実践）する。 8ページ～32ページまでの漫画制作を行う。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1	卒業作品制作	8ページ～32ページの作品制作 プロットチェック、ネーム制作、本番、仕上げ作業 マンガゼミの補佐 卒業作品製本制作、マンガ制作以外の作業 授業時間変動あり。
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	13	製本作り	作品をデータ化する（PDF） 作品をプリントアウト チェック 製本作業 外部発注
	14		
15			PC USBメモリー
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する。		
テキスト 参考書	・創作活動応援サイト CLIP		

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	デジタルスキルⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	レモン水銀			
授業概要	CLIP STUDIO PAINT PROを用いてフルデジタルでマンガ制作する技術を身につける。 1年で学習したスキルを用いて自身にとって効率的に作業を進めるかを習得する。 アナログで過去に作成したもの、他の授業で作成したものをフルデジタルで再構築することで抵抗少なくフルデジタルに移行することを目指す。 Webtoonやマンガ業界等の状況を理解する。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	フルデジタルでペンに慣れる	自身の絵柄をフルデジタルで再現・習得 アナログで1ページ分を描いてみる（ペン入れ、ベタまで） その作画にかかった時間を各工程でメモしフルデジタルでその時間の攻略を目指す 以前、自身で制作したものを用いて作画も可 好きなマンガの模写でも可 慣れたらエッセイマンガをフルデジタルで作成する	パソコン パソコンの電源 ペンタ プレット 筆記用具 メモがとれるもの（ノートなど） 教材の教科書（CLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック）
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	素材の加工等	背景、集中線、コマ、オノマトペなど CLIPや元々CSPPに入っている素材を活用してタイムアタック 著作権物に対する禁忌事項の留意も	
	8			
	9			
	10			
	11	カラーページの制作	Web、アプリなどで読める縦読み漫画投稿用、 または扉絵を想定したのカラーページの作成。	
	12			
	13			
	14			
	15	前期復習	前期で習得した技術を使って4コママンガの制作を行う	
後期	1	Webtoonの制作	8コマ程度のwebtoonの制作を実務形式で行う 1. プロット 2. ネーム 3. 下描き 4. ペン入れ 5. 着色	
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	3D人形の理解	3Dデッサン人形の使い方を習得し、難しいポーズ等を早く描けるようにする	
	10	背景制作	背景の制作_実務編	
	11	実務の理解	デジタルを用いたスタジオ制作式の現状の理解	
	12	アシスタント業務の理解	本番を想定した実践。メールの文面の流れ、コマ、ベタ、集中線、トーン、背景など アシスタントへの指示の出し方、実際の制作を他の学生と協力して行う	
	13			
	14	SNSの利用	SNSを用いたブランディングについて	
	15	復習	まだ習得できていないと感じるスキルを復習する	
評価方法	授業態度、出席率、授業内の教材課題、習得度、習得に至るまでの過程を総合的に見て評価する。			
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO PAINT PROおよびCLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック			

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	Webマンガ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	刻田 門大			
授業概要	<p>1年後期からの続きで投稿用の漫画完成を目指す。WEB漫画は漫画を見る媒体の幅の広さから非常に利用される機会が多くなっており、紙媒体と組み合わせることで非常に効果大きい媒体ともなっている。2年の授業ではただ単に作業をするだけではなく、クリップスタジオの新機能、重要機能、面白い使い方、効率的な使い方なども紹介しつつ、前期は縦スクロール漫画(Webtoon)、後期は進路に合わせて自分で投稿するサイトを選択し、どのWEBサービスを利用すると自分の進路に向いているのかおよび一つの作品を後で別のフォーマットに変更利用できるようにすることを念頭に置いた作画方法などを自分で理解して自分で選択するという自己プロデュースまで含めて学ぶ内容になっている。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	アップまでしてみよう	コミコの学生選手権に向けてどのような作品をまとめるのが理解できるようになる	
	2	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(ネーム等それに伴う作業方法など1)	
	3	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(ネーム等それに伴う作業方法など2)	
	4	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(下書き等それに伴う作業方法など1)	
	5	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(下書き等それに伴う作業方法など、更にファイルの送る際の注意点等2)	
	6	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など1)	
	7	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など2)	
	8	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など1)	
	9	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など2)	
	10	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等1)	
	11	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等2)	
	12	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等3)	
	13	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(締切予定日)	
	14	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(総評、予備日)	
	15	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(総評、予備日)	
後期	1	アップまでしてみよう	自分の進路に合わせて投稿系WEB漫画サービスの種類と方向性を学びそれぞれの違いとフォーマットなどの学ぶ	
	2	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(ネーム等それに伴う作業方法など1)	
	3	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(ネーム等それに伴う作業方法など2)	
	4	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(下書き等それに伴う作業方法など1)	
	5	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(下書き等それに伴う作業方法など、更にファイルの送る際の注意点等2)	
	6	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など1)	
	7	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など2)	
	8	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など1)	
	9	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など2)	
	10	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等1)	
	11	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等2)	
	12	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等3)	
	13	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(締切予定日)	
	14	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(総評、予備日)	
	15	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう(総評、予備日)	
評価方法	『作品を提出』し、そのURLを担当及び教務に『メールで送信し確認』された段階で評価点となる。			
使用ソフト テキスト	原則として、講師作成の授業素材を使用する。			

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	アシスタントテクニク			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	猫島 礼			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ClipStudioPaintを用いて、実践を想定したデジタルでのモノクロ・カラー技術実習を行い、アシスタント実務に対応できるスピードとテクニックを習得する。 ・毎週違うテーマのアシスタントサンプルを作成し、希望職種に向けたポートフォリオを制作、希望する企業への応募や業務受注を目指す。 ・志望する業界や企業への応募方法、業界動向認識、コミュニケーション能力、ビジネスマナーを習得する。 ・課題提出締め切り日を守り、提出データ仕様遵守の必要性を認識し、相手が希望するデータ作成ができるアシスタントを目指す。 			
授業計画	回数	主題・目的	概要	
前期	1	実習	サンプル制作01「つやベタグラデ髪・ベタフラッシュ」	PC一式
	2	実習	サンプル制作02「アシスタント指定」「相互アシスタント」	PC一式
	3	実習	サンプル制作03「カップとテーブル」	PC一式
	4	実習	サンプル制作04「ソファ」	PC一式
	5	実習	サンプル制作05「エレベーター」	PC一式
	6	実習	サンプル制作06「スマホ」	PC一式
	7	実習	サンプル制作07「LINE画面」	PC一式
	8	実習	サンプル制作08「窓」	PC一式
	9	実習	サンプル制作09「洗面台」	PC一式
	10	実習	サンプル制作10「教室の机」	PC一式
	11	実習	サンプル制作11「ゴミ箱」	PC一式
	12	実習	サンプル制作12「電子レンジ」	PC一式
	13	実習	サンプル制作13「和室」	PC一式
	14	実習	サンプル制作14「観葉植物」	PC一式
	15	まとめ	サンプル制作15「前期ポートフォリオ」	PC一式
後期	1	実習	サンプル制作01「人物と小物」	PC一式
	2	実習	サンプル制作02「人物と靴」	PC一式
	3	実習	サンプル制作03「人物と眼鏡」	PC一式
	4	実習	サンプル制作04「人物と刃物」	PC一式
	5	実習	サンプル制作05「食品とテーブル」ブラシ活用	PC一式
	6	実習	サンプル制作06「洋剣」	PC一式
	7	実習	サンプル制作07「日本刀」	PC一式
	8	実習	サンプル制作08「看板」	PC一式
	9	実習	サンプル制作09「人物と階段」	PC一式
	10	実習	サンプル制作10「キャラクターのコマぶち抜き1p」	PC一式
	11	実習	サンプル制作11「1点透視背景にキャラクター」	PC一式
	12	実習	サンプル制作12「2点透視背景にキャラクター」	PC一式
	13	実習	サンプル制作13「3点透視背景にキャラクター」	PC一式
	14	実習	サンプル制作14「モブ」・ポートフォリオ制作	PC一式
	15	まとめ	WEBTOONスタジオ・アシスタントネット応募	PC一式
評価方法	授業態度・提出作品の有無・出欠席・課題へ取り組む姿勢などに対して総合評価により算出する。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・テキストエディット・オリジナルテキスト			

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	猫島 礼			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・マンガ家、アシスタント、デザイン業界就職に至るまでのキャリアプランや業界動向を学ぶことで企業に対して関心を持ち、アプローチするために必要な知識や技術を把握し、就職活動に向けて具体的な目標と計画を立てる。 ・志望する業界や企業で活躍するために、新卒採用選考（履歴書・エントリーシート作成する。 ・面接試験など）に対応できるコミュニケーション能力・ビジネスマナーを習得するとともに、実践力の向上を図る。 ・持ち込み用マンガ、WEBTOONスタジオ応募用、アシスタント用データを合わせてポートフォリオを制作、希望する企業への応募や業務受注を目指す。 			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	導入	就活スケジュール確認・到達目標を設定・物語4コママンガ01	PC一式
	2	模擬練習	企業電話対応をクラスメイトと模擬練習・物語4コママンガ02	PC一式
	3	模擬練習	企業メール対応をクラスメイトと模擬練習・物語4コママンガ03	PC一式
	4	履歴書	履歴書の書き方・履歴書の作成・物語4コママンガ04	PC一式
	5	履歴書	履歴書の修正・物語4コママンガ05	PC一式
	6	自己PR	エントリーシートに必要な自己PRを作成・LINEスタンプ01	PC一式
	7	自己PR	自己PRの修正・LINEスタンプ02	PC一式
	8	模擬練習	持ち込み時の質疑応答・応答文を作成・LINEスタンプ03	PC一式
	9	模擬練習	持ち込み時の立ち居振る舞い・模擬練習・LINEスタンプ04	PC一式
	10	模擬練習	面接時の質疑応答・応答文を作成・LINEスタンプ05	PC一式
	11	模擬練習	面接時の立ち居振る舞い・模擬練習・進化系キャラデザイン01	PC一式
	12	制作	キャリアセンター・VIVIVIT・クリ博活用・進化系キャラデザイン02	PC一式
	13	制作	ポートフォリオ制作・応募企業選出・進化系キャラデザイン03	PC一式
	14	制作	ポートフォリオ制作・応募企業選出・進化系キャラデザイン04	PC一式
	15	応募	ポートフォリオ制作・エントリー準備・進化系キャラデザイン05	PC一式
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出欠・実際の仕事を想定した課題制作・作品点数・提出納期などを総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・オリジナルテキスト。			

2024

区分	必修	対象	1部M科2年
----	----	----	--------

科目名	マンガゼミ		
開講期	後期	時間数	6H
講師名	瀬尾 浩史		
授業概要	卒業作品となる漫画作品を制作する。前期末と夏期休暇中に構想した物語をネームに落とし込み、漫画雑誌コンクールへの応募、また編集部への持ち込みに耐える短編作品として完成させる。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1	卒業作品制作	ネーム① 作画道具 / PC
	2		ネーム② 作画道具 / PC
	3		ネーム③ 作画道具 / PC
	4		下描き① 作画道具 / PC
	5		下描き② 作画道具 / PC
	6		線画① 作画道具 / PC
	7		線画② 作画道具 / PC
	8		線画③ 作画道具 / PC
	9		ベタ・描き込み① 作画道具 / PC
	10		ベタ・描き込み② 作画道具 / PC
	11		トーン・仕上げ① 作画道具 / PC
	12		トーン・仕上げ② 作画道具 / PC
	13		アイデア出し① 作画道具 / PC
	14		アイデア出し② 作画道具 / PC
	15		講評 作画道具 / PC
評価方法	課題への取り組み姿勢と提出作品の出来映えにより総合的に判断する。		
使用ソフト テキスト	アナログの場合は作画道具一式。デジタルの場合はPCとCLIP STUDIO PAINT。		