

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 マンガクリエイト科(修業年限2年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次					
共通科目	マンガ技法演習A	児玉 直樹	必修	60		60		○	演習	60
	マンガ技法演習B	児玉 直樹	必修	60		60		○	演習	60
	業界研究A	児玉 直樹	必修	20		20		○	演習	20
	業界研究B	児玉 直樹	必修	20		20		○	演習	20
	実践ビジネスマナーA	青池 祥子	必修	10		10			実習	
	実践ビジネスマナーB	青池 祥子	必修	10		10			実習	
	ベース技法A	児玉 直樹	必修	30		30		○	実習	30
	ベース技法B	児玉 直樹	必修	30		30		○	実習	30
	人体A	石川 兼司	必修	30		30		○	実習	30
	人体B	石川 兼司	必修	30		30		○	実習	30
	映像論A	児玉 直樹	必修	30		30		○	実習	30
	映像論B	児玉 直樹	必修	30		30		○	実習	30
	デジタルコミック技法A	青池 祥子	必修	30		30			実習	
	デジタルコミック技法B	青池 祥子	必修	30		30			実習	
	シナリオ演習A	浅平 朋子	必修	20		20		○	演習	20
	シナリオ演習B	浅平 朋子	必修	20		20		○	演習	20
	制作実習	陽華 エミ	必修	30		30		○	実習	30
	デジタルカラー技法	陽華 エミ	必修	30		30		○	演習	30
	実践行動学Part I	児玉 直樹	必修	12		12			実習	
	実践行動学Part II	児玉 直樹	必修	6		6			実習	
	コミュニケーション検定	児玉 直樹	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	児玉 直樹	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	石川 兼司	必修	27		27		○	講義	27
	業界研究	児玉 直樹	必修	39		39		○	講義	39
	オリジナル課題制作	児玉 直樹	必修	120		120		○	実習	120
	コンセンサス研修	児玉 直樹	必修	12		12			講義	
	修了制作	児玉 直樹	必修	130		130		○	実習	130
	マンガ技法演習ⅡA	児玉 直樹	必修		60	60		○	演習	60
	マンガ技法演習ⅡB	青池 祥子	必修		60	60		○	演習	60
	業界研究A	加藤 綾	必修		30	30		○	実習	30
	業界研究B	加藤 綾	必修		30	30		○	実習	30
	実践行動学実践行動学PartⅢ	青池 祥子	必修		12	12			実習	
	コンセンサス実習	青池 祥子	必修		30	30			講義	
	オリジナル課題制作	青池 祥子	必修		130	130		○	実習	130
	卒業制作	青池 祥子	必修		190	190		○	実習	190
	業界研究	青池 祥子	必修		40	40		○	講義	40
	選択マンガ演習SP①A	金巻 とよじ	選択		30	30		○	演習	30
	選択デッサンA	近藤 充	選択		30	30		○	実習	30
	ベースベクティブⅡA	伊藤 寛志	選択		30	30		○	実習	30
	選択制作実習A	青池 祥子	選択		30	30		○	実習	30
	選択映像論A	石川 兼司	選択		30	30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤 充	選択		30	30		○	演習	30
	イラストテクニックⅡA	桑野 花菜	選択		30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池 祥子	選択		30	30		○	演習	30
	選択アシスタント特講A	伊藤 寛志	選択		30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田 ナツミ	選択		30	30		○	実習	30
	選択挿絵A	廣野 美樹	選択		30	30		○	実習	30
	選択ワード検定	青池 祥子	選択		30	30			実習	
	選択マンガ演習SP①B	金巻 とよじ	選択		30	30		○	演習	30
	選択デッサンB	近藤 充	選択		30	30		○	実習	30
ベースベクティブⅡB	伊藤 寛志	選択		30	30		○	実習	30	
選択制作実習B	青池 祥子	選択		30	30		○	実習	30	
選択映像論B	石川 兼司	選択		30	30		○	実習	30	
選択アートイラストB	近藤 充	選択		30	30		○	演習	30	
イラストテクニックⅡB	桑野 花菜	選択		30	30		○	実習	30	
選択デジタル画材技法B	青池 祥子	選択		30	30		○	演習	30	
選択アシスタント特講B	伊藤 寛志	選択		30	30		○	実習	30	
選択アナログ画材技法B	山田 ナツミ	選択		30	30		○	実習	30	
選択挿絵B	廣野 美樹	選択		30	30		○	実習	30	
選択エクセル検定	青池 祥子	選択		30	30			実習		
必修科目授業時数				936	582	1518				
選択科目授業時数		選択		0	720	720	実務経験(有)合計		合計	
総授業数						2238				1956
課程の修了に必要な総授業時数					1790			47		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 コミックイラスト科(修業年限2年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次					
共通科目	業界研究・マーケティング	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	業界研究・マネタイズ	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	背景ベースⅠA	石川兼司	必修	20		20		○	実習	20
	背景ベースⅠB	石川兼司	必修	20		20		○	実習	20
	コミックアートⅠA	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	コミックアートⅠB	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	基礎デッサンⅠA	近藤充	必修	30		30		○	実習	30
	基礎デッサンⅠB	近藤充	必修	30		30		○	実習	30
	色彩学A	岩橋すみえ	必修	30		30		○	講義	30
	色彩学B	岩橋すみえ	必修	45		45		○	講義	45
	クロッキーⅠA	石川兼司	必修	10		10		○	実習	10
	クロッキーⅠB	石川兼司	必修	10		10		○	実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	必修	30		30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	必修	30		30		○	実習	30
	エッセイA	浅平朋子	必修	10		10		○	実習	10
	エッセイB	浅平朋子	必修	10		10		○	実習	10
	ビジネスマナー	廣野美樹	必修	30		30			実習	
	進路・作品集制作Ⅰ	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠA	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	廣野美樹	必修	30		30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	必修	30		30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	必修	30		30		○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	廣野美樹	必修	12		12			実習	
	実践行動学PartⅡ	廣野美樹	必修	6		6			実習	
	コミュニケーション検定	廣野美樹	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	廣野美樹	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	石川兼司	必修	27		27		○	講義	27
	業界研究	廣野美樹	必修	48		48		○	講義	48
	オリジナル課題制作	廣野美樹	必修	50		50		○	実習	50
	コンセンサス研修	廣野美樹	必修	12		12			講義	
	修了制作	廣野美樹	必修	105		105		○	実習	105
	グラフィックデザインA	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインB	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①A	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①B	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②A	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②B	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	進路・作品集制作Ⅱ	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	進路・卒業制作	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	ブランディングA	堀葉月	必修		30	30		○	実習	30
	ブランディングB	堀葉月	必修		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	松崎佳子	必修		12	12			実習	
	コンセンサス実習	松崎佳子	必修		18	18			実習	
	業界研究	松崎佳子	必修		30	30		○	実習	30
	自主課題制作	松崎佳子	必修		120	120		○	実習	120
	卒業制作	松崎佳子	必修		170	170		○	実習	170
	選択デッサンA	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択カットイラストA	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択挿絵A	廣野美樹	選択		30	30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	松崎佳子	選択		30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択		30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30
	選択ワード&エクセルA	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30
	選択ベースベクティブⅠA	伊藤寛志	選択		30	30		○	実習	30
	選択コミックエッセイA	廣野美樹	選択		30	30		○	実習	30
	選択デッサンB	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
	選択カットイラストB	松崎佳子	選択		30	30		○	実習	30
	選択挿絵B	廣野美樹	選択		30	30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤充	選択		30	30		○	実習	30
選択グラフィックデザインB	松崎佳子	選択		30	30		○	実習	30	
選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択		30	30		○	実習	30	
選択デジタル画材技法B	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30	
選択ワード&エクセルB	青池祥子	選択		30	30		○	実習	30	
選択ベースベクティブⅠB	伊藤寛志	選択		30	30		○	実習	30	
選択コミックエッセイB	廣野美樹	選択		30	30		○	実習	30	
選択ベースベクティブⅡA	伊藤寛志	選択		30	30		○	実習	30	
選択ベースベクティブⅡB	伊藤寛志	選択		30	30		○	実習	30	
必修科目授業時数				905	650	1555				
選択科目授業時数		選択		0	660	660		実務経験(有)合計		合計
総授業時間数						2215				1995
課程の修了に必要な総授業時数					1770			58		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 アニメーター科(修業年限2年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次					
共通科目	アニメ作画ⅠA	小村方 宏治	必修	15		15		○	実習	15
	アニメ作画ⅠB	小村方 宏治	必修	15		15		○	実習	15
	アニメ動画ⅠA	平田 かほる	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ動画ⅠB	平田 かほる	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ制作ⅠA	福澤 大玄	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ制作ⅠB	福澤 大玄	必修	30		30		○	実習	30
	アニメーション技法A	福澤 大玄	必修	30		30		○	実習	30
	アニメーション技法B	福澤 大玄	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	必修	30		30		○	実習	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	必修	30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンA	児玉 直樹	必修	30		30		○	実習	30
	キャラクターデッサンB	児玉 直樹	必修	30		30		○	実習	30
	映像技術A	福澤 大玄	必修	30		30		○	実習	30
	映像技術B	福澤 大玄	必修	30		30		○	実習	30
	人物デッサンA	樺 梓	必修	30		30		○	実習	30
	人物デッサンB	樺 梓	必修	30		30		○	実習	30
	アニメ演出Ⅰ	木宮 茂	必修	15		15		○	実習	15
	アニメ演出Ⅱ	木宮 茂	必修	15		15		○	実習	15
	業界研究A	樺 梓	必修	30		30		○	講義	30
	業界研究B	樺 梓	必修	30		30		○	講義	30
	実践行動学PartⅠ	樺 梓	必修	12		12			実習	
	実践行動学PartⅡ	樺 梓	必修	6		6			実習	
	日本語コミュニケーション検定	樺 梓	必修	32		32			講義	
	ビジネス著作権検定	樺 梓	必修	38		38			講義	
	就職・進路研修	石川 兼司	必修	27		27		○	講義	27
	業界研究	樺 梓	必修	33		33		○	実習	33
	オリジナル課題制作	樺 梓	必修	60		60		○	実習	60
	コンセンサス研修	樺 梓	必修	12		12			講義	
	修了アニメーション制作	樺 梓	必修	180		180			実習	180
	進路指導A	福澤 大玄	必修		30	30		○	実習	30
	進路指導B	福澤 大玄	必修		30	30		○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	福澤 大玄	必修		12	12			実習	
	コンセンサス実習	福澤 大玄	必修		12	12			実習	
	自主課題制作	福澤 大玄	必修		60	60		○	実習	60
	卒業アニメーション制作	福澤 大玄	必修		180	180		○	実習	180
	選択アニメ作画ⅡA	小村方 宏治	選択		30	30		○	実習	30
	3DCG1A	山上 超夢	選択		30	30			実習	
	アニメ動画ⅡA	平田 かほる	選択		30	30		○	実習	30
	3DCG2A	山上 超夢	選択		30	30			実習	
	選択中割演習A	杉田 まるみ	選択		30	30		○	演習	30
	選択実践レタスプロA	梁取 春香	選択		30	30		○	実習	30
	背景ベースA	佐藤 武	選択		30	30		○	実習	30
	選択中割演習A	杉田 まるみ	選択		30	30		○	演習	30
	色彩学A	岩橋 すみえ	選択		30	30		○	実習	30
	選択映画論A	石川 兼司	選択		30	30		○	実習	30
	ビジネスマナーA	福原 純子	選択		30	30		○	実習	30
	選択背景A	佐藤 武	選択		30	30		○	実習	30
	アニメーション制作A	福澤 大玄	選択		30	30		○	実習	30
	選択AE演習A	脇屋 雄介	選択		30	30		○	演習	30
	選択デジタル作画A	福澤 大玄	選択		30	30		○	実習	30
ポートフォリオ制作A	樺 梓	選択		30	30		○	実習	30	
選択AE演習A	脇屋 雄介	選択		30	30		○	演習	30	
表現技法A	樺 梓	選択		30	30		○	実習	30	
Adobe3DA	山上 超夢	選択		30	30			実習		
選択アニメ作画ⅡB	小村方 宏治	選択		30	30		○	実習	30	
3DCG1B	山上 超夢	選択		30	30			実習		
アニメ動画ⅡB	平田 かほる	選択		30	30		○	実習	30	
3DCG2B	山上 超夢	選択		30	30			実習		
選択中割演習B	渡辺 舞	選択		30	30		○	演習	30	
選択実践レタスプロB	梁取 春香	選択		30	30		○	実習	30	
背景ベースB	佐藤 武	選択		30	30		○	実習	30	
選択中割演習B	渡辺 舞	選択		30	30		○	演習	30	
色彩学B	岩橋 すみえ	選択		30	30		○	実習	30	
選択映画論B	石川 兼司	選択		30	30		○	実習	30	
ビジネスマナーB	福原 純子	選択		30	30		○	実習	30	
選択背景B	佐藤 武	選択		30	30		○	実習	30	
アニメーション制作B	福澤 大玄	選択		30	30		○	実習	30	
選択AE演習B	脇屋 雄介	選択		30	30		○	演習	30	
選択デジタル作画B	福澤 大玄	選択		30	30		○	実習	30	
ポートフォリオ制作B	樺 梓	選択		30	30		○	実習	30	
選択AE演習B	脇屋 雄介	選択		30	30		○	演習	30	
表現技法B	樺 梓	選択		30	30		○	実習	30	
Adobe3DB	山上 超夢	選択		30	30			実習		
必修科目授業時数				940	324	1264				
選択科目授業時数			選択	0	1140	1140		実務経験(有)合計	合計	
総授業時間数						2404				2100
課程の終了に必要な総授業時数					1774			40		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 キャラクターデザイン科(修業年限2年)

区分	授業科目	担当講師	必修の別	年間授業時間数		合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数	
				1年次	2年次						
共通科目	キャラクターデッサンⅠA	佐藤 武	必修	30		30		○	実習	30	
	キャラクターデッサンⅠB	佐藤 武	必修	30		30		○	実習	30	
	デザインワークⅠA	沢居 徳和	必修	30		30		○	実習	30	
	デザインワークⅠB	沢居 徳和	必修	30		30		○	実習	30	
	キャラクターデザインⅠA	佐藤 春麗	必修	30		30		○	実習	30	
	キャラクターデザインⅠB	佐藤 春麗	必修	30		30		○	実習	30	
	マーケティングA	三上 昌史・駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30	
	マーケティングB	三上 昌史・駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30	
	ビジネスマナーA	福原 純子	必修	50		50		○	実習	50	
	ビジネスマナーB	福原 純子	必修	50		50		○	実習	50	
	基礎デッサンA	駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30	
	基礎デッサンB	駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30	
	3DCGA	山上 超夢	必修	30		30		○	実習	30	
	3DCGB	山上 超夢	必修	30		30		○	実習	30	
	背景バースデッサンA	佐藤 武	必修	30		30		○	実習	30	
	背景バースデッサンB	佐藤 武	必修	30		30		○	実習	30	
	デジタルイラストⅠA	駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30	
	デジタルイラストⅠB	駒形 靖	必修	30		30		○	実習	30	
	実践行動学PartⅠ	駒形 靖・佐藤 武	必修	12		12				実習	
	実践行動学PartⅡ	駒形 靖・佐藤 武	必修	6		6				実習	
	日本語コミュニケーション検定	駒形 靖・佐藤 武	必修	32		32				講義	
	ビジネス著作権検定	駒形 靖・佐藤 武	必修	38		38				講義	
	就職・進路研修	石川 兼司	必修	27		27		○		講義	27
	オリジナル課題制作	駒形 靖・佐藤 武	必修	60		60		○		実習	60
	コンセンサス研修	駒形 靖・佐藤 武	必修	12		12				講義	
	修了制作	駒形 靖・佐藤 武	必修	219		219		○		実習	219
	デジタルイラストⅡA	山口 由奈	必修		30	30		○		実習	30
	デジタルイラストⅡB	山口 由奈	必修		30	30		○		実習	30
	3DCGⅡA	中野 武志	必修		30	30		○		実習	30
	3DCGⅡB	中野 武志	必修		30	30		○		実習	30
	進路業界研究A	沢居 徳和・山上 超夢	必修	30	30	30		○		講義	30
	進路業界研究B	沢居 徳和・山上 超夢	必修	30	30	30		○		講義	30
	デザインワークⅡA	沢居 徳和	必修	30	30	30		○		実習	30
	デザインワークⅡB	沢居 徳和	必修	30	30	30		○		実習	30
	ゲームグラフィックA	和平 徹哉	必修	30	30	30		○		実習	30
	ゲームグラフィックB	和平 徹哉	必修	30	30	30		○		実習	30
	キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	必修	30	30	30		○		実習	30
	キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	必修	30	30	30		○		実習	30
	実践ビジネスマナーA	福原 純子	必修	30	30	30		○		実習	30
	実践ビジネスマナーB	福原 純子	必修	30	30	30		○		実習	30
	作品集制作A	駒形 靖・佐藤 武	必修	30	30	30		○		実習	30
	作品集制作B	駒形 靖・佐藤 武	必修	30	30	30		○		実習	30
	選択背景A	佐藤 武	選択	30	30	30		○		実習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30	30		○		実習	30
	選択デザインA	沢居 徳和	選択	30	30	30		○		実習	30
	選択背景B	佐藤 武	選択	30	30	30		○		実習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30	30		○		実習	30
	選択デザインB	沢居 徳和	選択	30	30	30		○		実習	30
	実践行動学PartⅢ	沢居 徳和・山上 超夢	必修	12	12	12				実習	
	コンセンサス実習	沢居 徳和・山上 超夢	必修	6	6	6				実習	
業界研究	沢居 徳和・山上 超夢	必修	24	24	24		○		実習	24	
オリジナル作品制作	沢居 徳和・山上 超夢	必修	60	60	60		○		実習	60	
卒業制作	沢居 徳和・山上 超夢	必修	216	216	216		○		実習	216	
必修科目授業時数			986	798	1964						
選択科目授業時数		選択	0	180	180		実務経験(有)合計		合計		
総授業時間数					2144					1846	
課程の修了に必要な総授業時数				1780				43			

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 マンガ・イラスト総合学科(修業年限3年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数			合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数	
				1年次	2年次	3年次						
共通科目	デザインⅠA	八子 智明	必修	30			30		○	実習	30	
	デザインⅠB	八子 智明	必修	30			30		○	実習	30	
	人体A	石川 兼司	必修	30			30		○	実習	30	
	人体B	石川 兼司	必修	30			30		○	実習	30	
	デッサンⅠA	八子 智明	必修	30			30		○	実習	30	
	デッサンⅠB	八子 智明	必修	30			30		○	実習	30	
	ハースベクティブⅠA	伊藤 寛志	必修	30			30		○	実習	30	
	ハースベクティブⅠB	伊藤 寛志	必修	30			30		○	実習	30	
	ビジネスマナーⅠA	石川 兼司	必修	30			30		○	実習	30	
	ビジネスマナーⅠB	石川 兼司	必修	30			30		○	実習	30	
	キャラクター発想A	石川 兼司	必修	30			30		○	演習	30	
	キャラクター発想B	石川 兼司	必修	30			30		○	演習	30	
	マンガテクニクⅠA	伊藤 寛志	必修	30			30		○	実習	30	
	マンガテクニクⅠB	伊藤 寛志	必修	30			30		○	実習	30	
	イラストテクニクⅠA	桑野 花菜	必修	30			30		○	実習	30	
	イラストテクニクⅠB	桑野 花菜	必修	30			30		○	実習	30	
	1・2年合同マンガイラスト演習A	石川 兼司	必修	30			30		○	演習	30	
	1・2年合同マンガイラスト演習B	石川 兼司	必修	30			30		○	演習	30	
	実践行動学PartⅠ	石川 兼司	必修	12			12				実習	
	実践行動学PartⅡ	石川 兼司	必修	6			6				実習	
	コミュニケーション検定	石川 兼司	必修	32			32				講義	
	ビジネス著作権検定	石川 兼司	必修	38			38				講義	
	就職・進路研修	石川 兼司	必修	27			27				実習	27
	業界研究	石川 兼司	必修	39			39				講義	39
	オリジナル課題制作	石川 兼司	必修	100			100		○		実習	100
	コンセンサス研修	石川 兼司	必修	12			12				講義	
	修了制作	石川 兼司	必修	130			130		○		講義	130
	マンガテクニクⅡA	伊藤 寛志	必修			30	30		○		実習	30
	マンガテクニクⅡB	伊藤 寛志	必修			30	30		○		実習	30
	ハースベクティブⅡA	伊藤 寛志	必修			30	30		○		実習	30
	ハースベクティブⅡB	伊藤 寛志	必修			30	30		○		実習	30
	イラストテクニクⅡA	桑野 花菜	必修			30	30		○		実習	30
	イラストテクニクⅡB	桑野 花菜	必修			30	30		○		実習	30
	セルフブランディングA	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30
	セルフブランディングB	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30
	セルフマネタイズA	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30
	セルフマネタイズB	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30
	1・2年合同マンガイラスト演習A	石川 兼司	必修			30	30		○		演習	30
	1・2年合同マンガイラスト演習B	石川 兼司	必修			30	30		○		演習	30
	実践行動学PartⅢ	石川 兼司	必修			12	12				実習	
	コンセンサス実習	石川 兼司	必修			30	30				実習	
	進級制作	石川 兼司	必修			220	220		○		実習	220
	選抜マンガ演習SP①A	金巻 とよじ	選択			30	30		○		講義	30
	選抜マンガ演習SP①B	金巻 とよじ	選択			30	30		○		講義	30
	選択グラフィックデザインA	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30
	選択グラフィックデザインB	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30
	選択アートイラストA	近藤 亮	選択			30	30		○		実習	30
	選択アートイラストB	近藤 亮	選択			30	30		○		実習	30
	色彩学A	岩橋 すみえ	選択			30	30		○		講義	30
	色彩学B	岩橋 すみえ	選択			30	30		○		講義	30
選択映画論A	石川 兼司	選択			30	30		○		実習	30	
選択映画論B	石川 兼司	選択			30	30		○		実習	30	
選択アシスタント実習A	伊藤 寛志	選択			30	30		○		実習	30	
選択アシスタント実習B	伊藤 寛志	選択			30	30		○		実習	30	
選択デジタル画材技法A	青池 祥子	選択			30	30				実習		
選択デジタル画材技法B	青池 祥子	選択			30	30				実習		
選択カットイラストA	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30	
選択カットイラストB	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30	
セルフブランディングⅢA	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30	
セルフブランディングⅢB	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30	
セルフマネタイズⅢA	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30	
セルフマネタイズⅢB	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30	
マンガイラスト演習ⅢA	石川 兼司	必修			10	10		○		演習	10	
マンガイラスト演習ⅢB	石川 兼司	必修			20	20		○		演習	20	
進路研修A	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30	
進路研修B	八子 智明	必修			30	30		○		実習	30	
実践行動学PartⅢ	石川 兼司	必修			12	12		○		実習	12	
コンセンサス実習	八子 智明	必修			30	30				実習		
オリジナル作品制作	八子 智明	必修			160	160		○		実習	160	
卒業制作	八子 智明	必修			180	180		○		実習	180	
業界研究	八子 智明	必修			18	18		○		実習	18	
選抜マンガ演習SP①A	金巻 とよじ	選択			30	30		○		講義	30	
選抜マンガ演習SP①B	金巻 とよじ	選択			30	30		○		講義	30	
選択コミックエッセイA	廣野 美樹	選択			30	30		○		実習	30	
選択コミックエッセイB	廣野 美樹	選択			30	30		○		実習	30	
選択デッサンA	近藤 亮	選択			30	30		○		実習	30	
選択デッサンB	近藤 亮	選択			30	30		○		実習	30	
選択グラフィックデザインA	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30	
選択グラフィックデザインB	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30	
選択アートイラストA	近藤 亮	選択			30	30		○		実習	30	
選択アートイラストB	近藤 亮	選択			30	30		○		実習	30	
色彩学A	岩橋 すみえ	選択			30	30		○		講義	30	
色彩学B	岩橋 すみえ	選択			30	30		○		講義	30	
選択映画論A	石川 兼司	選択			30	30		○		実習	30	
選択映画論B	石川 兼司	選択			30	30		○		実習	30	
選択アシスタント実習A	伊藤 寛志	選択			30	30		○		実習	30	
選択アシスタント実習B	伊藤 寛志	選択			30	30		○		実習	30	
選択デジタル画材技法A	青池 祥子	選択			30	30				実習		
選択デジタル画材技法B	青池 祥子	選択			30	30				実習		
選択カットイラストA	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30	
選択カットイラストB	松崎 佳子	選択			30	30		○		実習	30	
選択アナログ画材技法A	山田 ナツミ	選択			30	30		○		実習	30	
選択アナログ画材技法B	山田 ナツミ	選択			30	30		○		実習	30	
選択挿絵A	廣野 美樹	選択			30	30		○		実習	30	
選択挿絵B	廣野 美樹	選択			30	30		○		実習	30	
選択ワード&エクセルA	青池 祥子	選択			30	30				実習		
選択ワード&エクセルB	青池 祥子	選択			30	30				実習		
必修科目授業時数				936	622	610	2168					
選択科目授業時数			選択	0	480	780	1260		実務経験(有)合計	合計		
総授業時間数							3428				3076	
課程の修了に必要な総授業時数					2623				83			

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 3Dアニメゲームクリエイター科(修業年限3年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数			合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次	3年次					
共通科目	3DCG1A	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG1B	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG2A	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DCG2B	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	3DアニメーションA	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	3DアニメーションB	相澤 健人	必修	30			30		○	実習	30
	blender A	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	blender B	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	選択3DCG II A	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	選択3DCG II B	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	3D背景 A	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	3D背景 B	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングA	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	3DエフェクトレンダリングB	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	ADOBE 3D A	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	ADOBE 3D B	中野 武志	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究・ビジネスマナーA	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	業界研究・ビジネスマナーB	山上 超夢	必修	30			30		○	実習	30
	実践行動学Part I	山上 超夢	必修	12			12				
	実践行動学Part II	山上 超夢	必修	6			6				
	日本語コミュニケーション検定	山上 超夢	必修	32			32				
	ビジネス著作権検定	山上 超夢	必修	38			38				
	就職・進路研修	石川 兼司	必修	27			27		○		27
	業界研究	山上 超夢	必修	24			24		○		24
	オリジナル課題制作	山上 超夢	必修	60			60		○		60
	コンセンサス研修	山上 超夢	必修	12			12				
	修了制作	山上 超夢	必修	180			180		○		180
	3DCG1A	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	3DCG1B	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	3DCG2A	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	3DCG2B	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	3DアニメーションA	相澤 健人	必修		30		30		○		30
	3DアニメーションB	相澤 健人	必修		30		30		○		30
	blender A	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	blender B	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	選択3DCG II A	中野 武志	必修		30		30		○		30
	選択3DCG II B	中野 武志	必修		30		30		○		30
	3D背景 A	中野 武志	必修		30		30		○		30
	3D背景 B	中野 武志	必修		30		30		○		30
	3DエフェクトレンダリングA	中野 武志	必修		30		30		○		30
	3DエフェクトレンダリングB	中野 武志	必修		30		30		○		30
	ADOBE 3D A	中野 武志	必修		30		30		○		30
	ADOBE 3D B	中野 武志	必修		30		30		○		30
	業界研究・ビジネスマナーA	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	業界研究・ビジネスマナーB	山上 超夢	必修		30		30		○		30
	実践行動学Part III	山上 超夢	必修		12		12				
	オリジナル課題制作	山上 超夢	必修		130		130		○		130
	業界研究	山上 超夢	必修		18		18		○		18
	修了制作	山上 超夢	必修		200		200		○		200
	業界研究	山上 超夢	必修			18	18		○		18
	実践行動学Part III	山上 超夢	必修			12	12				
	コンセンサス実習	山上 超夢	必修			160	160				
	卒業研究	山上 超夢	必修			250	250		○		250
	業界研究	山上 超夢	必修			18	18		○		18
	実践行動学Part III	山上 超夢	必修			12	12				
	コンセンサス実習	山上 超夢	必修			160	160				
	卒業研究	山上 超夢	必修			250	250		○		250
	実践3Dモデリング1 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践3Dモデリング1 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践3Dモデリング2 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践3Dモデリング2 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	上級3Dモデリング1 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	上級3Dモデリング1 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	上級3Dモデリング2 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	上級3Dモデリング2 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践3Dモーション1 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践3Dモーション1 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践3Dモーション2 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践3Dモーション2 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	上級3Dモーション A	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	上級3Dモーション B	山上 超夢	選択			30	30		○		30
	実践VFX-1 A	中野 武志	選択			60	60		○		60
	実践VFX-1 B	中野 武志	選択			30	30		○		30
	実践VFX-2 A	中野 武志	選択			30	30		○		30
	実践VFX-2 B	中野 武志	選択			30	30		○		30
上級VFX-1 A	中野 武志	選択			30	30		○		30	
上級VFX-1 B	中野 武志	選択			30	30		○		30	
上級VFX-2 A	中野 武志	選択			30	30		○		30	
上級VFX-2 B	中野 武志	選択			30	30		○		30	
実践背景モデリング1 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30	
実践背景モデリング1 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30	
実践背景モデリング2 A	山上 超夢	選択			30	30		○		30	
実践背景モデリング2 B	山上 超夢	選択			30	30		○		30	
上位背景モデリング A	山上 超夢	選択			30	30		○		30	
上位背景モデリング B	山上 超夢	選択			30	30		○		30	
必修科目授業時数				931	900	880	2711				
選択科目授業時数			選択	0	0	870	870	実務経験(有)合計		合計	
総授業時間数							3581				3125
課程の修了に必要な総授業時数		必修+選択			2706				75		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 ビジュアルデザイン研究科(修業年限1年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数	合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次					
	マンガ技法演習A	児玉 直樹	選択	60	60		○	演習	60
	マンガ技法演習B	児玉 直樹	選択	60	60		○	演習	60
	業界研究A	児玉 直樹	選択	20	20		○	演習	20
	業界研究B	児玉 直樹	選択	20	20		○	演習	20
	実践ビジネスマナーA	青池 祥子	選択	10	10			実習	
	実践ビジネスマナーB	青池 祥子	選択	10	10			実習	
	ハース技法A	児玉 直樹	選択	30	30		○	実習	30
	ハース技法B	児玉 直樹	選択	30	30		○	実習	30
	人体A	石川 兼司	選択	30	30		○	実習	30
	人体B	石川 兼司	選択	30	30		○	実習	30
	映像論A	児玉 直樹	選択	30	30		○	実習	30
	映像論B	児玉 直樹	選択	30	30		○	実習	30
	デジタルコミック技法A	青池 祥子	選択	30	30			実習	
	デジタルコミック技法B	青池 祥子	選択	30	30			実習	
	シナリオ演習A	浅平 朋子	選択	20	20		○	演習	20
	シナリオ演習B	浅平 朋子	選択	20	20		○	演習	20
	デジタルカラー技法	陽華 エミ	選択	30	30		○	演習	30
	マンガ技法演習ⅡA	児玉 直樹	選択	60	60		○	演習	60
	マンガ技法演習ⅡB	青池 祥子	選択	60	60		○	演習	60
	業界研究A	加藤 綾	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究B	加藤 綾	選択	30	30		○	実習	30
	選択マンガ演習SP①A	金巻 とよじ	選択	30	30		○	演習	30
	選択デッサンA	近藤 充	選択	30	30		○	実習	30
	ハースベクティブⅡA	伊藤 寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択制作実習A	青池 祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択映像論A	石川 兼司	選択	30	30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤 充	選択	30	30		○	演習	30
	イラストテクニックⅡA	桑野 花菜	選択	30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池 祥子	選択	30	30		○	演習	30
	選択アシスタント特講A	伊藤 寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田 ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択挿絵A	廣野 美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択マンガ演習SP①B	金巻 とよじ	選択	30	30		○	演習	30
	選択デッサンB	近藤 充	選択	30	30		○	実習	30
	ハースベクティブⅡB	伊藤 寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択制作実習B	青池 祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択映像論B	石川 兼司	選択	30	30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤 充	選択	30	30		○	演習	30
	イラストテクニックⅡB	桑野 花菜	選択	30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池 祥子	選択	30	30		○	演習	30
	選択アシスタント特講B	伊藤 寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法B	山田 ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択挿絵B	廣野 美樹	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究・マーケティング	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	業界研究・マネタイズ	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	背景ハースⅠA	石川兼司	選択	20	20		○	実習	20
	背景ハースⅠB	石川兼司	選択	20	20		○	実習	20
	コミックアートⅠA	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅠB	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	基礎デッサンⅠA	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	基礎デッサンⅠB	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	色彩学A	岩橋すみえ	選択	30	30		○	講義	30
	色彩学B	岩橋すみえ	選択	45	45		○	講義	45
	クロッキーⅠA	石川兼司	選択	10	10		○	実習	10
	クロッキーⅠB	石川兼司	選択	10	10		○	実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	エッセイA	浅平朋子	選択	10	10		○	実習	10
	エッセイB	浅平朋子	選択	10	10		○	実習	10
	ビジネスマナー	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	進路・作品集制作Ⅰ	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠA	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①A	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ①B	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②A	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	コミックアートⅡ②B	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	進路・作品集制作Ⅱ	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	進路・卒業制作	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	プランニングA	堀葉月	選択	30	30		○	実習	30
	プランニングB	堀葉月	選択	30	30		○	実習	30
	選択デッサンA	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択カットイラストA	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択挿絵A	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択ワード&エクセルA	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択ハースベクティブⅠA	伊藤寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択コミックエッセイA	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択デッサンB	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択カットイラストB	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	選択挿絵B	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
	選択グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
	選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択ワード&エクセルB	青池祥子	選択	30	30		○	実習	30
	選択ハースベクティブⅠB	伊藤寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択コミックエッセイB	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
	選択ハースベクティブⅡA	伊藤寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択ハースベクティブⅡB	伊藤寛志	選択	30	30		○	実習	30
	選択ビジネスプランニングB	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠA	佐藤 武	選択	30	30		○	実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	佐藤 武	選択	30	30		○	実習	30

共通科目

デザインワークⅠA	沢居 徳和	選択	30	30	○	実習	30
デザインワークⅠB	沢居 徳和	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠA	佐藤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅠB	佐藤 春麗	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史・駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史・駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーA	福原 純子	選択	50	50	○	実習	50
ビジネスマナーB	福原 純子	選択	50	50	○	実習	50
基礎テッサンA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
基礎テッサンB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCGA	山上 超夢	選択	30	30	○	実習	30
3DCGB	山上 超夢	選択	30	30	○	実習	30
背景バーステッサンA	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
背景バーステッサンB	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅠA	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅠB	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅡA	山口 由奈	選択	30	30	○	実習	30
デジタルイラストⅡB	山口 由奈	選択	30	30	○	実習	30
3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
進路業界研究A	沢居 徳和・山上 超夢	選択	30	30	○	講義	30
進路業界研究B	沢居 徳和・山上 超夢	選択	30	30	○	講義	30
デザインワークⅡA	沢居 徳和	選択	30	30	○	実習	30
デザインワークⅡB	沢居 徳和	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックA	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
ゲームグラフィックB	和平 徹哉	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターテッサンⅡA	下西 里奈	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターテッサンⅡB	下西 里奈	選択	30	30	○	実習	30
実践ビジネスマナーA	福原 純子	選択	30	30	○	実習	30
実践ビジネスマナーB	福原 純子	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作A	駒形 靖・佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	駒形 靖・佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
選択背景A	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
選択デザインA	沢居 徳和	選択	30	30	○	実習	30
選択背景B	佐藤 武	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
選択デザインB	沢居 徳和	選択	30	30	○	実習	30
必修科目授業時数							
選択科目授業時数		選択	4135	4135		実務経験(有)合計	合計
総授業時間数				4135			3965
課程の終了に必要な総授業時数			900			131	



【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 ビジュアルデザイン専攻科(修業年限4年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数	合計時間数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次～4年次					
	マンガ技法演習A	児玉 直樹	選択	60	60	○		演習	60
	マンガ技法演習B	児玉 直樹	選択	60	60	○		演習	60
	業界研究A	児玉 直樹	選択	20	20	○		演習	20
	業界研究B	児玉 直樹	選択	20	20	○		演習	20
	実践ビジネスマナーA	青池 祥子	選択	10	10			実習	
	実践ビジネスマナーB	青池 祥子	選択	10	10			実習	
	ハース技法A	児玉 直樹	選択	30	30	○		実習	30
	ハース技法B	児玉 直樹	選択	30	30	○		実習	30
	人体A	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	人体B	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	映像論A	児玉 直樹	選択	30	30	○		実習	30
	映像論B	児玉 直樹	選択	30	30	○		実習	30
	デジタルコミック技法A	青池 祥子	選択	30	30			実習	
	デジタルコミック技法B	青池 祥子	選択	30	30			実習	
	シナリオ演習A	浅平 朋子	選択	20	20	○		演習	20
	シナリオ演習B	浅平 朋子	選択	20	20	○		演習	20
	デジタルカラー技法	陽華 エミ	選択	30	30	○		演習	30
	マンガ技法演習ⅡA	児玉 直樹	選択	60	60	○		演習	60
	マンガ技法演習ⅡB	青池 祥子	選択	60	60	○		演習	60
	業界研究A	加藤 綾	選択	30	30	○		実習	30
	業界研究B	加藤 綾	選択	30	30	○		実習	30
	選択マンガ演習SP①A	金巻 とよじ	選択	30	30	○		演習	30
	選択デッサンA	近藤 充	選択	30	30	○		実習	30
	ハースベクティブⅡA	伊藤 寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択制作実習A	青池 祥子	選択	30	30	○		実習	30
	選択映像論A	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	選択アートイラストA	近藤 充	選択	30	30	○		演習	30
	イラストテクニックⅡA	桑野 花菜	選択	30	30	○		実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池 祥子	選択	30	30	○		演習	30
	選択アシスタント特講A	伊藤 寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田 ナツミ	選択	30	30	○		実習	30
	選択挿絵A	廣野 美樹	選択	30	30	○		実習	30
	選択マンガ演習SP①B	金巻 とよじ	選択	30	30	○		演習	30
	選択デッサンB	近藤 充	選択	30	30	○		実習	30
	ハースベクティブⅡB	伊藤 寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択制作実習B	青池 祥子	選択	30	30	○		実習	30
	選択映像論B	石川 兼司	選択	30	30	○		実習	30
	選択アートイラストB	近藤 充	選択	30	30	○		演習	30
	イラストテクニックⅡB	桑野 花菜	選択	30	30	○		実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池 祥子	選択	30	30	○		演習	30
	選択アシスタント特講B	伊藤 寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択アナログ画材技法B	山田 ナツミ	選択	30	30	○		実習	30
	選択挿絵B	廣野 美樹	選択	30	30	○		実習	30
	業界研究・マーケティング	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	業界研究・マネタイズ	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	背景ハースⅠA	石川兼司	選択	20	20	○		実習	20
	背景ハースⅠB	石川兼司	選択	20	20	○		実習	20
	コミックアートⅠA	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅠB	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	基礎デッサンⅠA	近藤充	選択	30	30	○		実習	30
	基礎デッサンⅠB	近藤充	選択	30	30	○		実習	30
	色彩学A	岩橋すみえ	選択	30	30	○		講義	30
	色彩学B	岩橋すみえ	選択	45	45	○		講義	45
	クロッキーⅠA	石川兼司	選択	10	10	○		実習	10
	クロッキーⅠB	石川兼司	選択	10	10	○		実習	10
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	エッセイA	浅平朋子	選択	10	10	○		実習	10
	エッセイB	浅平朋子	選択	10	10	○		実習	10
	ビジネスマナー	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	進路・作品集制作Ⅰ	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	デジタル画材技法ⅠA	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	デジタル画材技法ⅠB	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30	30	○		実習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30	30	○		実習	30
	グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ①A	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ①B	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ②A	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	コミックアートⅡ②B	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	進路・作品集制作Ⅱ	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	進路・卒業制作	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	プランニングA	堀葉月	選択	30	30	○		実習	30
	プランニングB	堀葉月	選択	30	30	○		実習	30
	選択デッサンA	近藤充	選択	30	30	○		実習	30
	選択カットイラストA	近藤充	選択	30	30	○		実習	30
	選択挿絵A	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	選択アートイラストA	近藤充	選択	30	30	○		実習	30
	選択グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択	30	30	○		実習	30
	選択デジタル画材技法A	青池祥子	選択	30	30	○		実習	30
	選択ワード&エクセルA	青池祥子	選択	30	30	○		実習	30
	選択ハースベクティブⅠA	伊藤寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択コミックエッセイA	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	選択デッサンB	近藤充	選択	30	30	○		実習	30
	選択カットイラストB	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	選択挿絵B	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	選択アートイラストB	近藤充	選択	30	30	○		実習	30
	選択グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30	○		実習	30
	選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択	30	30	○		実習	30
	選択デジタル画材技法B	青池祥子	選択	30	30	○		実習	30
	選択ワード&エクセルB	青池祥子	選択	30	30	○		実習	30
	選択ハースベクティブⅠB	伊藤寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択コミックエッセイB	廣野美樹	選択	30	30	○		実習	30
	選択ハースベクティブⅡA	伊藤寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択ハースベクティブⅡB	伊藤寛志	選択	30	30	○		実習	30
	選択ビジネスプランニングB	駒形 靖	選択	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンⅠA	佐藤 武	選択	30	30	○		実習	30
	キャラクターデッサンⅠB	佐藤 武	選択	30	30	○		実習	30

共通科目

