

②

科目名		DTPデザイン			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 グラフィックデザインの基礎と、Illustratorの技術を習得する。</p> <p>【進め方】 教材に沿ってアプリケーションの技術を学び、それを活かし作品制作を行う。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1.グラフィックデザインの基礎を理解する。</p> <p>2.Illustratorの基礎的な操作を習得する。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	IllustratorCCクイックマスター				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	デザイン基礎	デザインの原則			
2	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
3	Illustrator基本操作説明	パスツールの練習			
4	Illustrator基本操作説明	印刷物のデータ・名刺制作			
5	Illustrator基本操作説明	印刷物のデータ・冊子			
6	Illustrator基本操作説明	印刷物のデータ・入稿用のデータ			
7	Illustrator基本操作説明	印刷物のデータ・オリジナルグッズのパッケージデザイン			
8	Illustrator基本操作説明	作品制作			
9	Illustrator基本操作説明	作品制作			
10	Illustrator基本操作説明	プレゼンテーションとフィードバック			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	印刷会社での、アートディレクションとデザインの業務経験6年				

科目名		クロッキー			
担当教員	棒 梓		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。				
学習目標 (到達目標)	1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	クロッキー帳、鉛筆その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	写真からの描き起こし・プロポーションとパーツ、コントラスト、頭身など補助線を使った速描方法。			
2	人体と空間を描く	実在の人物を描く・空間を認識する			
3	人体と空間を描く	動画から人物とその空間を描く			
4	人体と空間を描く	顔比率(正面・横・斜め)			
5	人体と空間を描く	手・足を描く			
6	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
7	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
8	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
9	人体と空間を描く	フカンとアオリのパース			
10	人体と空間を描く	フカンとアオリのパース			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

科目名		デジタル画材技法			
担当教員	棒 梓		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CLIPSTUDIO・Photoshopの使い方を理解しイラスト・マンガ制作に応用することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	CLIPSTUDIOを使用してイラスト・マンガ制作技術を身に付ける。 Photoshopを使用してイラストに着色できるようになる。 Photoshopを使用して写真の加工ができるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	PhotoshopQuickMasterCC				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、解像度と色彩		スライドを使用した講義		
2	デジタルで絵を描く・magmastudioオンラインお絵描きチャット		お絵描きチャットmagmastudio		
3	CLIPSTUDIOの基本操作説明とデータの管理・保存について		CLIPSTUDIOを使った実習		
4	イラストの作成を通じた実習・選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践		CLIPSTUDIOを使った実習		
5	色調補正、ペイントツール関連解説・レイヤー、フィルター解説と実践		CLIPSTUDIOを使った実習		
6	マンガ制作ツールの使い方1基本的な構成と使用ツール		CLIPSTUDIOを使った実習		
7	マンガ制作ツールの使い方2下書き・ペン入れ・効果とトーンワーク		CLIPSTUDIOを使った実習		
8	マンガ制作ツールの使い方3ネームから作品を制作する		CLIPSTUDIOを使った実習		
9	マンガ制作ツールの使い方4ネームから作品を制作する		CLIPSTUDIOを使った実習		
10	作品の完成と書き出し		実習、課題提出と評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		印刷会社での、アートディレクションとデザインの業務経験6年			

科目名		色彩学			
担当教員	捧 梓		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。				
学習目標 (到達目標)	効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ		教科書を基に講義。		
2	混色について		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
3	色の表示方法 色相環		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
4	明度とトーン		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
5	色の知覚効果 対比と同化		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
6	色の心理効果		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
7	寒暖と軽重		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
8	カラーイメージの作成		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
9	応用課題 四季の表現		実技応用課題を絵具着彩。		
10	応用課題 仕上げと提出		実技応用課題を絵具着彩。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		印刷会社での、アートディレクションとデザインの業務経験6年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ制作A			
担当教員	石川 兼司		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1「キャラクター」作りの理解と制作をする。 2「カラーの一枚絵」制作をする。 3「白黒の見開きマンガ」制作をする。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト(1枚画)が描けるようになる。 2.白黒の見開きマンガが描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション		「マンガ」と「イラスト」、他ジャンルを統合する為に重要な「基礎」「土台」の説明。		
2	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」		キャラクター表制作(好きな既存のキャラクター)		
3	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」		キャラクター表制作(家族)		
4	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」		キャラクター表制作(友人、小学校、中学校、高校の教師)		
5	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作開始		キャラクター表制作(桃太郎)		
6	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作		キャラクター表制作(お婆さん、お爺さん、村人、鬼)		
7	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作		桃太郎「誕生」ラフ画制作		
8	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作		桃太郎「村での生活」ラフ画制作		
9	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作		桃太郎「敵・障害」ラフ画制作		
10	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作		桃太郎「出発」ラフ画制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。		
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる			

科目名		マンガ技法 I A			
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントーンなどマンガ表現における様々な効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ原稿制作が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	つけペン解説			
2	アナログ画材習得	ペン慣れ、ベタ、ホワイト修正			
3	アナログ画材習得	ペン慣れ、ベタ、ホワイト修正			
4	アナログ画材習得	オリジナル「桃太郎」立ち絵、ペン入れ 集中線			
5	アナログ画材習得	オリジナル「鬼」立ち絵ペン入れ ベタフラッシュ			
6	アナログ画材習得	桃太郎「誕生」ペン入れ スクリーントーン			
7	アナログ画材習得	桃太郎「村での生活」ペン入れ			
8	アナログ画材習得	桃太郎「敵・障害」ペン入れ			
9	アナログ画材習得	桃太郎「出発」ペン入れ			
10	期末試験	1学期に習得したテクニックの入った原稿を仕上げる。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		イラスト技法 I A						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト総合学科	対象学年		1年生	開講時期		前期
必修・選択		必修	実施形式		対面・遠隔	時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.色彩感覚の習得 2.アナログ、デジタル画材の習得						
学習目標 (到達目標)		1.カラーイラスト(1枚画)が描ける						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		イラスト制作画材一式、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	授業概要説明・今までに使ったことがある画材を使用したカットイラストを用いた自己紹介				実習			
2	コピック基本の塗り方練習				演習			
3	コピックでのアニメ塗、ほかし塗りのキャラクター着色				演習			
4	色鉛筆①混色				演習			
5	色鉛筆②キャラクター着色				演習			
6	色鉛筆とコピックを併用した着色				実習			
7	水彩①				演習			
8	水彩②				演習			
9	1枚画を完成させる				線画を事前に描いてくる。			
10	1枚画を完成させる				コンペに出す絵を完成まで。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年を経て、専門学校講師16年。漫画家・イラストレーター						

科目名		パースペクティブ			
担当教員	棒 梓		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.画を描く上での「構図」「奥行」(「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法)」を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。				
学習目標 (到達目標)	1.「構図」の理解。 2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	マンガ・イラスト制作上、「背景」がもつその重要性の説明			
2	「構図」の学習	学校近隣で写真を撮り、その「素材」を観ながらクロッキー2カット制作			
3	「構図」の学習	「日の丸」「3分割」「2分割」「左右対称」「対角線」基本的な5つの構図			
4	「構図」の学習	改めて学校近隣で写真を撮り、「素材」を観ながらクロッキー2カット制作			
5	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」			
6	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「誕生」に背景を入れて下描き			
7	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「村での生活」に背景を入れて下描き			
8	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「敵・障害」に背景を入れて下描き			
9	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「出発」に背景を入れて下描き			
10	1学期試験	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の入った背景制作。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし11年間関わる				

科目名						グラフィックデザインⅡA					
担当教員		内田 昌幸			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト総合学科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		実施形式		対面・遠隔		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1年次「グラフィックデザイン」の発展・応用科目。マーケティングを理論と実習を通して総合的に学習し、デザイン実務制作を通してクリエイターとしての付加価値の向上(ブランディング)と認知活動(プロモーション)を行い、セルフプロモーション力の強化を図る。									
学習目標(到達目標)		マンガ分野、イラスト分野、デザイン分野における、在学中、及び卒業後の進路活動、作家活動の方針決定、及び必要スキル・知識の習得。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		オリジナルテキスト、オリジナル資料、他									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション(授業概要の説明)、自己紹介					AIDMAの法則を活用し、自分を効果的に紹介するプレゼンテーション実習					
2	デザイン概論・演習					デザインの定義、消費行動の思考プロセス等を理論的に学び、効果的な伝達手法をプランニングする。					
3	マーケティング概論・演習①					マーケティングを理論的に学び、テーマを設定し企画をプランニングする。					
4	マーケティング概論・演習②					マーケティングを理論的に学び、SWOT分析を活用し自身の特性を分析する。					
5	マーケティング概論・演習③					マーケティングを理論的に学び、業界及び競合を含めた自身の業界マッピングを作成する。					
6	名刺デザインリニューアル					理論を活用しデザイン性と機能性を両立させた名刺デザインを考案し、制作までを行う。					
7	デザイン実務制作①					仕事案件の企画・デザイン・制作					
8	デザイン実務制作②					仕事案件の企画・デザイン・制作					
9	デザイン実務制作③					仕事案件の企画・デザイン・制作					
10	デザイン実務制作④・プレゼンテーション					プレゼンテーション(成果報告)					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
①出席率…20%、②授業姿勢…30%、③作品評価…20%、④プレゼンテーション…30% ※出席率80%以上、課題提出率100%の前提において、上記①～④項目を総合的に評価。						実践訓練を中心とした授業内容につき、社会情勢、業界の動向、技術革新等を随時取り入れ、業界準拠した実習内容に修正・変更して実施する場合があります。					
実務経験教員の経歴		デザイン会社にてアートディレクター実務経験10年、MBA経営管理修士									

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		映像技術 I A						
担当教員		田中 栄二		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト総合学科	対象学年		2・3年生	開講時期		前期
必修・選択		必修	実施形式		対面・遠隔	時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得</p> <p>【進め方】 講義と実習を行う</p>						
学習目標 (到達目標)		動画制作の基本について学び、実際に動画を制作できるようになる						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		独自教材を主に使用。						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	映像制作とは				講義			
2	構図・絵コンテの説明および絵コンテの制作				講義・実習			
3	カメラワークの説明および撮影練習				講義・実習			
4	編集のやり方および実技				講義・実習			
5	編集のやり方および実技				講義・実習			
6	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
7	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
8	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
9	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
10	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		デザイン・コンテンツ制作会社代表						

科目名		セルフブランディングⅢ			
担当教員	桑野 花菜		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 現代のクリエイターは作品のみならず、自分自身をブランディングする必要があり、その方法を習得する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1.自分をブランド化して作品を作るようになる</p> <p>2.自分をブランド化して発信できるようになる</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ブランディング/マネタイズの復習 目標シートの記入		2年次の振り返りを行い1年間の目標と活動計画を立てる。		
2	ポートフォリオ解説①		ポートフォリオ制作のポイント解説		
3	ポートフォリオ解説①		ポートフォリオ制作のポイント解説		
4	制作/個別相談		外部案件を含む制作とそのフィードバック		
5	制作/個別相談		外部案件を含む制作とそのフィードバック		
6	制作/個別相談		外部案件を含む制作とそのフィードバック		
7	制作/個別相談		外部案件を含む制作とそのフィードバック		
8	制作/個別相談		外部案件を含む制作とそのフィードバック		
9	制作/個別相談		外部案件を含む制作とそのフィードバック		
10	ブランディング/マネタイズ前期まとめ		前期内容のまとめ		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴	書籍イラスト・デザイン・グッズ制作販売などを手掛ける。専門学校講師6年。				

科目名		セルフマネタイズⅢ			
担当教員	桑野 花菜		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 ブランディングした自分をいかに収入に結び付けるかを学び、実践する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1.自分の売り込み方を理解する</p> <p>2.マネタイズ戦略を立て、収入を得る</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	前期目標シートの見直し	目標に合わせて活動計画の見直し			
2	活動計画のフィードバック	個別相談を行い、フィードバック			
3	制作/個別相談	外部案件を含む政策とそのフィードバック			
4	制作/個別相談	外部案件を含む政策とそのフィードバック			
5	制作/個別相談	外部案件を含む政策とそのフィードバック			
6	制作/個別相談	外部案件を含む政策とそのフィードバック			
7	制作/個別相談	外部案件を含む政策とそのフィードバック			
8	制作/個別相談	外部案件を含む政策とそのフィードバック			
9	制作/個別相談	外部案件を含む政策とそのフィードバック			
10	ブランディング/マネタイズ後期まとめ	後期内容まとめ			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>			
実務経験教員の経歴	書籍イラスト・デザイン・グッズ制作販売などを手掛ける。専門学校講師6年。				

科目名		マンガ・イラスト応用A			
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	10時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1、2年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進める。 2.作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。 3.全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション	作画演習			
2	キャラクター制作の復習	作画演習			
3	キャラクター制作の復習	作画演習			
4	キャラクター制作の復習	作画演習			
5	1枚絵制作の復習	作画演習			
6	1枚絵制作の復習	作画演習			
7	1枚絵制作の復習	作画演習			
8	コママンガ制作の復習	作画演習			
9	コママンガ制作の復習	作画演習			
10	コママンガ制作の復習	作品提出			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		映像技術 I A			
担当教員		田中 栄二		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	対象学年	2・3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得</p> <p>【進め方】 講義と実習を行う</p>				
学習目標 (到達目標)	動画制作の基本について学び、実際に動画を制作できるようになる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	独自教材を主に使用。				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	映像制作とは		講義		
2	構図・絵コンテの説明および絵コンテの制作		講義・実習		
3	カメラワークの説明および撮影練習		講義・実習		
4	編集のやり方および実技		講義・実習		
5	編集のやり方および実技		講義・実習		
6	実習：テーマを持った撮影と編集		実習		
7	実習：テーマを持った撮影と編集		実習		
8	実習：テーマを持った撮影と編集		実習		
9	実習：テーマを持った撮影と編集		実習		
10	実習：テーマを持った撮影と編集		実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		デザイン・コンテンツ制作会社代表			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		映像技術 I B						
担当教員		田中 栄二		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト総合学科	対象学年		2・3年生	開講時期		後期
必修・選択		必修	実施形式		対面・遠隔	時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 オリジナルのMVの制作</p> <p>【進め方】 講義と実習を行う</p>						
学習目標 (到達目標)		動画制作の基本について学び、実際にオリジナル動画を制作する						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		独自教材を主に使用。						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	1Aの振り返り・講義な目的の説明				講義			
2	絵コンテの制作				実技			
3	絵コンテの制作				実技			
4	絵コンテの制作(チェック)				実技			
5	動画制作				クリスタ・iMovie・iPad			
6	動画制作				クリスタ・iMovie・iPad			
7	動画制作				クリスタ・iMovie・iPad			
8	動画制作				クリスタ・iMovie・iPad			
9	動画制作				クリスタ・iMovie・iPad			
10	発表							
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		デザイン・コンテンツ制作会社代表						

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		卒業制作			
担当教員	石川 兼司		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト・マンガ業界で仕事をするための作品をもって卒業制作とし、その制作を行う。 2.自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.卒業制作として、3年間学んだ技術と知識を発揮した作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
2	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
3	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
4	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
5	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
6	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
7	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
8	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
9	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
10	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
11	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
12	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
13	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
14	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
15	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
16	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
17	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
18	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
19	卒業制作、内容個別チェック		各段階それぞれ進行状況を適宜確認。		
20	卒業制作、全員完成、提出		作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる			

科目名		選択マンガ技法基礎A			
担当教員		青池 祥子	実務授業の有無		○
対象学科		マンガクリエイト科	対象学年		2年生
必修・選択		選択	実施形式		対面・遠隔
			開講時期		前期
			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作するために包括的な技法の習得を目的とする。 3.16Pのネームを1本と、マンガを1本完成させる。			
学習目標 (到達目標)		1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料			
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	大顔。顔の描き方、下書きまで進める		ポイント説明、制作時間を意識して個人作業		
2	大顔仕上げ、完成		個人制作		
3	マンガのルール①レポートマンガ描くために必要な知識。ネタだし+ネームづくり		講義、ポイント説明、個人制作		
4	マンガのルール②2pレポートマンガネーム		講義、ポイント説明、個人制作		
5	2pレポートマンガ下書き		個人制作		
6	2Pレポートマンガ完成		完成目標、個別チェック		
7	喜怒哀楽、感情に合わせた表情の表現		講義、ポイント説明、個人制作		
8	喜怒哀楽仕上げ、完成		個人制作		
9	マンガ道具の使い方(集中線、ベタ、ホワイト)		ポイント説明、個人制作		
10	1コママンガ制作		ポイント説明、個人制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験12年			

科目名		選抜マンガ技法A			
担当教員	金巻 とよじ		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数2本以上、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	マンガ家になるための4つのポイント	講義、個別制作指導			
2	4コマ作品からストーリー作品までの主人公の感情の動き	講義、個別制作指導			
3	感情表現について	講義、個別制作指導			
4	背景の描き方	講義、個別制作指導			
5	キャラクター立ての方程式	講義、個別制作指導			
6	登場人物の6パターン	講義、個別制作指導			
7	テーマとモチーフの違い	講義、個別制作指導			
8	物語の人物設定	講義、個別制作指導			
9	読者を引き付ける	講義、個別制作指導			
10	ヒット曲から学ぶ	講義、個別制作指導			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	漫画家歴37年、漫画講師歴27年				

科目名		選択コミックアートⅡA			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標 (到達目標)	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	iPad、ApplePencil				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	講義			
2	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削			
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削			
4	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削			
5	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削			
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削			
7	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削			
8	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削			
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削			
10	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	美術教員4年、漫画家、イラストレーターとして作品制作21年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						選択アナログ画材技法A					
担当教員		山田 ナツミ				実務授業の有無		○			
対象学科		コミックイラスト科・マンガクリエイト科・マンガ・イラストマスター科		対象学年		2年		開講時期		前期	
必修・選択		選択		実施形式		対面・遠隔		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		美術書・図鑑各種、パネル等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、意識調査(画材と素材について考察を深める。)					講義					
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間					講義、実習					
3	基底材・画材・キャンパスサイズ					講義、実習					
4	ルセットの制作・マチエールの重要性					講義、実習					
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①					講義、実習					
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②					講義、実習					
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ					講義、実習					
8	アイコンとコミックのコラボ、装飾的効果①					講義、実習					
9	装飾的効果②					講義、実習					
10	プレゼンテーション					講義、実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。						社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師14年。					

科目名		選択デッサンA			
担当教員		近藤 充		実務授業の有無	○
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイイト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだことから、更に一段階上の表現を学ぶ。基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標 (到達目標)	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	目で認識する力・画材の変化・線の概念	講義			
2	アグリッパ①線の概念	講義			
3	アグリッパ②面で表現する	実習、添削			
4	ディスカッションとプレゼンテーション	講義、プレゼンテーション			
5	マクロ～マイクロ巨視的微視的①	講義			
6	マクロ～マイクロ巨視的微視的②	実習、添削			
7	マクロ～マイクロ巨視的微視的③	実習、添削			
8	コスチュームモデリング①	講義			
9	コスチュームモデリング②	実習、添削			
10	コスチュームモデリング③	実習、添削			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					
新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択カットイラストA						
担当教員		山田 ナツミ		実務授業の有無		○		
対象学科		コミックイラスト科・ マンガ・イラストマスター科	対象学年		2年	開講時期		前期
必修・選択		選択	実施形式		対面・遠隔	時間数		30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。						
学習目標 (到達目標)		商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、カットイラスト作成				講義・イラスト作成。			
2	イラスト年齢別描き分け				講義・イラスト作成。			
3	イラスト3頭身で描く				講義・イラスト作成。			
4	動物イラスト				講義・イラスト作成。			
5	星座イラスト				講義・イラスト作成。			
6	料理イラスト				講義・イラスト作成。			
7	四季イラスト				講義・イラスト作成。			
8	イラストマップ作成				講義・イラスト作成。			
9	イラストマップ作成				講義・イラスト作成。			
10	イラストマップ作成				講義・イラスト作成。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師14年。						

科目名		選択アートイラストA			
担当教員	近藤 充		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイイト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標 (到達目標)	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。	講義・ディスカッション			
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	講義・ディスカッション			
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック	講義・ディスカッション			
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	講義・ディスカッション			
5	西洋美術④バロック「光の質とニュアンス」	講義・ディスカッション			
6	西洋美術⑤ロココ、反動形成について、軽薄と退廃、悪について	講義・ディスカッション			
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	講義・ディスカッション			
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	講義・ディスカッション			
9	西洋美術⑧フォーヴ・キュビズム、表現、シュールレアリスム	講義・ディスカッション			
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	講義・ディスカッション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					
新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

科目名		選択色彩学A			
担当教員		岩橋 すみえ	実務授業の有無		○
対象学科		コミックイラスト科・アニメーター科・マンガ・イラストマスター科	対象学年		1年
必修・選択		必修	実施形式		対面・遠隔
			開講時期		前期
			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。			
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー			
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ		教科書を基に講義。		
2	混色について		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
3	色の表示方法 色相環		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
4	明度とトーン		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
5	色の知覚効果 対比と同化		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
6	色の心理効果		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
7	寒暖と軽重		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
8	カラーイメージの作成		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
9	応用課題 四季の表現		実技応用課題を絵具着彩。		
10	応用課題 仕上げと提出		実技応用課題を絵具着彩。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。		
実務経験教員の経歴		家具デザイン3年、インテリアデザイン10年、専門学校講師38年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択コミックエッセイA			
担当教員		廣野 美樹	実務授業の有無		○
対象学科		コミックイラスト科 マンガ・イラストマスター科	対象学年		2年
必修・選択		選択	実施形式		対面・遠隔
			開講時期		前期
			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。			
学習目標 (到達目標)		紙形式のマンガの描き方の習得			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		デジタル漫画のテクニック/comico編集部 著/NHN comico 各マンガ書籍			
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、自己紹介シートの作成		講義・実習		
2	起承転結解説・4コママンガ作成		講義・実習		
3	原稿用紙の使い方・マンガのコマ割り解説・2Pマンガネーム		講義・実習		
4	コマ割り・2Pマンガネーム修正		講義・実習		
5	印刷とモノクロ表現・2ページマンガ制作		講義・実習		
6	印刷と製本		実習		
7	電子マンガ・comico・カラーマンガについて		講義・実習		
8	紙のマンガからcomicoスタイルへの変換		講義・実習		
9	comicoマンガ制作		実習		
10	comicoマンガ制作		実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(70%)、授業時の発言(15%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。			社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタル画材技法A			
担当教員		青池 祥子	実務授業の有無		○
対象学科		コミックイラスト科・マンガクリエイト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年		2年
必修・選択		選択	実施形式		対面・遠隔
			開講時期		前期
			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。			
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布			
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	1年次の復習		講義と演習		
2	パース定規、ベクターレイヤー		講義と演習		
3	質感表現①		講義と演習		
4	質感表現②		講義と演習		
5	質感表現③		講義と演習		
6	コピーペーストの活用		講義と演習		
7	前景中景遠景の表現		講義と演習		
8	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)		作品制作		
9	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)		作品制作		
10	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)		作品制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験12年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択グラフィックデザインA			
担当教員	桑野 花菜		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科・マンガ・イラストマスター学科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標 (到達目標)	デザインをするために必要な考え方を身に付け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、自己紹介カードの作成	講義・課題制作。			
2	デザインの基本原則・ショートカットキーについて	講義・課題制作。			
3	デザインのルール・illustratorの使い方確認・マップトレース	講義・課題制作。			
4	ペンツール・配色について	講義・課題制作。			
5	文字・書体について	講義・課題制作。			
6	名刺制作	講義・課題制作。			
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。			
8	コンペティション用作品制作	課題制作。			
9	誌面デザイントレース	講義・課題制作。			
10	誌面デザイントレース	課題制作。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	フリーランスのイラストレーター・デザイナー8年。JAM非常勤講師4年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択挿絵A			
担当教員		れの子		実務授業の有無	○
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 基本、1時間目に講義、2.3時間目に作品制作を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、モノクロ絵を含めた自己紹介シートの作成		講義、シート制作		
2	依頼内容に合わせた挿絵の制作①		実習		
3	依頼内容に合わせた挿絵の制作②		実習		
4	トレンドリサーチ・文庫研究/レーベルごとのターゲットの違いの把握		発表、講義		
5	指定キャラと場面を描く		実習、講義		
6	キャラクターを演じる(即興劇とカメラワーク)		実習		
7	挿絵ラフ制作		実習		
8	モノクロの割合・表現方法		講義、実習		
9	挿絵制作①		実習		
10	挿絵制作①		実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。			社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		フリーランスのイラストレーター・マンガ家5年			

科目名		コミックアート I A			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラスト作品を作るための考え方や、テクニックを身につけ、イラスト投稿誌・イラストコンペティションへの投稿用作品の制作と投稿を実施。 作品制作のための考え方・テクニックレクチャー・練習と併せて、投稿作品を制作し投稿するまでの流れを実践する。				
学習目標 (到達目標)	イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿ができるようにする。授業以外でも自分だけで投稿できるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	参考図書 イラスト投稿誌SS、季刊S				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業概要説明。モノクロイラスト制作のため白と黒の画面構成比についての講義・つけペン練習。	実際のモノクロイラスト作品を確認しながらの講義。			
2	モノクロイラスト制作のためトーン張り練習。	トーンを使った実演を確認しながら練習する。			
3	投稿用モノクロイラスト制作のため、全員ラフチェック。下描き制作。	事前にラフ案シートにラフを書いてきてもらう。			
4	投稿用モノクロイラストの制作進捗チェック。ペン入れ、トーン張り作業。	各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
5	仕上げ。投稿準備。提出。 次作への流れ、自分の進路や各締切り、再チェック。	仕上げ後、完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。			
6	投稿用イラストラフチェック。下描き制作。	事前にイラストラフを準備してきてもらう。投稿用イラストのラフチェック。			
7	個別で差が出ない様、全員イラスト進捗チェック。	各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
8	画面構成、構図の基本。制作イラスト進捗確認	画面構成・構図について講義。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
9	第2回締切り。実際の公的締切りではないので投稿準備をこまめに。	完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。			
10	夏休み中作品制作計画立案。	次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験11年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択WEBマンガ制作A			
担当教員	児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.SNSでのマンガ活動を視野に入れた知識を学ぶ 2.授業中に作品を公開していき、経験値と効果測定を行う。 3.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.SNSを利用してマンガを運用できるようになる。作家活動が出来る、情報分析力を養う。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業説明、SNSのエンターテインメント	講義説明			
2	レポート制作「SNSで上げる作品の量、展開の仕方」	講義説明			
3	WEBマンガアプリを知る。	講義説明			
4	個別チェック、制作	実習			
5	個別チェック、制作	実習			
6	個別チェック、制作	実習			
7	個別チェック、制作	実習			
8	個別チェック、制作	実習			
9	個別チェック、制作	実習			
10	個別チェック、制作	実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		漫画家経験8年、教務経験13年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名	選択アシスタント技法A				
担当教員	伊藤 寛志		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.実践的かつ、プロレベルの画面を作れるようになる。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ背景を完成させることが出来る。 2.アシスタントに必要なスキルを身につける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業説明、アシスタントの説明、テクニック確認、復習		講義、ポイント説明、小課題制作		
2	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
3	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
4	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
5	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
6	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
7	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
8	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
9	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
10	背景作画		講義、ポイント説明、小課題制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。		
実務経験教員の経歴			企業マンガ家、商業マンガ家、12年		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						選択クリップスタジオ応用A					
担当教員		青池 祥子				実務授業の有無		○			
対象学科		マンガクリエイト科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		実施形式		対面・遠隔		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。									
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1年次の復習					講義と演習					
2	パース定規、ベクターレイヤー					講義と演習					
3	質感表現①					講義と演習					
4	質感表現②					講義と演習					
5	質感表現③					講義と演習					
6	コピーペーストの活用					講義と演習					
7	前景中景遠景の表現					講義と演習					
8	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)					作品制作					
9	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)					作品制作					
10	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)					作品制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 						社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						印刷会社4年、教務経験12年					

②

科目名		選択映像論A			
担当教員	石川 兼司		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作品の構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	主人公の立ち位置が解りやすい映画、ストーリー分析		映画鑑賞、レポート制作		
2	1回目の映画と似たような映画から、再度ストーリー分析		映画鑑賞、レポート制作		
3	邦画の演出、キャラクターの気持ち		映画鑑賞、レポート制作		
4	キャラクターの重要性		映画鑑賞、レポート制作		
5	マンガ原作の映画、キャラクターの強さ		映画鑑賞、レポート制作		
6	マンガ的演出の映画		映画鑑賞、レポート制作		
7	絵で見せる演出		映画鑑賞、レポート制作		
8	アニメ映画、アニメならではの演出		映画鑑賞、レポート制作		
9	行って帰ってくる話		映画鑑賞、レポート制作		
10	泣かせる演出		映画鑑賞、レポート制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる			

科目名		選抜シナリオ技法			
担当教員	浅平 朋子		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.文章での表現力を講義、実習で学ぶことが目的。 2.作文、マインドマップ、物語のプロット、オリジナルのシナリオを制作する。 3.マンガ制作に必要なセリフや情景説明の文章力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.原稿用紙を使い、文章シナリオを制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	原稿用紙、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	シナリオ作品鑑賞レポート+ショートショートを読む①	講義、課題			
2	物語の流れを作る+ショートショートを読む②	講義、課題			
3	効果的な構成法+ショートショートを読む③	講義、課題			
4	物語の法則・物語のパターン+ショートショートを読む④	講義、課題			
5	魅力的な主人公キキャラクターをつくる+ショートショートを読む⑤	講義、課題			
6	物語のテーマ・メッセージを届ける+ショートショートを読む⑥	講義、課題			
7	物語のディテールとテクニック+ショートショートを読む⑦	講義、課題			
8	セリフの効果+ショートショートを読む⑧	講義、課題			
9	原稿の制作+ショートショートを読む⑨	講義、課題			
10	全体のまとめ	講義、課題			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	公募スクール「作品推敲」講座担当、フリー編集、ライター歴22年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択作画上達技法ⅡA			
担当教員	青池 祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.画力向上のために、様々な課題、技法を試し学ぶ。 2.マンガの表現に必要な要素を、多方面から取り入れる。				
学習目標 (到達目標)	1.絵を描く体力を身につける。 2.マンガを描く楽しさを覚える。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、applepen、原稿用紙、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	写真を見て10体模写	実習			
2	人間ではないキャラクターを描いてみる	実習			
3	ポストカード制作「暑中見舞い」	実習			
4	ポストカード制作「暑中見舞い」	実習			
5	身体のパーツ作画練習①	実習			
6	身体のパーツ作画練習②	実習			
7	カットイラストを描く①	実習			
8	カットイラストを描く②	実習			
9	最終課題①	実習			
10	最終課題②	実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験12年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アナログ画材技法B			
担当教員	山田 ナツミ	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	画廊見学	講義、実習			
2	パステル・波状模様・抽象的画像	講義、実習			
3	個人対談・アナログ描写・プレ卒について	ディスカッション			
4	プレ卒業制作	講義、実習			
5	エスキース作成	実習			
6	エスキースから制作へ	実習			
7	プレ卒業制作	実習			
8	プレ卒業制作	実習			
9	プレ卒業制作	実習			
10	プレゼンテーション	プレゼンテーション・ディスカッション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師14年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						選抜マンガシナリオ技法					
担当教員		陽華エミ・みよしふるまち			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガクリエイト科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		実施形式		対面・遠隔		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数2本以上、制作、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.マンガ制作における継続力、企画力、連載力を養う。									
学習目標 (到達目標)		1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。(またその準備、企画を作る事が出来る)									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		i-pad, applepen, 筆記用具、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業説明、マンガシナリオ授業①					陽華先生による講義					
2	マンガシナリオ授業②					陽華先生による講義					
3	マンガシナリオ授業③					陽華先生による講義					
4	マンガシナリオ授業④					陽華先生による講義					
5	試験					陽華先生による講義					
6	授業説明、マンガシナリオ授業①					みよし先生による講義					
7	マンガシナリオ授業②					みよし先生による講義					
8	マンガシナリオ授業③					みよし先生による講義					
9	マンガシナリオ授業④					みよし先生による講義					
10	試験					みよし先生による講義					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		陽華先生、漫画家漫画家歴18年、みよし先生、漫画家歴12年									