

科目名		業界研究・進路制作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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動、校外の画廊・美術館・イベント会場などの各施設見学・情報収集なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。				
学習目標 (到達目標)	イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。外部企業からの依頼仕事に実際に取り組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学び身につける。				
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	進路制作・投稿用イラスト制作。	イラストレーターの登竜門的な雑誌スモールエスへの投稿作品の制作。事前にラフ・線画を描いていたものを完成に向けて制作。			
2	自身が目指す目標をすでに達成している、ロールモデル研究。	目標を達成している作家(ロールモデル)について調べ、レポートにまとめる。かつ、その作家の代表作品や好きだと思う作品の良いところもまとめる。			
3	業界動向チェック。自身が目指す目標のチェック。	自分自身が目指したい方向性について、業界動向を調べシートに内容をまとめて提出。			
4	イベント出展の基礎知識。イラスト展示会を考える	イベント出展・イラスト展示会についての基礎知識。イベント出展やギャラリーでのイラスト展示会を仮に計画し、まとめる。イラスト以外に準備するものとして何がどのくらい必要か検討する。			
5	似顔絵業界の動向と、実践	似顔絵業界の動向について調べる。実際に似顔絵を描いてみる。			
6	表現方法の色々。紙、デジタル、様々な媒体。	媒体によって変わる表現方法について。自身の目指す方向性はどのような表現方法が合うかも検討する。			
7	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。			
8	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。			
9	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。			
10	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。			
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(60%)、授業姿勢(40%) ・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13年。					

科目名		業界研究・進路制作B			
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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。				
学習目標 (到達目標)	イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。外部企業からの依頼仕事に実際に取り組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学び身につける。				
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	各課題の、業界向け制作のすすめ	各課題の、業界向け制作についてレクチャー。			
2	SNS Web上のイラスト動向 現在、動きのある業界、画風とは	SNS Web上のイラスト動向について調べレポートにまとめる。現在、活発化している業界・企業、支持されている画風はどんなものがあるか調べまとめる。			
3	進路研修 自分の目指す進路の振り返り	進路研修 自分の目指す進路のために今までの振り返りをし、足りていないことやこれから何が必要か、また進路の方向性についても再考する。			
4	東京研修準備①	東京研修のための、見学計画立て。自身の目指す方向性に合わせて、持ち込み先出版社の場所確認や美術館・ギャラリーなど見学先の選定をする。			
5	東京研修準備②	東京研修のための、見学計画立て。			
6	自分が描く、業界での自己の在り方、業界アプローチについて	自分が描く、業界での自己の在り方を考えレポートにまとめる。かつ、自身が目指す業界へのアプローチとしてどんなことが効果的か、また実際にそれをやるための計画立て。			
7	企業動向のリサーチとレポート	クリエイティブ系企業(書籍出版社やゲーム制作会社など)動向のリサーチとレポート。			
8	今までの業界研究を踏まえて、作家として自身をアピールできるような修了制作作品の計画立て	修了制作をどういう方向性の作品にするか計画を立てる。作品形態やサイズ、制作物の数などを検討する。			
9	修了制作のスケジュール立て	修了制作制作スケジュールを立てる。			
10	修了制作のラフ出し。	修了制作のラフ出しをする。			
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(60%)、授業姿勢(40%) ・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13年。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		背景パース I A			
担当教員	捧 梓	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	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法(主に1点～3点)の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。				
学習目標(到達目標)	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。				
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、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践	講義・実習			
2	奥行の表現の仕方	講義・実習			
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習			
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習			
5	一点透視の方法と実践③	講義・実習			
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方	講義・実習			
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習			
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習			
9	1点透視、2点透視の振り返り	講義・実習			
10	1点透視のテスト/廊下を描く	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			
<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		クリエイターとして制作現場において10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		背景パース I B			
担当教員	捧 梓	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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法(主に1点～3点)の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。				
学習目標(到達目標)	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。				
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	1学期の振り返り、アイレベルを意識する、人物にかかわるパースについて	講義・実習			
2	坂道(くだり)の描き方	講義・実習			
3	坂道(のぼり)の描き方	講義・実習			
4	階段の描き方	講義・実習			
5	3点透視の導入と解説	講義・実習			
6	3点透視実践①	講義・実習			
7	3点透視実践②	講義・実習			
8	3点透視実践③、最終課題制作の計画立て(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)	講義・実習			
9	背景パース最終課題制作(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)①	講義・実習			
10	背景パース最終課題制作(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)②	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			
<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		クリエイターとして制作現場において10年間関わる			

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	単位数		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をできるようにする。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こまで。	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13年。					

②

科目名		コミックアートIB			
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	後期
必修・選択	必修	単位数		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をできるようにする。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	夏休み中の作品確認。デジタルイラスト制作開始。統一コンペと各自コンペを可能な限り両立する。	夏休み中に制作した作品チェック。全員統一で応募するコンペについての説明と、各自で選定したコンペの確認。			
2	これまでのコンペ受賞作品研究。	過去のコンペティション受賞作品の受賞傾向や作品構成などを調べ、自身の作品制作にどう活かせるか検討し、イラストラフ案出し。			
3	デジタルテクニック、デジタル必須知識習得。イラストラフチェック。	デジタルソフトでの制作テクニック等講義。イラストラフチェック。			
4	イラスト基礎知識 再確認。制作イラスト進捗チェック。	基礎知識振り返り。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	デジタルイラスト基礎知識。制作イラスト進捗チェック。	基礎知識振り返り。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。			
6	デジタルイラストコンテスト 締切り。投稿。	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、投稿も済ませる。			
7	大きなイラスト制作について。修了制作。	1年時の集大成である修了制作についての概要説明。			
8	イベント出展参加について。各種投稿用イラスト制作、添削。	イラスト関連のイベントへの出展参加の実例等講義。各種投稿用イラスト制作、添削。			
9	印刷について。各種イラスト制作、添削。	イラスト作品印刷時の印刷仕上がりについて等講義。各種投稿用イラスト制作、添削。			
10	イラスト投稿誌への投稿カラー作品、冬休み制作計画立案。	イラスト投稿誌への投稿カラー作品、冬休み制作計画立案。			
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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デッサンⅠA			
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	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にも意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。				
学習目標 (到達目標)	パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	鉛筆の削り方 コップのイメージと実物	講義・実習			
2	トーン表の作り方 アンダーハンド オーバーハンド	講義・実習			
3	イーゼルの使い方 立方体	講義・実習			
4	立方体の続き トーン付け	講義・実習			
5	紙コップについて 円柱形を学ぶ	講義・実習			
6	紙コップ続き トーン付け	講義・実習			
7	組み合わせモチーフ 円柱と四角	講義・実習			
8	組み合わせモチーフ トーン付け	講義・実習			
9	組み合わせモチーフ 仕上げ	講義・実習			
10	ドローイングの授業と自己のイラストで繋がった所の確認	プレゼンテーション			
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(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		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		デッサンⅠB						
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	対象学年		1年	開講時期		後期
必修・選択		必修	単位数			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所まで意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。						
学習目標 (到達目標)		パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	デッサン1学期の振り返り			講義・実習				
2	美術館見学			研究・レポート				
3	自分の手の模写 トーン付け			講義・実習				
4	木炭デッサン ノード(中から描く)			講義・実習				
5	木炭デッサン続き			講義・実習				
6	木炭デッサン 完成			講義・実習				
7	人物デッサン 実際の人物を使って 画用紙+鉛筆			講義・実習				
8	人物デッサン 完成			講義・実習				
9	人物デッサン ペアを変えて			講義・実習				
10	人物デッサン 完成			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(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				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		色彩学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・アニメーター科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		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		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5年			

科目名		色彩学B			
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・アニメーター科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	45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	見えないものに色を見る	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
2	色彩調和 色相基準とトーン基準	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
3	色彩調和 技法1	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
4	色彩調和 技法2	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
5	色彩調和 技法3	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
6	色彩調和 グラデーション	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
7	色彩調和 ドミナントとアクセント	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
8	色彩調和 包装紙	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
9	期末試験 終了課題①	筆記試験実施。実技終了課題を絵具着彩。			
10	終了課題②	実技終了課題を絵具着彩。			
11	検定試験対策①	過去問と復習、模擬テスト			
12	検定試験対策②	過去問と復習、模擬テスト			
13	検定試験対策③	過去問と復習、模擬テスト			
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		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5年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		クロッキーA			
担当教員	棒 梓	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	単位数		時間数	10時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法(主に1点～3点)の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。				
学習目標(到達目標)	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。				
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、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践	講義・実習			
2	奥行の表現の仕方	講義・実習			
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習			
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習			
5	一点透視の方法と実践③	講義・実習			
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方	講義・実習			
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習			
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習			
9	1点透視、2点透視の振り返り	講義・実習			
10	1点透視のテスト/廊下を描く	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			
<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		クリエイターとして制作現場において10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		クロッキーB			
担当教員	棒 梓	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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	10時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法(主に1点～3点)の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。				
学習目標(到達目標)	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。				
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、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践	講義・実習			
2	奥行の表現の仕方	講義・実習			
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習			
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習			
5	一点透視の方法と実践③	講義・実習			
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方	講義・実習			
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習			
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習			
9	1点透視、2点透視の振り返り	講義・実習			
10	1点透視のテスト/廊下を描く	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			
<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		クリエイターとして制作現場において10年間関わる			

科目名		グラフィックデザイン 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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。デザインする際の考え方や、デザインの原則について学ぶ。コンテストへの応募作品制作も実施。				
学習目標 (到達目標)	デザインする際の考え方やデザインの原則を学び、デジタルソフトIllustratorの基本操作を練習し、オリジナルキャラクターやオリジナルデザイン名刺を制作できるようにする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	IllustratorQuickMasterCC、ノンデザイナーズ・デザインブック				
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・グラフィックデザインの概要講義、Mac基本操作確認、ソフト確認	グラフィックデザインとは何か、どんな所でデザインが使われるのか等の講義。講義後は実際に使用するコンピューターとソフトを操作してみる。			
2	Illustrator基本操作のための練習	ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作用の課題実施。			
3	Illustrator基本操作のための練習、教科書IllustratorQuickMasterCC内の課題実施。	ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作用の課題実施。			
4	ショートカットキーについて説明。ソフトによる簡単なイラストを1点作成し提出。タオルデザインコンペのラフ案出し。	ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って作品制作。タオルデザインコンテストに向けてのデザイン案出し。			
5	タオルデザインコンペ用のデザイン制作。	タオルデザインコンテストに向けてのデザイン制作。			
6	キャラクターデザイン(専用フォーマット)アイデアスケッチ制作・Illustratorで制作。	12個の統一感のあるキャラクターを制作するためにどこに気をつけるか等の講義実施後、デザイン案を考える。			
7	キャラクターデザイン制作。	統一感のあるキャラクターを意識して制作する。			
8	AIDMAの法則(消費者心理)やデザイン4つの基本原則について講義。オリジナル名刺デザイン(サイズ55×91mmタテヨコ自由・裏表デザイン)デザインコンセプトシート記入。	デザインコンセプトシートはAIDMAの法則に基づいて考え記入。何のための名刺なのか? JAM学生として、イラストレーターとして?何を誰に伝えるための名刺なのかを考える。			
9	オリジナル名刺作成。	デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。			
10	オリジナル名刺作成・提出。	デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。			
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		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13年。			

科目名		グラフィックデザイン I B			
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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。デザインする際の考え方や、デザインの原則について学ぶ。コンテストへの応募作品制作も実施。				
学習目標 (到達目標)	デザインする際の考え方やデザインの原則を、実際に自分の作品に反映させ制作する。デジタルソフトIllustratorで4つの課題作品を作成しながら使用方法を身に着ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	IllustratorQuickMasterCC、ノンデザイナーズ・デザインブック				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ソフトIllustratorを使用してアバターデザイン制作。3つ以上パーツを作る。	1学期中のソフトの使用方法を振り返りながら、キャラクターアバターの制作。			
2	アバターを全員で見る。広告トレース課題の実施。	クラス内でどんなアバターを作ったかをスクリーンで投影し確認し、視野を広げる。広告トレースでは文字のレイアウトバランス・文字のサイズ・書体を確認しながら、見本と同じように制作する練習課題。			
3	広告トレース課題の実施。	文字のレイアウトバランス・文字のサイズ・書体を確認しながら、見本と同じように制作する練習課題。			
4	個展想定チラシ作成。	画像(イラスト)・内容説明・タイトル・作家名・日付・時間・連絡先・場所・地図など、チラシ掲載に必要な情報は何かを考えながらデザイン案出し、制作する。			
5	個展想定チラシ作成。プリントアウトして提出。	チラシ制作。			
6	個展チラシフィードバック。ポスターコンテスト用のデザイン企画・作成。	全員の作成したチラシをスクリーン投影し、文字組みやタイポグラフィについてポイント解説。ポスターコンテストに応募するためのポスターデザイン案出し。			
7	ポスターコンテスト用のデザイン案出し、作成。	デザイン案チェック実施。チェック完了者からポスター制作。			
8	ポスターコンテスト用のポスター作成。	目立つ文字の作り方についてポイント講義。ポスター制作。			
9	ポスターコンテスト用のポスター作成。	ポスター制作。			
10	ポスターコンテスト用のポスター作成。	ポスター制作。データ提出。			
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・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13年。			

科目名		ビジネスマナー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	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストレーターとして、社会人として活動していく際に必要となる、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い、卒業時に、社会人として、矢面に立てるよう学ぶ為の授業。取り組む検定としては、社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、コミュニケーション検定初級を取得する。				
学習目標 (到達目標)	社会人常識マナー検定3級 合格・著作権検定BASIC級 合格 コミュニケーション検定初級 合格 履歴書を丁寧に書ける 一定の面接技能がある 卒業後の計画を立てることが出来る。 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	社会でいきる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 社会人常識マナー検定試験最新過去問題集3級／公益財団法人全国経理教育協会著				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	あいさつの重要性を再確認。検定スケジュール告知。		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
2	社会人として求められる資質とは		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
3	電話対応の基本技術		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
4	より求められる社会人、出来る社会人とは		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
5	声を出してみよう。面接練習		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
6	言葉の力。クッション言葉とは		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
7	人間関係づくりの基本		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
8	ビジネス著作権検定対策①		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
9	ビジネス著作権検定対策②		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
10	ビジネス著作権検定対策③		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
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(50%)、授業時の発言(10%)、授業姿勢(40%) 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
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13年。					

科目名		ビジネスマナーB			
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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストレーターとして、社会人として活動していく際に必要となる、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い、卒業時に、社会人として、矢面に立てるよう学ぶ為の授業。取り組む検定としては、社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、コミュニケーション検定初級を取得する。				
学習目標 (到達目標)	社会人常識マナー検定3級 合格・著作権検定BASIC級 合格 コミュニケーション検定初級 合格 履歴書を丁寧に書ける 一定の面接技能がある 卒業後の計画を立てることが出来る。 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	社会でいきる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 社会人常識マナー検定試験最新過去問題集3級／公益財団法人全国経理教育協会著				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	社会人常識マナー検定対策①		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
2	社会人常識マナー検定対策②		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
3	社会人常識マナー検定対策③		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
4	お客様への応対。ロールプレイング		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
5	連絡方法の基本		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
6	尊敬語と謙譲語		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
7	履歴書を作成		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
8	ネットにおけるマナー常識		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
9	訪問におけるマナーチェック		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
10	テーブルマナーを学ぶ		講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
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(50%)、授業時の発言(10%)、授業姿勢(40%) 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
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13年。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタル画材技法 I A			
担当教員		木竜 彩羅		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	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、フォトショップの解説	教科書を使用した講義と実習			
2	解像度について、基本的な着色ツールの使用法	教科書を使用した講義と実習			
3	選択範囲、アンチエイリアスについて解説と実践	教科書を使用した講義と実習			
4	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	教科書を使用した講義と実習			
5	コピー＆ペースト、画像の変形、カラーモードの説明解説と実践	教科書を使用した講義と実習			
6	色調補正、ペイントツール関連解説と実践	教科書を使用した講義と実習			
7	レタッチ系ツール解説と実践	教科書を使用した講義と実習			
8	レイヤー、フィルター解説と実践	教科書を使用した講義と実習			
9	線画抽出の方法、着色	教科書を使用した講義と実習			
10	着色の続きと全体の確認	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			
試験・課題評価(70%)、授業姿勢(30%) ・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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタル画材技法 I B			
担当教員	木竜 彩羅	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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	CLIP STUDIOを使って着彩できるようになる。 素材の使用ができるようになる。 Photosopでの画像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	CLIP STUDIOの解説	教科書を使用した講義と実習			
2	ファイル作成について、基本的なツールの使用法、素材のダウンロードの仕方	教科書を使用した講義と実習			
3	レイヤーの種類(ベクター・ラスタ)、レイヤーモード、ペンツール	教科書を使用した講義と実習			
4	アニメ塗・困って塗るツールの使用法	教科書を使用した講義と実習			
5	水彩塗・テキストチャと素材	教科書を使用した講義と実習			
6	厚塗り・ブラシツール	教科書を使用した講義と実習			
7	トーン処理	教科書を使用した講義と実習			
8	グラデーションマップ	教科書を使用した講義と実習			
9	線画抽出の方法、着色	教科書を使用した講義と実習			
10	着色の続きと全体の確認	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			
試験・課題評価(70%)、授業姿勢(30%) ・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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

科目名		アナログ画材技法 I 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	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材(パソコン)での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。				
学習目標(到達目標)	画材の知識を身に付け、使用方法を身に付ける。				
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	授業の目的 授業構成について導入	講義・実習			
2	コピック練習(グラデーション等)	講義・実習			
3	コピック練習(着色 テーマを決めて配色)	講義・実習			
4	色鉛筆(ハッチングについて。紙の裏表)	講義・実習			
5	色鉛筆(トマトを描く)	講義・実習			
6	水彩絵の具(カラーチャートと混色)	講義・実習			
7	水彩絵の具(イラストへの応用)	講義・実習			
8	アクリルガッシュ(カラーチャート)	講義・実習			
9	アクリルガッシュ(キャラクターに応用)	講義・実習			
10	アクリルガッシュ(仕上げ)	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			
<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16年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アナログ画材技法 I 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	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材(パソコン)での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。				
学習目標(到達目標)	画材の知識を身に付け、使用方法を身に付ける。				
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	夏休み明け似顔絵スキルアップ授業	講義・実習			
2	似顔絵(有名人+α)	講義・実習			
3	似顔絵(有名人+α)提出	講義・実習			
4	パステル(直接・ティッシュ・削り)	講義・実習			
5	コピック+色鉛筆	講義・実習			
6	パステル+水彩絵の具	講義・実習			
7	メディウム(終わり次第コラージュ)	講義・実習			
8	コラージュ(はがき大)	講義・実習			
9	カラーインクとガラス絵(サンプルを見せて下絵制作)	講義・実習			
10	ガラス絵提出	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			
<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16年。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		実践行動学part I			
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年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	意欲的な心構え・夢と目標	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言ひ訳	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	意欲的な心構え・まず第一歩を	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
8					
9					
10					
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		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

科目名		実践行動学part II			
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年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6					
7					
8					
9					
10					
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		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						コミュニケーション検定					
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		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		32時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。									
学習目標 (到達目標)		1.コミュニケーション検定初級合格。 2.実践的なコミュニケーションスキルの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
2	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
3	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
4	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
5	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
6	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
7	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
8	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
9	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
10	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
11	コミュニケーション検定日					検定本番					
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"> ・検定合否評価(90%),授業姿勢(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・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 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13年。											

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネス著作権検定			
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	単位数		時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.ビジネス著作権検定BASIC合格。 2.著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
2	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
3	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
4	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
5	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
6	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
7	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
8	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
9	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
10	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
11	ビジネス著作権検定日		検定本番		
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"> ・検定合否評価(90%),授業姿勢(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・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					
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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		就職・進路研修			
担当教員		新井田 耕一		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年生	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	27時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解				
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	就職活動についての講義	就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り			
2	適性検査の体験	適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施			
3	スーツ研修	服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義			
4	租税講座	税理士を招き、税金についての講義			
5	年金講座	年金事務所より職員を招き講義			
6	確定申告講座	税務署より職員を招き講義			
7	求職登録についての説明	求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える			
8	模擬面接会	模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する			
9	先輩作家との交流会	実績の出た先輩とのディスカッション			
10					
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		就職部部長を3年間担当			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究			
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年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の現状を実際に見て学び、自身の作家としての方向性を定めていく。				
学習目標 (到達目標)	1.業界の現場を知る(東京研修) 2.編集部・ギャラリー訪問の手順の理解 3.作品プレゼンテーションをすることができる				
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	市内業界施設巡り		ポイントとなる施設を巡り、見学		
2	市内業界施設巡り		ポイントとなる施設を巡り、見学		
3	デッサン合宿・デッサン・映画論		講義・実習		
4	デッサン合宿・似顔絵		講義・実習		
5	東京研修(デザインフェスタ見学)		見学		
6	東京研修(企業・ギャラリー訪問、美術館見学)		見学		
7	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
8	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
9	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
10	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
11	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
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"> ・授業姿勢(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					
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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						オリジナル課題制作					
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		開講時期		1学期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		50時間	
授業概要、目的、授業の進め方		オリジナル作品の制作を行う スケジュール管理等、学生主体で行う									
学習目標 (到達目標)		イラスト制作の進行を自身で管理して、卒業後イラストレーターとして個人で活動できるようにするため、個人の責任感の向上をはかる。									
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	作品コンセプト決め、ラフ制作					ラフ制作。					
2	ラフ制作、チェック					ラフ制作。都度チェック。					
3	下書き制作					下書き制作。					
4	線画制作					線画制作。都度チェック。					
5	線画制作					線画制作。都度チェック。					
6	着彩					着彩。都度チェック。					
7	着彩					着彩。都度チェック。					
8	着彩					着彩。都度チェック。					
9	着彩・仕上げ					着彩。都度チェック。					
10	仕上げ・提出					提出完了。					
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"> ・授業姿勢(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											
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13年。											

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス研修			
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年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、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・各種手続き	オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール	学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習	クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
8					
9					
10					
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					
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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		修了制作			
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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	105時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次の集大成として、習得した全ての知識・技術をいかんなく発揮し、自身の目指す進路に紐づいた大型作品を制作する。				
学習目標 (到達目標)	B2サイズ相当の作品を作り上げる。				
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	作品計画・コンセプトシート作成	コンセプトワーク			
2	コンセプトをもとにラフ案出し	制作			
3	チェック・修正	制作			
4	作品制作・ディスカッション	制作			
5	作品制作・ディスカッション	制作			
6	作品制作・ディスカッション	制作			
7	作品制作・ディスカッション	制作			
8	作品制作・ディスカッション	制作			
9	作品制作・ディスカッション	制作			
10	作品制作・ディスカッション	制作			
11	作品制作・ディスカッション	制作			
12	作品制作・ディスカッション	制作			
13	作品制作・ディスカッション	制作			
14	作品制作・ディスカッション	制作			
15	作品制作・ディスカッション	制作			
16	作品制作・ディスカッション	制作			
17	作品制作・ディスカッション	制作			
18	作品制作・ディスカッション	制作			
19	作品制作・ディスカッション	制作			
20	プレゼンテーション	発表			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・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画する事があります。			
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13年。					

科目名		グラフィックデザインⅡA			
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	2年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	専門ソフトのテクニックを学ぶ。また、戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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、Illustratorで自身の名刺を作成する。	講義。課題制作。			
2	マーケティングとはニーズとウオント、経営戦略、自身の授業目標計画シート作成	講義・課題制作。			
3	外部デザインコンテスト1制作。	講義・課題制作。			
4	外部デザインコンテスト1制作。提出。	講義・課題制作。			
5	株式会社モリサワによるセミナー。モリサワフォント文字＋組版セミナー	講義。			
6	外部デザインコンテスト2制作。	課題制作。			
7	外部デザインコンテスト2制作。	課題制作。			
8	外部デザインコンテスト2制作。	課題制作。			
9	SWOT分析、ポジショニング、作家として自身をPRするためのWEBサイトの有効性について	講義・課題制作。			
10	外部デザインコンテスト2制作。提出。	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					
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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		グラフィックデザインⅡB			
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	2年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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	ブルーオーシャン、差別化戦略		講義。		
2	ケーススタディレポート制作		講義・課題制作。		
3	ケーススタディレポート制作、プレゼンテーション		講義・課題制作・発表。		
4	ポスターデザイン		講義・課題制作。		
5	ポスターデザイン		講義・課題制作。		
6	印刷入稿セミナー(株式会社グラフィックによる特別授業)		講義。		
7	ブランディング、コーポレートアイデンティティ		講義・課題制作。		
8	CIデザイン企画書制作		講義・課題制作。		
9	CIデザイン企画書制作		講義・課題制作。		
10	プレゼンテーション		講義・課題制作・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・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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コミックアートⅡ①A			
担当教員		木竜 彩羅		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	単位数		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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

科目名		コミックアートⅡ①B			
担当教員		木竜 彩羅		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	単位数		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	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			
2	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	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、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削			
5	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	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、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削			
8	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	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	卒業制作計画	講義、研究			
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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コミックアートⅡ②A			
担当教員		木竜 彩羅		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	後期
必修・選択	必修	単位数		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	コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削			
3	コンペ課題制作①	実習、添削			
4	コンペ課題制作①	実習、添削			
5	コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削			
6	コンペ課題制作②	実習、添削			
7	コンペ課題制作②	実習、添削			
8	選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削			
9	コンペ課題制作③	実習、添削			
10	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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コミックアートⅡ②B			
担当教員		木竜 彩羅		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	後期
必修・選択	必修	単位数		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	コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削			
2	コンペ課題制作①	実習、添削			
3	コンペ課題制作①	実習、添削			
4	コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削			
5	コンペ課題制作②	実習、添削			
6	コンペ課題制作②	実習、添削			
7	選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削			
8	コンペ課題制作③	実習、添削			
9	コンペ課題制作③	実習、添削			
10	卒業制作計画	講義、研究			
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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導・作品集制作A			
担当教員		木竜 彩羅		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	NEW SUCCESS/株式会社ウイネット著/株式会社ウイネット発行				
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・ライフプランを考える	講義			
2	就職書類作成	履歴書・自己PR書 ポイント説明と演習			
3	就職書類作成	履歴書・自己PR書 評価			
4	ハローワーク利用について	ポイント説明と演習			
5	就職書類作成	履歴書・自己PR書 評価			
6	就職書類作成	履歴書・自己PR書 評価			
7	個別相談・就職試験対策	面接試験 ポイント説明と演習			
8	個別相談・就職試験対策	進路指導 個別相談談			
9	個別相談・就職試験対策	進路指導 個別相談談			
10	個別相談・就職試験対策	進路指導 個別相談談			
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(40%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(30%) ※試験・課題評価には面接評価も含まれます。		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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導・卒業制作						
担当教員		木竜 彩羅		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		後期
必修・選択		必修	単位数			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。						
学習目標 (到達目標)		1.進路決定、ライフプランの確立 2.業界、社会の理解						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		NEW SUCCESS/株式会社ウイネット著/株式会社ウイネット発行						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	ライフプランを考える			講義				
2	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談				
3	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談				
4	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談				
5	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談				
6	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談				
7	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談				
8	ライフプランの作成			進路指導 個別相談談				
9	ライフプランの作成			進路指導 個別相談談				
10	ライフプランの完成			進路指導 個別相談談				
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(40%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(30%) ※試験・課題評価には面接評価も含まれます。				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		イラストレーター4年、専門学校講師3年						

科目名		実践行動学partⅢ			
担当教員	木竜 彩羅	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年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
8					
9					
10					
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		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス実習			
担当教員	木竜 彩羅	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年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、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・各種手続き	オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認	学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習	クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
8					
9					
10					
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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究			
担当教員	木竜 彩羅		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	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	編集部・イラストレータなどによる講演会・添削会等、業界の現在を知る				
学習目標 (到達目標)	業界の現状を知り、自己の立ち位置を把握する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	季刊エス・スモールエス、comicoサイト				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	添削会に向けて		ポートフォリオ整理と質問したい疑問点のまとめ		
2	編集部による講演会		講演を聞き、質疑応答		
3	編集部による添削会		作品プレゼンテーションと質疑応答		
4	企業講演会		講演を聞き、質疑応答		
5	企業講演会		講演を聞き、質疑応答		
6	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
7	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
8	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
9	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
10	業界プレゼンテーション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。		
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"> ・課題評価(50%),授業姿勢(50%) ・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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		自主課題制作			
担当教員		木竜 彩羅		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年生	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	120時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.作家活動に向けたオリジナル作品制作を行う 3.コンペ・イベント・絵仕事に合わせたスケジュール管理				
学習目標 (到達目標)	1.作家活動のワークフローの理解 2.仕事として作品制作を行うスケジュール管理能力の向上 3.自己決定をすることができる				
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	目的(コンペ・イベント参加・個展など)に合わせてスケジュールを立て	コンペ・イベント調べ、個展・グループ展規模・作品数を決め具体的にスケジュール作成をする。			
2	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
3	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
4	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
5	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
6	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
7	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
8	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
9	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック			
10	ポートフォリオにまとめる	作品の撮影、情報まとめ			
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"> ・授業姿勢(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		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

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	木竜 彩羅		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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	170時間
授業概要、目的、授業の進め方	2年間の集大成として、習得した全ての知識・技術をいかんなく発揮し、自身の目指す進路に紐づいた大型作品を制作する。 スケジュール管理を行って制作する。				
学習目標 (到達目標)	B2サイズ以上の作品を完成、展示する。				
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	作品計画・コンセプトシート作成		コンセプトワーク		
2	コンセプトをもとにラフ案出し		制作		
3	チェック・修正		制作		
4	作品制作・ディスカッション		制作		
5	作品制作・ディスカッション		制作		
6	作品制作・ディスカッション		制作		
7	作品制作・ディスカッション		制作		
8	作品制作・ディスカッション		制作		
9	作品制作・ディスカッション		制作		
10	作品制作・ディスカッション		制作		
11	作品制作・ディスカッション		制作		
12	作品制作・ディスカッション		制作		
13	作品制作・ディスカッション		制作		
14	作品制作・ディスカッション		制作		
15	作品制作・ディスカッション		制作		
16	作品制作・ディスカッション		制作		
17	作品制作・ディスカッション		制作		
18	作品制作・ディスカッション		制作		
19	作品制作・ディスカッション		制作		
20	プレゼンテーション		発表		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・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画する事があります。		
実務経験教員の経歴		イラストレーター4年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

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	単位数		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	単位数		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・キャンバスサイズ	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、装飾的效果①	講義、実習			
9	装飾的效果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16年。			

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	単位数		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16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	単位数		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。						

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		伊藤 寛志	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	開講時期		前期
		単位数		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		企業マンガ家、商業マンガ家、14年			

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	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		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18年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

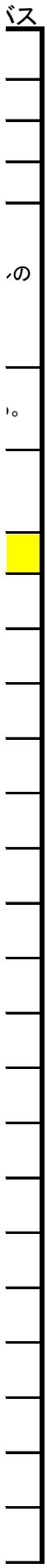
科目名		選択グラフィックデザインA			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科・マンガ・イラスト総合学科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標 (到達目標)	デザインをするために必要な考え方を身に付け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
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	誌面デザインレース	講義・課題制作。			
10	誌面デザインレース	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					
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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバ

科目名		選択プランニングA			
担当教員	木竜 彩羅	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科・マンガ・イラスト総合学科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキル修得。				
学習目標 (到達目標)	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に付け、実際に制作・販売し、効果を見る				
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。・グッズでお金を稼ぐ方法	講義。			
2	グッズの販売サイトについて、流行っているもの、ターゲット	講義・レポート。			
3	万代にてグッズの市場調査	講義・レポート。			
4	市場調査を受けてグッズデザイン制作。	講義・課題制作。			
5	グッズデザインのコツレクチャー。デザイン制作。	講義・課題制作。			
6	デザイン制作。	課題制作。			
7	デザイン制作。	課題制作。			
8	デザイン制作。	課題制作。			
9	販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	講義・課題制作。			
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・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 		<p>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。</p> <p>授業課題は複数週かけて作成する事があります。</p>
実務経験教員の経歴		イラストレーター4年、専門学校講師3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	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	単位数		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		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師18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		選択映像論A				
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無		○
対象学科		マンガクリエイト科・コミックイラスト科		対象学年		2年生
必修・選択		選択		開講時期		前期
		単位数		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.映像作品から、マンガ作品に活かせる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	映像論とは？			映画鑑賞、レポート制作		
2	アニメ作品のOPから知る演出を知る。			映画鑑賞、レポート制作		
3	ドラマ分析、10分刻みのメリハリ			映画鑑賞、レポート制作		
4	ドラマ分析、連続性のある展開を知る。			映画鑑賞、レポート制作		
5	映像と印刷の違い色の概念を知る。			映画鑑賞、レポート制作		
6	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント			映画鑑賞、レポート制作		
7	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント			映画鑑賞、レポート制作		
8	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント			映画鑑賞、レポート制作		
9	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント			映画鑑賞、レポート制作		
10	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント			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		アニメーターとしてアニメ制作現場において10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		選択プレゼンテーションA			
担当教員	堀 葉月	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	選択	単位数		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際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事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)	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図録				
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/各自スケジュール立て、報告	講義、実習			
2	作家とは	講義、実習			
3	個展・グループ展①	講義、実習			
4	個展・グループ展②	講義、実習			
5	画材について	講義、実習			
6	美術展と画材店見学・レポート	研究、レポート			
7	プレゼンテーション	実習			
8	プレゼンテーション	実習			
9	課題制作	実習			
10	課題制作	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(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 絵画・絵本・挿絵・商業イラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞					

②

科目名		選択映像技術A			
担当教員		小野 敏		実務授業の有無	○
対象学科	コミックイラスト科、マンガ・イラスト総合学科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		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専務執行役員			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択制作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		対象学年		2年	
必修・選択		選択		開講時期		前期	
		単位数		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。					
学習目標(到達目標)		スケジュール管理能力を養う。					
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	各自作品制作スケジュール計画立て。			スケジュールを立てる。進捗確認。			
2	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
3	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。			スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。			
5	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
6	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
7	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。			スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。			
9	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
10	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
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。			
実務経験教員の経歴				印刷会社4年、教務経験18年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デッサンB			
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	単位数		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	ソファーフの写真模写①		講義、実習、添削		
2	ソファーフの写真模写②		実習、添削		
3	色彩デッサン①		講義、実習、添削		
4	色彩デッサン②		実習、添削		
5	人物学習①		講義、実習、添削		
6	人物学習②		実習、添削		
7	人物モデル①男性		講義、実習、添削		
8	人物モデル②女性		実習、添削		
9	人物モデル③女性		実習、添削		
10	プレゼンテーション		講義、プレゼンテーション		
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。					

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	単位数		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16年。			

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・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	単位数		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	似顔絵・スポーツ選手①	講義・イラスト作成。			
2	似顔絵・スポーツ選手②	講義・イラスト作成。			
3	ことわざ8カット/モノクロ①	講義・イラスト作成。			
4	ことわざ8カット/モノクロ②	講義・イラスト作成。			
5	雑誌カット	講義・イラスト作成。			
6	雑誌カット	講義・イラスト作成。			
7	雑誌カット	講義・イラスト作成。			
8	雑誌カット	講義・イラスト作成。			
9	童話①	講義・イラスト作成。			
10	童話②	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16年。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アートイラストB				
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	単位数		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	日本の美術①原始の造形、縄文・弥生・古墳		講義・ディスカッション			
2	美術展見学		研究			
3	日本美術②天平・飛鳥・奈良		講義・ディスカッション			
4	日本美術③平安前期		講義・ディスカッション			
5	日本美術④平安後期		講義・ディスカッション			
6	日本美術⑤鎌倉・武士のリアリティー		講義・ディスカッション			
7	日本美術⑥室町・禅、水墨画、日本刀		講義・ディスカッション			
8	日本美術⑦安土・桃山		講義・ディスカッション			
9	日本美術⑧狩野派と長谷川派		講義・ディスカッション			
10	フィールドワーク旧斎藤家別邸		研究			
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		選択コミックエッセイB			
担当教員		伊藤 寛志		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	後期
必修・選択	選択	単位数		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)	縦読みのカラー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	ネタ出し、制作スタイル決定		講義・実習		
2	マンガ制作(ネーム)		実習・ディスカッション		
3	マンガ制作(ネーム)		実習・ディスカッション		
4	マンガ制作(ネーム修正)		実習・ディスカッション		
5	マンガ制作(下書き)		実習・ディスカッション		
6	マンガ制作(下書き)		実習・ディスカッション		
7	マンガ制作(ペン入れ)		実習・ディスカッション		
8	マンガ制作(ペン入れ)		実習・ディスカッション		
9	マンガ制作(仕上げ)		実習・ディスカッション		
10	作品投稿・発表		プレゼンテーション		
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(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		企業マンガ家、商業マンガ家、14年			

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B			
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	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		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	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		
2	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)		応募作品完成、投稿		
3	テクスチャを使った表現①		講義と作品制作		
4	テクスチャを使った表現②		講義と作品制作		
5	変形機能の活用		講義と作品制作		
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト		講義と作品制作		
7	コンペティション用作品制作①		講義と作品制作		
8	コンペティション用作品制作②		講義と作品制作		
9	コンペティション用作品制作③		作品制作		
10	コンペティション用作品制作④		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18年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

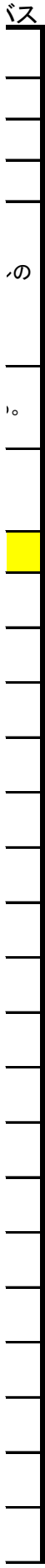
科目名		選択グラフィックデザインB			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科・ マンガ・イラストマスター学科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標 (到達目標)	デザインをするために必要な考え方を身に付け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	夏休みレポート誌面風デザイン		講義・課題制作。		
2	夏休みレポート誌面風デザイン		講義・課題制作。		
3	エディトリアルデザイン		講義・課題制作。		
4	誌面レイアウト		講義・課題制作。		
5	誌面レイアウト		講義・課題制作。		
6	誌面レイアウト		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	コンペティション用作品制作		講義・課題制作。		
10	コンペティション用作品制作		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					
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13年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバ

科目名		選択プランニングB			
担当教員	木竜 彩羅		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科・マンガ・イラスト総合学科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキル修得。				
学習目標 (到達目標)	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に付け、実際に制作・販売し、効果を見る				
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	1学期の販売結果確認。1か月経ってからの効果測定。次の販売方法・グッズ検討。		講義・課題制作。		
2	グッズデザイン制作。		課題制作。		
3	グッズデザイン制作。		課題制作。		
4	グッズデザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。		課題制作。		
5	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。		講義・課題制作。		
6	デザイン制作。		課題制作。		
7	デザイン制作。		課題制作。		
8	デザイン制作。		課題制作。		
9	デザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。		講義・課題制作。		
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。		講義・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 		<p>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。</p> <p>授業課題は複数週かけて作成する事があります。</p>
実務経験教員の経歴		イラストレーター4年、専門学校講師3年





②

科目名		選択挿絵B				
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	単位数		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。個別添削を行いながら作品を制作する。					
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	挿絵課題計画		講義、実習			
2	挿絵制作②		実習			
3	挿絵制作②		実習			
4	挿絵制作②		実習			
5	挿絵制作③		実習			
6	挿絵制作③		実習			
7	挿絵制作③		実習			
8	挿絵制作④		実習			
9	挿絵制作④		実習			
10	挿絵制作④		実習 挿絵制作したものは文庫サイズに縮小して本の形にする。			
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			
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						
新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師18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		選択映像論B			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科・コミックイラスト科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		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.映像作品から、マンガ作品に活かせる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	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
2	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
3	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
4	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
5	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
6	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
7	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
8	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
9	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
10	映画、ドラマ、アニメ鑑賞		映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。		
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		アニメーターとしてアニメ制作現場において10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		ブランディングB			
担当教員		堀 葉月		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	後期
必修・選択	選択	単位数		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際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事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)	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図録				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	展覧会レポート		研究・レポート		
2	プレゼンテーション		実習		
3	プレゼンテーション		実習		
4	プレゼンテーション		実習		
5	展覧会レポート		研究・レポート		
6	コンペ制作		実習		
7	展覧会見学		研究・レポート		
8	レポート		研究・レポート		
9	コンペ制作		実習		
10	コンペ制作		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(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 絵画・絵本・挿絵・商業イラスト等を手掛ける。ポローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択映像技術 I B			
担当教員		小野 敏		実務授業の有無	○
対象学科	コミックイラスト科、マンガ・イラスト総合学科	対象学年	2・3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		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専務執行役員			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択制作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	対象学年		2年
必修・選択		選択	開講時期		前期
		単位数		時間数	
授業概要、目的、授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。			
学習目標(到達目標)		スケジュール管理能力を養う。			
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	各自作品制作スケジュール計画立て。		スケジュールを立てる。進捗確認。		
2	スケジュールを基に作品制作。		スケジュールを基に作品制作。進捗確認。		
3	スケジュールを基に作品制作。		スケジュールを基に作品制作。進捗確認。		
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。		スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。		
5	スケジュールを基に作品制作。		スケジュールを基に作品制作。進捗確認。		
6	スケジュールを基に作品制作。		スケジュールを基に作品制作。進捗確認。		
7	スケジュールを基に作品制作。		スケジュールを基に作品制作。進捗確認。		
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。		スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。		
9	スケジュールを基に作品制作。		スケジュールを基に作品制作。進捗確認。		
10	スケジュールを基に作品制作。		スケジュールを基に作品制作。進捗確認。		
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。		
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験18年			