

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						キャラクターデザインA					
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガクリエイト科		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		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.キャラクター表の必要性、作り方を学ぶ。 2.人気マンガのキャラクターを見本とし、キャラクター作りとはなにかを研究する。 3.上記2点のことをふまえキャラクター表を制作する。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガに登場するオリジナルのキャラクターを作れるようになる。 2.魅力的なキャラクターに必要な要素、なぜマンガ制作においてキャラクターが重要か説明できるようになる。									
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	自分をマンガのキャラクターとして作ってみよう					講義、ポイント説明、個人制作					
2	自分をマンガのキャラクターとして作ってみよう					個人制作					
3	既存の魅力的なキャラクター研究					講義、ポイント説明、個人制作					
4	既存の魅力的なキャラクター研究					個人制作					
5	オリジナルマンガの主人公制作					講義、ポイント説明、個人制作					
6	オリジナルマンガの主人公制作					個人制作					
7	オリジナルマンガのヒロインorライバル制作					講義、ポイント説明、個人制作					
8	オリジナルマンガのヒロインorライバル制作					個人制作					
9	オリジナルキャラクターをまとめたポートフォリオ制作					講義、ポイント説明、個人制作					
10	オリジナルキャラクターをまとめたポートフォリオ制作					個人制作					
11	オリジナルキャラクターをまとめたポートフォリオ制作					個人制作					
12	オリジナルキャラクターを作ったイラスト制作					講義、ポイント説明、個人制作					
13	オリジナルキャラクターを作ったイラスト制作					個人制作					
14	オリジナルキャラクターを作ったイラスト制作					個人制作					
15	条件を絞ったキャラクターデザインの制作					講義、ポイント説明、個人制作					
16	条件を絞ったキャラクターデザインの制作					個人制作					
17	条件を絞ったキャラクターデザインの制作					個人制作					
18	キャラクター表をまとめて、オリジナルの作品の制作					講義、ポイント説明、個人制作					
19	キャラクター表をまとめて、オリジナルの作品の制作					講義、ポイント説明、個人制作					
20	キャラクター表をまとめて、オリジナルの作品の制作					講義、ポイント説明、個人制作					
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						地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注					

②

科目名		キャラクターデザインB			
担当教員	渡辺 仁介		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	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	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.キャラクター表の必要性、作り方を学ぶ。 2.人気マンガのキャラクターを見本とし、キャラクター作りとはなにかを研究する。 3.上記2点のことをふまえキャラクター表を制作する。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガに登場するオリジナルのキャラクターを作れるようになる。 2.魅力的なキャラクターに必要な要素、なぜマンガ制作においてキャラクターが重要か説明できるようになる。				
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	実際にいる人物をキャラクター表に落とし込んでみよう	講義、ポイント説明、個人制作			
2	実際にいる人物をキャラクター表に落とし込んでみよう	個人制作			
3	オリジナルの敵キャラクターのキャラクター表制作	講義、ポイント説明、個人制作			
4	オリジナルの敵キャラクターのキャラクター表制作	個人制作			
5	オリジナルのサポートキャラのキャラクター表制作	講義、ポイント説明、個人制作			
6	オリジナルのサポートキャラのキャラクター表制作	個人制作			
7	依頼に沿ってキャラクターデザインをしてみよう	講義、ポイント説明、個人制作			
8	依頼に沿ってキャラクターデザインをしてみよう	個人制作			
9	依頼に沿ってキャラクターデザインをしてみよう	個人制作			
10	課題未提出確認 オリジナルキャラクター制作	講義、ポイント説明、個人制作			
11	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
12	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
13	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
14	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
15	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
16	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
17	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
18	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
19	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
20	オリジナルキャラクター制作	個人制作、個別チェック			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
・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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ネーム技法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	1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	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることができる。				
学習目標 (到達目標)	1.時間内にまとめる能力を身につける。				
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	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
2	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
3	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
4	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
5	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
6	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
7	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
8	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
9	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
10	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガネームを制作。		
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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ネーム技法B			
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	1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	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることができる。				
学習目標 (到達目標)	1.時間内にまとめる能力を身につける。				
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	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。			
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			

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		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	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	60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.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 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	授業オリエンテーション	「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明			
2	人体を描けるようになる	顔比率(正面・横・斜め)			
3	人体を描けるようになる	頭身の説明 身体の比率			
4	人体を描けるようになる	簡易骨格・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「桃太郎」立ち絵、下描き制作			
5	人体を描けるようになる	簡易筋肉・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「鬼」立ち絵、下描き制作			
6	人体を描けるようになる	既存のキャラクターを簡易骨格、簡易筋肉にしてみる			
7	人体を描けるようになる	身体の部分ごとに説明・・・「上半身」			
8	人体を描けるようになる	身体の部分ごとに説明・・・「下半身」			
9	1学期試験課題	複数のポージング最終課題			
10	1学期試験課題	複数のポージング最終課題			
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			
・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		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		クロッキーB			
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	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	60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.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 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	授業オリエンテーション	1学期の復習「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明			
2	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景における時短でのアウトラインの取り方の説明			
3	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景における時短でのアウトラインの取り方の説明			
4	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景における時短でのアウトラインの取り方の説明			
5	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる			
6	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる			
7	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる			
8	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる			
9	2学期試験課題	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを各自で完成			
10	2学期試験課題	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを各自で完成			
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			
・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		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		パースペクティブ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	1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	1.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事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、i-pad、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、パースペクティブとは	講義、小課題			
2	風景デッサン	講義、小課題			
3	フレーム、構図について	講義、小課題			
4	奥行、立体感について	講義、小課題			
5	1点透視図法①	講義、小課題			
6	1点透視図法②	講義、小課題			
7	2点透視図法①	講義、小課題			
8	2点透視図法②	講義、小課題			
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント	講義、小課題			
10	技術テスト	背景作画を完成させる。			
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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		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12年間関わる			

②

科目名		パースペクティブB			
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	1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	1.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事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、i-pad、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	マンガの背景をプロの作画から学ぶ	講義、小課題			
2	マンガの背景をプロの作画から学ぶ:自然物	講義、自然物の作画			
3	マンガの背景をプロの作画から学ぶ:人工物	講義、人工物の作画			
4	マンガの背景をプロの作画から学ぶ:小物、アイテム	講義、小物、アイテムの作画			
5	マンガの背景をプロの作画から学ぶ:乗り物	講義、乗り物の作画			
6	3点透視図法①	講義、小課題			
7	3点透視図法②	講義、小課題			
8	マンガ作品で背景を描く際のポイント:応用①	講義、小課題			
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント:応用②	講義、小課題			
10	技術テスト	背景作画を完成させる。			
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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		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		ビジネスマナーA			
担当教員	渡辺 仁介		実務授業の有無	×	
対象学科	マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	社会で生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、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	ビジネスマナーの考え方		講義、教科書使用		
2	感じの良い表情とは		講義、教科書使用、実践		
3	正しい発声の仕方		講義、教科書使用、実践		
4	基本姿勢とお辞儀の種類		講義、教科書使用、実践		
5	基本姿勢とお辞儀を身に着ける		講義、教科書使用、実践		
6	基本姿勢とお辞儀、椅子の立ち座りを身に着ける		講義、教科書使用、実践		
7	基本姿勢とお辞儀、歩き方を身に着ける		講義、教科書使用、実践		
8	基本姿勢とお辞儀、自己紹介の準備をする		講義、教科書使用、実践		
9	基本動作を身に着ける、効果的な話し方を学ぶ		講義、教科書使用、実践		
10	テスト:グループごとに自己紹介発表		実践、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。		
実務経験教員の経歴		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスマナーA			
担当教員	渡辺 仁介		実務授業の有無	×	
対象学科	マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	社会で生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				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1学期の復習	表情、活舌、発声、姿勢、お辞儀など実践			
2	基本訓練、敬語の基本	講義、教科書使用、小課題と解説			
3	間違いやすい敬語①	講義、教科書使用、小課題と解説			
4	間違いやすい敬語②	講義、教科書使用、小課題と解説			
5	アポイントの取り方①	講義、教科書使用			
6	アポイントの取り方②	講義、教科書使用、実践			
7	訪問時のマナー①	講義、教科書使用			
8	訪問時のマナー②	講義、教科書使用、実践			
9	訪問時のマナー③	講義、教科書使用、実践			
10	テスト:電話の掛け方、訪問時のマナー	筆記および実技形式のテスト			
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	地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		クリップスタジオ基礎A			
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無	○
対象学科	マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.Clipstudioを使ってマンガ制作ができるようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントができる基礎技術を身につける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	PC、ClipstudioEX、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	ClipstudioEXの基本操作①	ClipstudioEXの特徴 ポイントの説明と制作作業			
2	ClipstudioEXの基本操作②	ポイントの説明と制作作業			
3	ClipstudioEXの基本操作③	ポイントの説明と制作作業			
4	ClipstudioEXの基本操作④	ポイントの説明と制作作業			
5	ClipstudioEXの基本操作⑤	ポイントの説明と制作作業			
6	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正①	ポイントの説明と制作作業			
7	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正②	ポイントの説明と制作作業			
8	2ページの漫画制作①	取り込みしたアナログ原稿の仕上げ			
9	2ページの漫画制作②	取り込みしたアナログ原稿の仕上げ			
10	2ページの漫画制作③	課題提出、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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		クリップスタジオ基礎B			
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無	○
対象学科	マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。			
学習目標 (到達目標)		1.Clipstudioを使ってマンガ制作ができるようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントができる基礎技術を身につける。			
テキスト・教材・参考図書・その他資料		PC、ClipstudioEX、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	1学期の復習①		課題制作、提出、評価		
2	1学期の復習②		スキャナやプリンターも使用して課題制作		
3	ClipstudioEXの基本操作⑦		ポイントの説明と制作		
4	ClipstudioEXの基本操作⑧		ポイントの説明と制作		
5	漫画制作①		ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作①		
6	漫画制作②		ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作②		
7	漫画制作③		ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作③		
8	漫画制作④		ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作④		
9	漫画制作⑤		ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作⑤		
10	漫画制作⑥		課題提出(データ及び出力紙)、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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		色彩学						
担当教員		P・N中野		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガクリエイト科	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		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		.デジタル画材を試用し色彩感覚の習得						
学習目標 (到達目標)		1.カラーマンガ制作ができるようになる事によりWebtoon仕事受注等に繋げる事ができる。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作画材、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	1枚画を完成させる			色の基礎知識				
2	1枚画を完成させる			明度と彩度、色相環、カラーツール基礎				
3	1枚画を完成させる			肌塗り・ライティング				
4	1枚画を完成させる			色による感情表現				
5	1枚画を完成させる			「4コママンガ」線画着色				
6	1枚画を完成させる			「4コママンガ」線画着色				
7	1枚画を完成させる			「4コママンガ」線画着色				
8	1枚画を完成させる			「4コママンガ」線画着色				
9	1枚画を完成させる			「4コママンガ」線画着色				
10	1枚画を完成させる			「4コママンガ」線画着色				
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		イラストレーター、デザイナーとして企業と仕事受注をし8年間携わる						

②

科目名		シナリオ演習			
担当教員		陽華 エミ		実務授業の有無	○
対象学科	マンガクリエイト科	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	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、演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	シナリオとはどんなものか	講義			
2	物語の発想	講義、演習小課題			
3	マインドマップ①	講義、演習マインドマップ制作			
4	マインドマップ②	講義、演習マインドマップ制作			
5	ストーリーの基本構成	講義、演習小課題			
6	物語の法則	講義、演習小課題			
7	主人公キャラクターの不可欠な要素	講義、演習小課題			
8	サブキャラクターの役割	講義、演習小課題			
9	セリフの機能と役割	講義、演習小課題			
10	評価:裏プロット	課題制作、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(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		フリーのマンガ家とし紙出版とWebtoonで活動 作家歴17年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ技法①A			
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	1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	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。 ※新井田5回、小川5回、交互に実施				
学習目標 (到達目標)	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自己分析		レポート制作		
2	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
3	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
4	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
5	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
6	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
7	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
8	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
9	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
10	4コママンガ制作		題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。		
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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		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		マンガ技法①B			
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	1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	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。 ※新井田5回、小川5回、交互に実施				
学習目標 (到達目標)	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自己分析	レポート制作			
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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	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		マンガ技法②A			
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無	○
対象学科	マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、applepen				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿仕上げ制作。			
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ技法②B			
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無	○
対象学科	マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、applepen				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿仕上げ制作。			
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

科目名		実践行動学part I			
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無	×
対象学科	マンガクリエイト科	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			

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 II			
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無	×
対象学科	マンガクリエイト科	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

科目名						コミュニケーション検定					
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		×				
対象学科		マンガクリエイト科		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		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						地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注					

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	渡辺 仁介		実務授業の有無	×	
対象学科	マンガクリエイト科	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	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"> ・検定可否評価(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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

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		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	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		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		業界研究			
担当教員	渡辺 仁介		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	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	39時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.コミックアプリ、comicoの講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料等				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	comico講演会、添削会		講演会の聴講、作品添削の実施		
2	株式会社エンドルフィン説明会、採用希望者トライアル進行		各自、出版社からマンガ作品の添削		
3	ロッカールーム説明会、採用希望者トライアル進行		各自、出版社からマンガ作品の添削		
4	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
5	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
6	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
7	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
8	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
9	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
10	東京持ち込み研修		マンガ作品の出版社持ち込み		
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(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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

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		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	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		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		オリジナル課題制作			
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	1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.マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、、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.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	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	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
2	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
3	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
4	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
5	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
6	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
7	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
8	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
9	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
10	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
11	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
12	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
13	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
14	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
15	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
16	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
17	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
18	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
19	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
20	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・出席評価(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		修了制作			
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	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。 2.原則マンガ作品だが、シナリオ作品、SNS用投稿作品など、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.修了制作として、1年間学んだ技術と知識を活かし、作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	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	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
2	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
3	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
4	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
5	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
6	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
7	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
8	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
9	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
10	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
11	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
12	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
13	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
14	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
15	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
16	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
17	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
18	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
19	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
20	修了制作、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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ技法応用A			
担当教員	金巻 とよじ		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイイト科/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	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			
・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		マンガ家歴36年、マンガ講師歴27年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ技法応用B			
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/マンガ・イラスト総合学科	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.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.マンガ制作本数2本以上、持ち込み投稿を継続的にしている事も条件。 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	ストーリー作りが必要な事	講義、演習個別制作指導			
2	マンガの「目」について	講義、演習個別制作指導			
3	ストーリー作りの感覚を身に付ける方法	講義、演習個別制作指導			
4	アイデアとひらめきのメカニズム	講義、演習個別制作指導			
5	自分の中にあるキャラを創ること	講義、演習個別制作指導			
6	ストーリー重視か感情重視か	講義、演習個別制作指導			
7	映画チラシからドラマの共通性を読む	講義、演習個別制作指導			
8	ドラマづくりは人の気持ち分かること	講義、演習個別制作指導			
9	言って帰ってくる話	講義、演習個別制作指導			
10	授業のまとめ	講義、演習個別制作指導			
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			
・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		マンガ家歴36年、マンガ講師歴27年			

②

科目名		進路指導A			
担当教員	渡辺 仁介		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	必修	単位数		時間数	60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、マンガ制作を進める。 2.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。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
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	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	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
2	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
3	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
4	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
5	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
6	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
7	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
8	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
9	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
10	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
11	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
12	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
13	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
14	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
15	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
16	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
17	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
18	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
19	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
20	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導B			
担当教員	渡辺 仁介		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	必修	単位数		時間数	60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、マンガ制作を進める。 2.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。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
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	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	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
2	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
3	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
4	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
5	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
6	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
7	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
8	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
9	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
10	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
11	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
12	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
13	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
14	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
15	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
16	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
17	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
18	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
19	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
20	オリジナル漫画、課題制作		作画制作、個別相談		
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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

科目名		実践マンガプロモーション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/マンガ・イラストマスター科	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	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標 (到達目標)	1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
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	自分のブランドとマネタイズ	授業、課題説明			
2	ブランドの強化と強みの再リサーチ	課題説明、制作			
3	一番好きで知識の深いものをさらに掘り下げて作品制作	課題説明、制作			
4	作品のプレゼンテーション	課題説明、制作			
5	マネタイズの強化と自分の強みの表現強化	課題説明、制作			
6	マネタイズの手段の拡張	課題説明、制作			
7	拡張した手段のプレゼンテーション	課題説明、制作			
8	客観的に見て一段階上のクオリティの作品制作	課題説明、制作			
9	客観的に見て一段上のクオリティの作品制作	課題説明、制作			
10	プレゼンテーション(前期最終課題)	課題説明、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(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場合があります。			
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		実践マンガプロモーションB			
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/マンガ・イラストマスター科	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	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標 (到達目標)	1.企業マンガの仕事の請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
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	オリエンテーション		1学期振り返り		
2	企業案件マンガシミュレーション①		課題説明、制作		
3	企業案件マンガシミュレーション①		課題説明、制作		
4	企業案件マンガシミュレーション①		課題説明、制作		
5	企業案件マンガシミュレーション②		課題説明、制作		
6	企業案件マンガシミュレーション②		課題説明、制作		
7	企業案件マンガシミュレーション②		課題説明、制作		
8	企業案件マンガシミュレーション③		課題説明、制作		
9	企業案件マンガシミュレーション③		課題説明、制作		
10	企業案件マンガシミュレーション③		課題説明、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(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		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		ネーム技法2A			
担当教員		渡辺 仁介		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることができる。				
学習目標 (到達目標)	1.時間内にまとめる能力を身につける。				
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	ショートネーム「怖い話」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
2	ショートネーム「料理にまつわる話」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
3	ショートネーム「時間」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
4	ショートネーム「賭け」をする話		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
5	ショートネーム「ひったくりを捕まえる話」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
6	ショートネーム「るろうに剣心展レポートマンガ」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
7	ショートネーム「夏」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
8	ショートネーム「プリン」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
9	ショートネーム「買い物」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
10	ショートネーム「テスト」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ネーム技法2B			
担当教員		渡辺 仁介		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることができる。				
学習目標 (到達目標)	1.時間内にまとめる能力を身につける。				
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	ショートネーム「スポーツ」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
2	ショートネーム「電話」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
3	ショートネーム「○○の秋」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
4	ショートネーム「子供に励まされてちょっと元気が出た話」ジャンプのネーム		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
5	ショートネーム「やばい話」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
6	ショートネーム「好きを伝える」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
7	ショートネーム「ハロウィン」(自分のSNSにあげるよう)		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
8	ショートネーム「卑怯者の話」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
9	ショートネーム「ヘンゼルとグレーテル」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
10	ショートネーム「恥/恥ずかしい」		2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。		
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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		演出テクニックA			
担当教員	ありこ		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	映画のキャラクターになったつもりでキャラクターを演出してみよう	講義、個別制作指導			
2	走る、歩くを演出してみよう	講義、個別制作指導			
3	雨の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導			
4	食べるを演出してみよう	講義、個別制作指導			
5	とぶを演出してみよう	講義、個別制作指導			
6	笑顔の表現・演出を考えてみよう	講義、個別制作指導			
7	水、液体を演出してみよう	講義、個別制作指導			
8	お祭りを演出してみよう	講義、個別制作指導			
9	課題提出、フィードバック	講義、個別制作指導			
10	最終提出日、フィードバック	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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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	フリーのマンガ家とし紙出版とWebtoonで活動 作家歴13年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		演出テクニックB			
担当教員	ありこ	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	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	1学期振り返り、フィードバック	講義、個別制作指導			
2	夏を演出、考えてみよう	講義、個別制作指導			
3	泣くの演出、表現を考えてみよう	講義、個別制作指導			
4	光と影の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導			
5	文章から1P作画、演出してみよう	講義、個別制作指導			
6	後期4回目のネーム作画しよう	講義、個別制作指導			
7	戦闘シーンの園主、見せ方を考えてみよう	講義、個別制作指導			
8	「間」や「セリフのないコマ」の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導			
9	最終提出、フィードバック	講義、個別制作指導			
10	最終提出日、フィードバック	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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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		フリーのマンガ家とし紙出版とWebtoonで活動 作家歴13年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作画上達技法ⅡA			
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	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	1枚画を完成させる		構図、視線誘導の講義、実践		
2	1枚画を完成させる		構図、視線誘導の講義、実践		
3	1ページマンガラフ画を完成させる		セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践		
4	1ページマンガラフ画を完成させる		セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践		
5	4コママンガラフ画を完成させる		コマワリ、視線誘導の講義、実践		
6	4コママンガラフ画を完成させる		コマワリ、視線誘導の講義、実践		
7	8ページマンガラフ画を完成させる		コマワリ、視線誘導の講義、実践		
8	8ページマンガラフ画を完成させる		コマワリ、視線誘導の講義、実践		
9	16ページマンガラフ画を完成させる		コマワリ、視線誘導の講義、実践		
10	16ページマンガラフ画を完成させる		コマワリ、視線誘導の講義、実践		
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		作画上達技法ⅡB			
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	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.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、applepen				
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	1学期の復習「構図」「視線誘導」「フキダシ」「オノマトペ」の重要性の説明			
2	オリジナルマンガプロット制作	構図、視線誘導の講義、実践			
3	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践			
4	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践			
5	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践			
6	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践			
7	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践			
8	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践			
9	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践			
10	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践			
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		セルフマネジメントA			
担当教員	渡辺 仁介		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自分分析の説明		授業概要の説明、導入。マネタイズの意味と必要性。		
2	自己分析		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
3	SNS調査		市場調査をもとに制作。		
4	マネタイズとは何か		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
5	マネタイズ戦略プレゼンテーション		市場調査をもとに制作。		
6	課題その1制作		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
7	課題その1プレゼンテーションとフィードバック		自分が収入を得る手段の選定。		
8	課題その2制作		コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。		
9	課題その2プレゼンテーションとフィードバック		コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。		
10	自分に向けたマネタイズとは		作品を提案し、ふりかえりとまとめ。		
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		セルフマネジメントB			
担当教員		渡辺 仁介		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。 ※新井田5回、小川5回、交互に実施				
学習目標 (到達目標)	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	オリエンテーション	1学期振り返り			
2	課題その3制作	夏休み作品制作の振り返りと効果測定。			
3	課題その3プレゼンテーションとフィードバック	自分が収入を得る手段の選定。			
4	課題その4制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。			
5	課題その4プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。			
6	課題その5制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。			
7	課題その5プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。			
8	課題その6制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。			
9	課題その6プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。			
10	自分に向けたマネタイズとは	作品を提案し、ふりかえりとまとめ。			
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		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	コミックイラスト科・マンガクリエイター科・マンガイラストマスター科	対象学年	2年生	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17年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		クリップスタジオ応用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	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17年			

②

科目名		業界研究ⅡA			
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	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	1.マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料等				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会		講演会の聴講、作品添削の実施		
2	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
3	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
4	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
5	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
6	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
7	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
8	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
9	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
10	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
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		
・出席評価(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)			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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究ⅡB			
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	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	1.マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施			
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削			
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			
・出席評価(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)		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			

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partⅢ			
担当教員	渡辺 仁介		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	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		渡辺 仁介		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	単位数			時間数		30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		地域漫画家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注						

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	渡辺 仁介		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	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、、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.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	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	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
2	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
3	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
4	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
5	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
6	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
7	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
8	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
9	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
10	前期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
11	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
12	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
13	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
14	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
15	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
16	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
17	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
18	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
19	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
20	後期、個人制作		学内でのオリジナル漫画制作		
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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

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	渡辺 仁介		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	必修	単位数		時間数	190時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.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.原則マンガ作品だが、漫画用シナリオ作品、原作ネーム、SNS用投稿作品など、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、2年間学んだ技術と知識を惜しみなく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	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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		プロット、ネーム、下書きと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		地域マンガ家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			