

マンガ科		講師名： 長谷場 亮祐	
科目名： マンガ・アニメ概論		1学年	前期
担当者実務経験： 集英社少年ジャンプにて漫画家デビュー。その後漫画編集者として活動。		講義種別： 講義	
到達目標	・プロット、ネーム添削などを行い、どの生徒がどのジャンルが得意なのか見極める。 ・欠席者を最小限に抑える工夫。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	「オリエンテーション」	コピー用紙に架空の身近なキャラクターを考え、書き出してみる。	4月15日（月）
	・自己紹介・一番好きなマンガは？・簡単なプロット（書けたら）		
2	「漫画の歴史」	手塚治虫、藤子A勝夫、大友克洋、鳥山明などのマンガを見て、気づいたことなど	4月22日（月）
	・漫画の偉人たち、学ぶべきこと知っておくべきこと		
3	「マンガのジャンルとは」		5月13日（月）
	・自分の得意なマンガのジャンルを見極める・苦手なジャンルも知っておこう		この授業で生徒たち各々の漫画の得意ジャンルの傾向を見ておく
4	「知っておこう、漫画においての【タブー】」		5月20日（月）
	・漫画に載せられない禁止用語や、表現を学ぼう		
5	「チームでプロットを作ろう」		5月27日（月）
	・3人1組（場合による）になってテーマに沿ったプロットを制作する		
6	「ネーム、プロット講評」		6月3日（月）
	・実際にネーム、プロットを講評する・他の授業で作ったもしくは自主制作のネームやプロットやキャラクター表なんでも講評する		
7	「キャラクターを生み出してみよう」		6月10日（月）
	・魅力的なキャラクターの作り方・生徒同士でアイデアを出し合って作ってみる		
8	実技①		6月17日（月）
9	実技②		6月24日（月）
10	実技③		7月1日（月）
11	実技④		7月1日（月）
12	実技⑤		8月26日（月）
13	実技⑥		9月1日（月）
14	実技⑦		9月9日（月）
15	実技⑧		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名： 英語・英会話		1学年	後期
担当者実務経験： 翻訳家・英会話講師		講義種別： 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。 ②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。 ③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。 ④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語、True or False、Asking questions		
2	アルファベット・数字の聞き取り		
3	アルファベット（発音読み）・数字に関するQ&A（日付、スベル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）		
4	アルファベット・数字に関するQ&A（スベル、誕生日、色、時間）		
5	ゲーム大会（しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー）		
6	単語・数字に関するQ&A（単語、金額）、Making sentences from cards		
7	単語・数字に関するQ&A（単語、足し算引き算）、Making sentences from cards		
8	単語・数字に関するQ&A（単語、1000以上の数）、Making sentences from cards		
9	発音B vs V、接頭辞		
10	ゲーム大会（かるた、ジェスチャー、True or False）		
11	Melissaについて説明		
12	発音TH vs TH、アンケート		
13	広告/HP/看板づくり		
14	自己紹介文作成・スピーチ練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名： 英語・英会話		2年	前期
担当者実務経験： 翻訳家・英会話講師		講義種別： 講義	
到達目標	①英語話者と英語による意思疎通を試みることができるようになる（知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど）。 ②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。 ③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Asking questions		
2	体の部位・学校ワード、名前		
3	もの・活動ワード、アンケート		
4	先生・科目ワード、接頭辞		
5	ゲーム大会（しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー）		
6	家族・家の間取りワード、Making stories		
7	食べ物ワード、Making stories		
8	ショッピング・買い物ワード、Making stories		
9	交通ワード		
10	ゲーム大会（かるた、ジェスチャー、True or False）		
11	アメリカの祝日カレンダー		
12	旅行ワード		
13	発音A、アメリカ50州		
14	テーマ別スピーチ作成・練習		
15	テーマ別スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： 竹永 光太郎	
科目名： 知的財産権		1学年	後期
担当者実務経験： 弁護士・弁理士		講義種別： 講義	
到達目標	①著作権及び商標権等の知的財産権を正しく理解し、自らの権利を守るとともに、他者の権利を侵害しないようにすること ②契約に関する基本的な知識を習得し、今後、著しく不利な契約を結ばないように対応できること ③最近の知的財産権に関する話題について、情報を共有し、問題点等を理解すること		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	自己紹介、授業の進め方、成績評価など	
	著作権の概要		
2	著作物性	著作物の要件（定義）を理解する	
3	著作権の利用行為	複製権、公衆送信権などを理解する	
4	著作権の制限	私的利用、引用などを理解する	
5	著作権の侵害	民事責任・刑事責任を理解する	
6	著作者人格権	同一性保持権などを理解する	
7	小テスト	著作権に関する理解度をチェックする	
8	小テスト講評	著作権の理解度を共有する	
9	商標権の概要	商標権の要件等を理解する	
10	商標権の侵害	民事責任・刑事責任を理解する	
11	契約の概要	契約とは何かを理解する	
12	契約書の読み方	契約書の注意点などを理解する	
13	肖像権、AIなどの発展的なテーマ	発展的なテーマについての情報共有	
14	最終試験	知的財産権に関する全体的な理解度のチェック	
15	最終試験講評、まとめ		
成績評価	出席及び習熟度、授業課題の提出により成績評価とする 各授業の3分の2以上出席、かつ、成績60点以上で合格とする 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 描写 I		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー、美術予備校講師		講義種別： 演習	
到達目標	デッサンの基礎的な知識から、道具の使い方や質感表現の理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		描いてみたいモチーフ
	授業説明		
2	基本①		
	立方体・球体		
3	基本②		200～300mlくらいの白無地の紙コップ2つ
	円柱		
4	基本③		
	スケッチ・クロッキー		
5	基本④		
	自然物の観察		りんご、れもんなど果物1点
6	質感①		
	透明なものを描く		シンプルなガラスコップ
7	質感②		無地、薄い色のフェイスタオル
	布を描く		
8	質感③		金属質のスプーン
	金属質を描く		
9	質感④		毛糸玉
	複雑なものを描く		
10	質感⑤		BOXのティッシュ箱
	印刷物を描く		
11	細密①		授業内で指示
	一つのモチーフを細密に描く		
12	細密②		
	続き・講評		
13	卓上①		授業内で指示
	卓上デッサン		
14	卓上②		
	つづき		
15	卓上③		
	仕上げ・講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 辻 政之	
科目名： 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所（造形デザイン・模型製作・カラー／グラフィック等）		講義種別： 演習	
到達目標	クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法/技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	色彩学の基礎	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
2	【制作課題】平面構成 1-1		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	アイデアスケッチ／下描き	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
3	【制作課題】平面構成 1-2		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	下描き／彩色	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
4	【制作課題】平面構成 1-3		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
5	【制作課題】平面構成 1-4		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色仕上げ／作品講評会	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
6	【制作課題】平面構成2-1		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	習作課題	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
7	【制作課題】平面構成2-2		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	アイデアスケッチ／下描き	イラストレーションボード、配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
8	【制作課題】平面構成2-3		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
9	【制作課題】平面構成2-4		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
10	【制作課題】平面構成2-5		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色仕上げ／作品講評会	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
11	【制作課題】平面構成3-1		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	習作課題	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
12	【制作課題】平面構成3-2		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	アイデアスケッチ／下描き	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
13	【制作課題】平面構成3-3		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
14	【制作課題】平面構成3-4		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
15	【制作課題】平面構成3-5		机洗刷入カセット、式（アクリルガラス）、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等） 雑巾布、筆記具、ハサミ、カッター、ス ニードル
	彩色仕上げ／作品講評会	83セントボード	配色アイデアブック、配色カード、PCCSカラーチャート クリアファイル、スケッチブック
成績評価	作品評価点50% 出席点30% 意欲態度点20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 美術人体解剖学		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・予備校講師		講義種別： 実技	
到達目標	クロッキーを交えてイラスト制作における基本的な人体の構造について理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	オリエンテーション・クロッキー		
2	比率		
	人体の比率について		
3	上半身①		
	首・肩		
4	上半身②		
	腕		
5	上半身③		
	手		
6	上半身④		
	胴		
7	下半身①		
	腰		
8	下半身②		
	脚		
9	下半身③		
	足		
10	頭部		
	顔・表情		
11	デフォルメ		
	スーパーデフォルメについて		
12	人体と衣服		
	着衣と身体の運動		
13	課題		※夏休みに合わせて授業の順序が前後する可能性があります
	課題説明		
14	課題		
	つづき		
15	課題		
	講評会		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 河西 香織	
科目名： 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、基礎実技指導		講義種別： 演習	
到達目標	◆モチーフを観察することによって発見した固有の表情を着彩で表現する ◆陰影と固有色の関係を理解して描写する ◆ポートフォリオに載せられる作品を作る		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		アクリルガッシュ
	絵の具基礎演習		
2	モチーフ着彩：バナナ		アクリルガッシュ
3	モチーフ着彩：ズッキーニ（きゅうり）		アクリルガッシュ
4	モチーフ着彩：トマト		アクリルガッシュ
5	モチーフ着彩：パプリカ（黒背景）		アクリルガッシュ
6	モチーフ着彩：玉ねぎ		アクリルガッシュ
7	模刻・着彩①		紙粘土、アクリルガッシュ
8	模刻・着彩②		紙粘土、アクリルガッシュ
9	模刻・着彩③		紙粘土、アクリルガッシュ
10	モチーフ着彩：グラスとスプーン①		透明水彩絵の具
	透明水彩演習		
11	モチーフ着彩：グラスとスプーン②		透明水彩絵の具
12	卓上着彩①		透明水彩絵の具
13	卓上着彩②		透明水彩絵の具
14	モチーフ着彩：パン		アクリルガッシュ
15	モチーフ着彩：カボチャ		アクリルガッシュ
成績評価	出席点20点、課題提出点40点、実技習熟度点30点、意欲態度10点 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 八坂 たかのり	
科目名： マンガ基礎		1学年	前期
担当者実務経験： マンガ家業30年 講談社、集英社にて雑誌連載経験あり。近年は学習漫画を中心に活動		講義種別： 演習	
到達目標	・マンガの基礎概念の理解 ・ストーリーの組み立て方の習得 ・ショートマンガ制作～賞の投稿を通して一連のマンガ制作技能を習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	マンガで「好き」を伝えよう！	1p課題提出	※原稿、筆記具とらくがき帳（クロッキー帳でもコピー紙でも可でも可）持参
	【オリエンテーション】1pマンガで自己紹介		4月16日（火）
2	マンガについて知ろう！		4月23日（火）
	マンガの基礎知識、制作過程、自営、AIについての理解（次回への宿題：アイデア出し～ストーリーイメージ）		
3	【8pマンガを作ってみよう！】	アイデアメモ、プロット提出	5月7日（火）
	物語とは？アイデア出し～プロット（ストーリー）作り		
4	キャラは物語から「生まれる」もの！	キャラ表提出	5月14日（火）
	キャラ作り（存在意義・役割、それに基づく造形、表情）の理解		
5	物語はどう組み立てる？	練習ネーム提出	5月21日（火）
	練習ネーム制作		
6	マンガの心臓部！「ネーム」を作ってみよう！	ネーム（第一稿）提出	5月28日（火）
	8pマンガのネーム制作		
7	ネームをさらに洗練させよう！	ネーム（決定稿）提出	6月4日（火）
	ネームの推敲・ブラッシュアップ、個人に合わせた提案		
8	なぜ下描きをするの？	下描き提出	6月11日（火）
	下描きの役割、資料の重要性の理解、（→終わったら順次ペン入れへ）		
9	ペンでキャラに生命を宿せ！	ペン4p提出	6月18日（火）
	ペン入れ（4p）、作業時間記録（自身のペンスピードを把握）		
10	「べ切に間に合わせる」のも技術のうち！	ペン4p提出	6月25日（火）
	ペン入れ（4p）、作業時間記録、（→終わったら順次背景へ）		
11	読者を作品世界に引きずりこめ！舞台装置としての「マンガ背景」	★【完成原稿提出】	7月2日（火）
	背景作画、トーン～完成まで。（→漫画賞へ投稿）		
12	（予備日）自主制作作品への個別の相談、質疑応答など		7月9日（火）
13	編集者は怖くない！	★ 漫画家への原稿の提出ができるもの（発行元がメールのスクリーンなど）を提出	8月27日（火）
	投稿作の振り返り、講評。編集者との関係やマンガ業活動の理解		
14	「心が折れそう……」そんな時は？	1p課題提出	9月3日（火）
	マンガ制作はハードワーク、制作と心身ケアのバランスの理解		
15	（予備日）自主制作作品への個別の相談、質疑応答など		9月10日（火）
成績評価	課題提出60%、技術20%、出席20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： 鈴木 大四郎	
科目名： マンガ演習		1学年	後期
担当者実務経験： 漫画家歴20年 連載中作品 国民ボタン（めちゃコミック）ゴールデンエッグ（ヤンジャン！アプリ）		講義種別： 演習	
到達目標	1年前期に学んだ基礎的な事の応用と新人賞獲得へ繋がる漫画のテクニックの習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	個別面談		
2	コマ割りとアングルについての講義		
3	プロのネームの描き方講座		
	ネームを描く上でのコツを講師が実践しながら講義		
4	心理描写①		
	漫画やドラマでよく使われる手法として主人公の心持ちを天気で表す事があります。今回はそれをネームにしてもらいます。		
5	心理描写②		
	前回作ったネームの中から1ページ、雨のシーンを完成原稿で提出		
6	模写①		
	自分の好きな漫画から1ページ厳選し、模写してもらう		
7	模写①		
	先週の続き		
8	テーマを決めての作品作り①		
	素人が作った作品で多いのが、結局何が言いたいのかよくわからないと言うものです。今回はテーマを決めてネームを作ってみましょう。		
9	テーマを決めての作品作り②		
	前回の続き		
10	あるあるネタ①		
	ヒットのコツは共感にあり。SNSを見てもあるあると共感できるものが大バズリしています。今回はあるあるネタを使っのネーム作り。		
11	模写②		
	自分の好きな漫画から1ページ厳選し、模写してもらう		
12	模写②		
	先週の続き		
13	個別面談		
	夏休み明けなので近況確認		
14	作業予備日①		
15	作業予備日②		
成績評価	出席率＋課題提出＋授業態度＝成績 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名: 鈴木 大四郎	
科目名: マンガ演習		2年	前期
担当者実務経歴: 漫画家歴20年 連載中 国民ボタン(めちゃコミック)ゴールデンエッグ(ヤンジャン！アプリ)		講義種別: 演習	
到達目標	完成原稿の作成と新人賞獲得へ繋がる漫画作品制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	個人面談＆近況報告	なし	
2	ネームを描く時の時間短縮法	講義	
	・とにかくネームを描くのが遅い人が多いのでどうやってプロは時間短縮をしているのかを紹介。		
3	ストーリー構成で重要な事は3つ	講義	
	・最初と最後で変化している事を最初に決める等		
4	読みやすいマンガの作り方	講義	
	読みやすいマンガとは？情報は詰め込み過ぎず、絞って一コマ情報		
5	説明台詞を無くす方法	講義	
	・二人のキャラクターで会話で説明すると説明台詞になりにくい等		
6	定期個別面談	なし	
7	テーマ先行型シナリオ製作法(プロット編)	プロット作成	
	・結局何が言いたかったのか分からない作品が多い印象。そこで先に言いたい事を決めて考えてみる。		
8	テーマ先行型シナリオ製作法(ネーム編)	ネーム作成	
9	あるあるネタにヒットのヒントあり1	ネーム作成	
	・snsを見ていてもバズっているのはあるあるネタが多い。つまり共感できるネタこそヒットに繋がるはず。そこで実際にあるあるネタの作品を考えてみる。		
10	あるあるネタにヒットのヒントあり2		
11	定期個別面談	なし	
12	作業日		
13	作業日		
14	作業日		
15	作業日		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

マンガ科		講師名： こう ゆうこ	
科目名： デジタルコミック		1学年	後期
担当者実務経験： 現役漫画家		講義種別： 実技	
到達目標	前期で培った基礎知識を応用しながら、漫画への理解をより深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス&個人面談		
2	ネーム作業での読み手を意識したコマ割り&構図のこだわり方		
	ジェスチャードローイング		
3	映画鑑賞…物語の構成&人物の心理描写を学ぶ		
	海外ドラマで掴みの重要性を学ぶ		
4	好きな映画or動画のワンシーンを2P漫画にする…ネーム作成～提出		
	ジェスチャードローイング		
5	好きな映画or動画のワンシーンを2P漫画にする…ネーム講評&修正～下描き&清書		
6	好きな映画or動画のワンシーンを2P漫画にする…清書提出&講評		
	ジェスチャードローイング		
7	自己理解を深める		
	オリジナルの8p～漫画を作成…アイデア出し～プロット		
8	オリジナルの8p漫画を作成…ネーム作成～提出		
	ジェスチャードローイング		
9	オリジナルの8p～漫画を作成…ネーム講評～修正		
10	オリジナルの8p～漫画を作成…下描き&清書		
	ジェスチャードローイング		
11	個人面談		
	オリジナルの8p～漫画を作成…途中経過確認		
12	オリジナルの8p～漫画を作成…提出		
	ジェスチャードローイング		
13	オリジナルの8p～漫画を作成…講評		
	個別面談		
14	オリジナル原稿個別指導		
	ジェスチャードローイング		
15	個人面談		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： こう ゆうこ	
科目名： デジタルコミック		2年	前期
担当者実務経験： 現役漫画家		講義種別： 実技	
到達目標	前期中に作品1本完成させる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス&個人面談		
	アイデア出し〜プロット作成		
2	プロット提出〜ネーム作成		
	ジェスチャードローイング		
3	ネーム作成		
4	ネーム提出		
	ジェスチャードローイング		
5	ネーム講評〜修正&下描き作成		
6	下描き作成		
	ジェスチャードローイング		
7	下描き作成		
8	下描き作成		
	ジェスチャードローイング		
9	下描き提出〜清書		
10	清書		
	ジェスチャードローイング		
11	個人面談&清書		
12	進捗確認&清書		
	ジェスチャードローイング		
13	清書		
14	作品提出 映画鑑賞		
	ジェスチャードローイング		
15	作品講評&個人面談		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70〜79点 C評価) 60〜69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 八坂 たかのり	
科目名： 背景作画		1学年	前期
担当者実務経験： マンガ家業30年。雑誌連載を経て近年は学習漫画で活動中		講義種別： 実技	
到達目標	・ パースペクティブの基礎理解 ・ スケールの算出 ・ パース定規の概念理解		
回	授業内容	課題内容	備考
1	机といすを描いてみよう。		
	感覚的なパースの理解		
2	サイコロを描いてみよう		
	消失点の理解		
3	背景基礎講義①		
	アイレベルとスケール		
4	背景基礎講義②		
	一点透視・二点透視・三点透視		
5	室内を描いてみる		
	取材して（サイズを測って）室内を描いてみる。※メジャーをもってきてください		
6	アイレベル・一点透視・二点透視・三点透視・スケールの比較などをテスト形式で出題。		
	理解している人は漫画基礎の作品制作。理解していない人は補講。		
7	クリスタのパース定規を使ってみる		
	パース定規の基礎知識		
8	クリスタのパース定規を使ってみる		
	パース定規を使ってトレースで背景を描いてみる。		
9	ネームの背景を描いてみる（漫画基礎運動）		
	漫画における背景論一点透視・二点透視・三点透視の運用		
10	ネームの背景を描いてみる（漫画基礎運動）		
	漫画における背景論一点透視・二点透視・三点透視の運用		
11	パース上に人物を配置する		
	アイレベルをもとに、人物を配置する		
12	自然物		
	自然物を描いてみる		
13	建築物		
	建築物を描いてみる		
14	古い建物		
	古い建物を描いてみる		
15	予備		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 八坂 たかのり	
科目名： 背景作画		1年	後期
担当者実務経験： マンガ家業30年。雑誌連載を経て近年は学習漫画で活動中		講義種別： 実技	
到達目標	・「立体感」「奥行き感」の概念を理解 ・背景の対人比率の理解・背景を使ったミニマンガを制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・初回授業ガイダンス		
	・10月17日締め切りの賞に出す生徒の原稿チェック(その他の生徒はテーマ指定の原稿を制作)		
2	・『登場の場面』の1p原稿の制作		
	・ネーム制作(終わらなければ宿題)		
3	・ネームチェック⇒下書き		
4	・下書き⇒ペン入れ(終わらなければ宿題)		
5	・トーン貼り・効果・完成		
		完成原稿課題①	
6	・『スピードある場面』の1p原稿		
	・ネーム制作(終わらなければ宿題)		
7	・ネームチェック⇒下書き		
8	・下書き⇒ペン入れ(終わらなければ宿題)		
9	・トーン貼り・効果。完成		
		完成原稿課題②	
10	『回想シーン』の2p原稿		
	・ネーム制作(終わらなければ宿題)		
11	・ネームチェック⇒下書き		
12	・下書き⇒チェック⇒早く終わればペン入れ作業に入る		
13	ペン入れ作業⇒仕上げまでする(終わらなければ課題)		
14	『オチのシーン』の1p原稿		
	・ネーム⇒下書きまで		
15	・ペン入れ⇒完成までさせる		
		完成原稿課題③	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

マンガ科		講師名： 八坂 たかのり	
科目名： 背景作画		2年	前期
担当者実務経験： マンガ家業30年。講談社、集英社にて雑誌連載経験あり。近年は学習漫画を中心に活動		講義種別： 実技	
到達目標	・ マンガにおける背景の概念の理解 ・ 知覚的、理論的な作画表現の違いを理解 ・ ポートフォリオ用の背景作成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	マンガで「好き」を伝えよう！	1pマンガ提出	各日、筆記具とちくがき帳（クロッキー帳でもコピー紙でも可）持参
	【オリエンテーション】 1pマンガで自己紹介		4月16日（火）
2	読者を作品世界に引きずりこめ！舞台装置としての「マンガ背景」	テスト提出	4月23日（火）
	背景の役割の理解、パースの理解度テスト		
3	自然な背景？不自然な背景？	作画物提出	5月7日（火）
	「感覚」と「理論」の作画表現の違いを理解、作画課題		
4	自然物を描こう！／小道具を描こう！	作画物提出	5月14日（火）
5	シーンを描こう！（1）「リビング」	作画物提出	5月21日（火）
6	シーンを描こう！（2）「図書館」	作画物提出	5月28日（火）
7	建物を描こう！（1）		6月4日（火）
8	建物を描こう！（2）	作画物提出	6月11日（火）
9	車を描こう！（1）		6月18日（火）
10	車を描こう！（2）	作画物提出	6月25日（火）
11	自主制作作品の背景コマ作画（ペン入れ～仕上げ）		7月2日（火）
12	（予備日）自主制作作品への個別の相談、質疑応答など		7月9日（火）
13	取材して描いてみよう！	作画物提出	8月27日（火）
	身近な場所の写真撮影～加工作画		
14	アシスタントを体験しよう！	作画物、レポート提出	9月3日（火）
	1pマンガの背景を生徒間で交換作画、「指示を出す・受ける」の実践		
15	（予備日）自主制作作品への個別の相談、質疑応答など		9月10日
成績評価	課題提出60%、技術20%、出席20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： 山口 喬	
科目名： キャラクターデザイン		1学年	前期
担当者実務経験： 漫画家（デビュー後10年活動）		講義種別： 実技	
到達目標	10年後「作家になった自分」を助けるキャラクター表を作る。 ・年代別、ジャンル別のキャラクター描き分けに挑戦。 ・描いたことのないキャラクターを生む。 ・キャラクターを構成するアイデアの探し方を学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	前期授業内容・授業ルール・課題・採点の説明		
2	キャラクターデザイン「子供」	テーマに即したラフの提出	
	表題キャラクターの構成要素のプレストとラフ作成（幼児・児童の男女）		
3	キャラクターデザイン「イケメン」	テーマに即したラフの提出	
	表題キャラクターの構成要素のプレストとラフ作成（10代半ばから20代前半男性）		
4	キャラクターデザイン「美少女」	テーマに即したラフの提出	
	表題キャラクターの構成要素のプレストとラフ作成（10代半ばから20代前半女性）		
5	キャラクターデザイン「中年」	テーマに即したラフの提出	
	表題キャラクターの構成要素のプレストとラフ作成（30代から50代男女）		
6	キャラクターデザイン「老人」	テーマに即したラフの提出	
	表題キャラクターの構成要素のプレストとラフ作成（60代以上の男女）		
7	キャラクターデザイン「表情」	テーマに即したラフの提出	
	これまで作成したキャラに「喜怒哀楽」表情パターンをつける		
8	キャラクターデザイン「ポーズ」	テーマに即したラフの提出	
	これまで作成したキャラの全身図にポーズをつける。		
9	ラフ添削予備日		
	前期技能考查進行相談		
10	キャラクター表制作「主人公」	テーマに即したラフの提出	
	漫画基礎で創ったキャラクター表の作画		
11	キャラクター表制作「主人公」	テーマに即した完成原稿の提出	
	漫画基礎で創ったキャラクター表の作画		
12	キャラクター表制作「ヒロイン」	テーマに即したラフの提出	
	漫画基礎で創ったキャラクター表の作画		
13	キャラクター表制作「ヒロイン」	テーマに即した完成原稿の提出	
	漫画基礎で創ったキャラクター表の作画		
14	添削予備日		
	後期技能考查進行相談		
15	前期履修内容から苦手だった内容の相談（授業を問わず）		
	後期技能考查進行相談		
成績評価	出席点は最大45点 課題点と別に、自主制作作品のプロット10点・ネーム10点 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： 山口 喬	
科目名： キャラクターデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 漫画家（デビュー後10年活動）		講義種別： 実技	
到達目標	いろいろなキャラクターを考えるうえで多種多様な技術を学び、魅力的なキャラクターを生み出せることを目指す		
回	授業内容	課題内容	備考
1	手から連想してキャラクターを作ってみる		
2	手から連想してキャラクターを作ってみる		
3	手から連想してキャラクターを作ってみる		
4	動物のキャラクターを作ってみる		
5	動物のキャラクターを作ってみる		
6	動物のキャラクターを作ってみる		
7	キャラクターの感情を天気で示す		
	心理描写		
8	キャラクターの感情を天気で示す		
	心理描写		
9	キャラクターの感情を天気で示す		
	心理描写		
10	キャラクターの感情を天気で示す		
	心理描写		
11	オリジナルキャラクター制作		
	設定資料作成		
12	オリジナルキャラクター制作		
	設定資料作成		
13	オリジナルキャラクター制作		
	設定資料作成		
14	オリジナルキャラクター制作		
	設定資料作成		
15	完成		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 山口 喬	
科目名： キャラクターデザイン		2年	前期
担当者実務経験： 漫画家(デビュー後活動10年)		講義種別： 実技	
到達目標	テーマ「コンビ」 関係性を分析し、適切なキャラクターを創出し、その「キャラクター性」をより深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	一年間の目標設定と現状把握	
	前期授業説明		
2	コンビデザイン①主従	プレゼン	
	既存作品の分析→プレゼン		
3	自主制作進行確認	授業終了までに提出	
	卒業制作 企画プロットとキャラ表制作		
4	コンビデザイン①主従	ラフ提出	
	分析をもとにオリジナル作成		
5	コンビデザイン②夫婦		
	既存作品の分析→プレゼン		
6	コンビデザイン②夫婦	ラフの提出	
	分析をもとにオリジナル作成		
7	コンビデザイン③「相棒」		
	既存作品の分析→プレゼン		
8	コンビデザイン③「相棒」		
	分析をもとにオリジナル作成		
9	自主制作相談		
	卒業制作 ネーム初稿提出		
10	コンビデザイン④「師弟」		
	既存作品の分析→プレゼン		
11	コンビデザイン④「師弟」		
	分析をもとにオリジナル作成		
12	自主制作相談		夏休みの前最終回。 夏休み明けには原稿に入れるように喚起
	卒業制作進行確認ネーム進行状況確認		
13	コンビデザイン⑤「宿敵」		
	既存作品の分析→プレゼン		
14	コンビデザイン⑤「宿敵」		
	分析をもとにオリジナル作成		
15	卒業制作スケジュール作成	卒業制作の制作スケジュールを作成。	出来上がった制作スケジュールは教務課に提出し、提出期限を厳守する。
	卒業制作スケジュール作成（卒業制作作画スタート）		
成績評価	出席点（45点） 課題／プレゼン（20点）オリジナル（20点） 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： Webマンガ		1学年	後期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	実践的な漫画・イラストを描く際の様々なテクニックを身につける。また、Webtoonならではの表現を考え、制作する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 絵コンテ①		
2	絵コンテ②		
3	絵コンテ③		
4	線画制作①		
5	線画制作②		
6	着色①		
7	着色②		
8	背景・エフェクト①		
9	背景・エフェクト②		
10	縦読み漫画制作（試験課題）		
11	縦読み漫画制作（試験課題）		
12	縦読み漫画制作（試験課題）		
13	縦読み漫画制作（試験課題）		
14	縦読み漫画制作（試験課題）		
15			
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： Webマンガ		2年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	実践的な漫画・イラストを描く際の様々なテクニックを身につける。また、Webtoonならではの表現を考え、制作する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス カラーイラスト制作		並行してネームの制作も行う
	キャラ設定、世界観設定をイラストで表現		
2	カラーイラスト制作		並行してネームの制作も行う
	キャラ設定、世界観設定をイラストで表現		
3	カラーイラスト制作		並行してネームの制作も行う
	キャラ設定、世界観設定をイラストで表現		
4	カラーイラスト制作		並行してネームの制作も行う
	キャラ設定、世界観設定をイラストで表現		
5	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
6	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
7	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
8	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
9	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
10	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
11	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
12	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
13	縦読み漫画制作		
	タテスクコミック大賞向け作品		
14	試験課題制作		
15	試験課題制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 長谷場 亮祐	
科目名： マンガ編集／業界研究		1学年	前期
担当者実務経験： 集英社少年ジャンプにて漫画家デビュー。その後漫画編集者として活動。		講義種別： 講義	
到達目標	この授業を通して、自身の作品のブラッシュアップと編集者による作品講評によって、デビューに向けた準備を進める		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	マンガ業界について		
3	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
4	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
5	作品講評		
	完成原稿の提出		
6	業界の動向		
	講義		
7	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
8	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
9	作品講評		
	完成原稿の提出		
10	業界の動向		
	講義		
11	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
12	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
13	作品講評		
	完成原稿の提出		
14	業界の動向		
	講義		
15	総評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 長谷場 亮祐	
科目名： マンガ編集／業界研究		1学年	後期
担当者実務経験： 集英社少年ジャンプにて漫画家デビュー。その後漫画編集者として活動。		講義種別： 講義	
到達目標	この授業を通して、自身の作品のブラッシュアップと編集者による作品講評によって、デビューに向けた準備を進める		
回	授業内容	課題内容	備考
1	業界の動向について		
2	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
3	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
4	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
5	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
6	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
7	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
8	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
9	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
10	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
11	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
12	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
13	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
14	過去作品のブラッシュアップ・デビュー支援		
	ネーム・原稿のチェック		
15	総評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

マンガ科		講師名： 長谷場 亮祐	
科目名： マンガ編集／業界研究		2 学年	前期
担当者実務経験： 集英社少年ジャンプにて漫画家デビュー。その後漫画編集者として活動。		講義種別： 講義	
到達目標	この授業を通して、自身の作品のブラッシュアップと編集者による作品講評によって、デビューに向けた準備を進める		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
3	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
4	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
5	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
6	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
7	作品講評		
	完成原稿の提出		
8	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
9	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
10	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
11	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
12	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
13	進行チェック		
	ネーム・原稿のチェック		
14	作品講評		
	完成原稿の提出		
15	総評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

マンガ科		講師名： こう ゆうこ	
科目名： デジタル表現作画		1学年	後期
担当者実務経験： 現役漫画家		講義種別： 実技	
到達目標	CLIP STUDIO EXを用いた作画テクニックを振り返りながら自分に合った作業方法を模索し、更なる技術の向上＆作業時間の短縮を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介・ガイダンス＆個人面談漫画家の仕事について		
	ジェスチャードローイング		
2	一点透視・二点透視・三点透視の復習背景の立体感の出し方		
	住宅街を描いてみる～提出		
3	オススメ時短素材紹介時短素材を自分で作ってみる		
	ジェスチャードローイング		
4	3Dオブジェクトの取り入れ方魚眼パースの描き方		
5	作品への理解力を高め、背景や小物で説得力を出す重要性自室で過ごすキャラクターを描いてみる…資料作成～提出		
	ジェスチャードローイング		
6	自室で過ごすキャラクターを描いてみる…下描き＆清書		
7	自室で過ごすキャラクターを描いてみる…提出＆講評短編映画で起承転結の仕組みを学ぶ		
	ジェスチャードローイング		
8	背景応用作画(一点透視)		
9	背景応用作画(二点透視)		
	ジェスチャードローイング		
10	背景応用作画(三点透視)		
11	個人面談		
	ジェスチャードローイング		
12	オリジナル原稿個別指導		
13	オリジナル原稿個別指導		
	ジェスチャードローイング		
14	オリジナル原稿個別指導		
15	個人面談		
	ジェスチャードローイング		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： こう ゆうこ	
科目名： デジタル表現作画		2年	前期
担当者実務経験： 現役漫画家		講義種別： 実技	
到達目標	CLIP STUDIO EXを用いた作画テクニックを振り返りながら自分に合った作業方法を模索し、更なる技術の向上＆作業時間の短縮を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス 個人面談		
	ジェスチャードローイング		
2	時短素材の作成		
3	リビングを描く		
	ジェスチャードローイング		
4	リビングを完成させる		
5	教室と廊下を作成する		
	ジェスチャードローイング		
6	教室と廊下を完成させる		
7	学校の外観を作成する		
	ジェスチャードローイング		
8	学校の外観を完成させる		
9	夏祭りを描く		
	ジェスチャードローイング		
10	夏祭りを完成させる 映画鑑賞		
11	個人面談		
	ジェスチャードローイング		
12	原稿進捗確認		
13	清書＆仕上げ作業		
	ジェスチャードローイング		
14	戸建て外観＆街並みを描こう～提出		
15	作品講評＆個人面談		
	ジェスチャードローイング		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 松山 日出男	
科目名： Office		2年	前期
担当者実務経験： 当校指導歴1988年度～日本情報処理検定協会 検定委員歴20年		講義種別： 演習	
到達目標	Wordの基本・応用操作を学ぶ(文書デザイン検定1級合格レベル) PowerPointの基本・応用操作を学ぶ(プレゼンテーション作成検定1級合格レベル) ホームページ作成検定1級合格レベル		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Wordの基本操作		
2	文書デザイン4級レベル問題		
3	文書デザイン3級レベル問題		
4	Wordの応用操作		
5	文書デザイン2級レベル問題		
6	文書デザイン1級レベル問題		
7	答案練習①		
8	答案練習②		
9	PowerPointの基本操作		
10	プレゼンテーション作成検定3級レベル問題		
11	プレゼンテーション作成検定2級レベル問題		
12	プレゼンテーション作成検定1級レベル問題		
13	答案練習①		
14	答案練習②		
15	期末(検定)試験		
成績評価	出席点25% 課題提出点50% 平常点25% (平常点は出席点を超えない) 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 松山 日出男	
科目名： Office		2年	後期
担当者実務経験： 日本情報処理検定協会 検定委員歴20年		講義種別： 演習	
到達目標	ワープロ検定1 級合格レベル プレゼンテーション作成検定 1 級合格レベル ホームページ作成検定1級合格レベル		
回	授業内容	課題内容	備考
1	文書作成①		
	PowerPointの基本操作①		
2	文書作成②		
	PowerPointの基本操作②		
3	文書作成③		
	プレゼンテーション作成検定3 級レベル問題		
4	文書作成④		
	プレゼンテーション作成検定2 級レベル問題		
5	PowerPointの応用操作①		
	プレゼンテーション作成検定 1 級レベル問題		
6	PowerPointの応用操作②		
	答案練習		
7	css		
	課題作成		
8	Dreamweaverの応用操作①		
	2 級レベル練習問題①		
9	Dreamweaverの応用操作②		
	2 級レベル練習問題②		
10	1 級レベル練習問題		
11	イメージマップ		
	答案練習①		
12	JavaScript		
	答案練習②		
13	フォーム		
	答案練習③		
14	答案練習④		
15	検定（期末）試験		
成績評価	出席点20％ 課題提出点20％ 検定(期末)試験40％ 平常点20％(出席点を超えない) 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 大島 遊季	
科目名： Adobe検定		1学年	前期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 演習	
到達目標	・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。 ・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator①	オブジェクトの基本操作を理解する	
	環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作		
2	Photoshop①	選択範囲の作成を理解する	
	選択ツール・その他の選択方法		
3	Illustrator②	オブジェクト編集の基本操作文字編集の基本操作を理解する	
	色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成		
4	Photoshop②	画像の移動と変形色調補正を理解する	
	画像解像度・リサイズ・色調補正		
5	Illustrator③	パスの基本操作を理解するトレース練習	
	パスの基本的な描画・パスの編集		
6	Photoshop③	ペイント系ツールレイヤーを理解する	
	ブラシツール・レイヤー機能		
7	Illustrator④	オブジェクトの応用操作カラー設定の応用操作を理解する	
	線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション		
8	Photoshop④	パス・テキストフィルターの概要を理解する	
	テキスト・フィルター・パス		
9	Illustrator⑤	カラー設定の応用操作文字編集の応用操作を理解する	
	アピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト		
10	Photoshop⑤	色調補正を理解する	
	フォトレタッチ		
11	Illustrator⑥	パスの応用操作を理解するコンテンツ制作	
	パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ		
12	Photoshop⑥	レイヤー効果を理解する	
	ロゴデザイン		
13	Illustrator⑦	コンテンツ制作	
	グラフ作成・アピアランス応用		
14	Photoshop⑦	フォトコラージュ	
	レイヤーマスク・合成		
15	Illustrator⑧	印刷原稿の作成	
	トリムマーク・アウトライン化・DM作成		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 大島 遊季	
科目名： Adobe検定		1学年	後期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 演習	
到達目標	・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。 ・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Ps フィルター、画像の入出力		
	Ai バスの応用操作		
2	Ps コンテンツ制作 フォトレタッチ①		
	Ai コンテンツ制作 イラストレーション		
3	Ps コンテンツ制作 フォトレタッチ②		
	Ai コンテンツ制作 イラストレーション②		
4	Ps コンテンツ制作 ロゴデザイン①		
	Ai コンテンツ制作 ロゴデザイン①		
5	Ps コンテンツ制作 ロゴデザイン②		
	Ai コンテンツ制作 ロゴデザイン②		
6	Ps コンテンツ制作 カード&ステーションナリー①		
	Ai コンテンツ制作 Webデザイン①		
7	Ps コンテンツ制作 カード&ステーションナリー②		
	Ai コンテンツ制作 Webデザイン②		
8	Ps コンテンツ制作 フォトコラージュ①		
	Ai コンテンツ制作 グラフの作成		
9	Ps コンテンツ制作 フォトコラージュ②		
	Ai コンテンツ制作 名刺、DMのデザイン		
10	Ps コンテンツ制作 Webデザイン		
	Ai コンテンツ制作 パンフレットのデザイン		
11	Ps 過去問題集①		
	Ai 過去問題集①		
12	Ps 過去問題集②		
	Ai 過去問題集②		
13	Ps 過去問題集③		
	Ai 過去問題集③		
14	Ps 試験課題①		
	Ai 試験課題①		
15	Ps 試験課題②		
	Ai 試験課題②		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

マンガ科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		1学年	後期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	「学生生活マトリックス」作成	
	自己分析1		
2	自己分析2	ワーク「エゴグラム」	
	アセスメントから自分を知る		
3	他己分析		
	ワーク「ジョハリの窓」		
4	仕事理解	ワーク「職業興味検査」（VPI）	
	職業に対する興味を知る		
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成		
	自己PRシート作成		
6	履歴書作成の基本	学校様式履歴書 基本項目記入	
	学校様式履歴書 基本事項の書き方		
7	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方	個別対応	
	学校様式履歴書 趣味・特技・参加イベント 記入		
8	自己PRの書き方		
9	自己PR作成		
	個別対応		
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方		
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成		
	個別対応		
12	ES（エントリーシート）とは？		
	ESの書き方／応募書類作成の手順・郵送の知識		
13	面接とは？	個別対応	
	面接の基本と流れ		
14	web（うぇぶ）面接・グループディスカッションのポイント		
	個別対応		
15	履歴書作成・提出		
	個別対応		
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

マンガ科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		2学年	前期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	就職だけを到達目標とせず卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基礎となる能力・態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	自己PRの書き方／自己PR作成		
2	自己PR作成		
	自己PR作成／個別指導		
3	ガクチカの書き方		
	ガクチカの書き方／ガクチカ作成		
4	ガクチカ作成		
	ガクチカ作成／個別指導		
5	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方		
	趣味・特技・参加イベント作成／個別指導		
6	履歴書作成・提出		
	学校様式履歴書作成（除・志望動機）／個別指導、授業終了時に提出		
7	他己分析		
	ジョハリの窓／個別指導		
8	面接とは？		
	面接の形式と流れ／身だしなみ／個別指導		
9	ウェブ面接・グループディスカッションのポイント		
	ウェブ面接・グループディスカッションのポイントと注意点／個別指導		
10	面接の質問と答え方		
	面接の質問と答え方／個別指導		
11	自己分析ワーク		
	状況に応じて個別指導（履歴書／ES作成、模擬面接など）		
12	ビジネスに必要な8つの意識と義務		
	個別指導		
13	プロフェッショナルとは？		
	DVD視聴／レポート作成		
14	組織人としての心構え①		
	共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ		
15	組織人としての心構え②		
	まとめ／3年後のキャリアプラン作成		
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2／3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 長谷場 亮祐	
科目名： ポートフォリオ制作		1学年	後期
担当者実務経験： マンガ家／マンガ編集者		講義種別： 実技	
到達目標	◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる ◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける☑		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	希望者個別面談・自己分析		
2	ソーシャルスタイル理論		
3	ポートフォリオプレゼン練習		
4	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
5	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
6	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
7	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
8	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
9	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
10	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
11	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
12	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
13	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
14	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
15	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

マンガ科		講師名： 長谷場 亮祐	
科目名： ポートフォリオ制作		2年	前期
担当者実務経験： マンガ家／マンガ編集者		講義種別： 実技	
到達目標	◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる ◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける☑		
1	ポートフォリオ添削	2年次に制作したポートフォリオを添削	
2	制作①	レイアウト・新規作品制作	
3	制作②	レイアウト・新規作品制作	
4	制作③	レイアウト・新規作品制作	
5	制作④	レイアウト・新規作品制作	
6	制作⑤	レイアウト・新規作品制作	
7	制作⑥	レイアウト・新規作品制作	
8	制作⑦	レイアウト・新規作品制作	
9	制作⑧	レイアウト・新規作品制作	
10	制作⑨	レイアウト・新規作品制作	
11	制作⑩	レイアウト・新規作品制作	
12	制作⑪	レイアウト・新規作品制作	
13	制作⑫	レイアウト・新規作品制作・入稿準備	
14	制作⑬	レイアウト・新規作品制作・入稿準備	
15	製本・講評	製本したものを提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		