マンガ科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 1年前期 マンガ・アニメ概論		1学年	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： 講義	
到達目標	漫画、アニメ、ゲームの歴史と流れ、関係性を知り、コミックイラストの今後のあり方を考えるための素養を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス	歴史的作品を考えてみる	
2	黎明期の漫画		
3	黎明期のアニメ		
4	黎明期のゲーム		
5	最盛期の漫画		
6	最盛期のアニメ		
7	最盛期のゲーム		
8	全盛期の漫画		
9	全盛期のアニメ		
10	全盛期のゲーム		
11	過渡期の漫画		
12	過渡期のアニメ		
13	過渡期のゲーム		
14	試験課題		
15	試験課題の審査・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： 1年前期 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・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 演習	
到達目標	コミュニケーションを取れるデッサン力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	基礎形体 1	
3	課題①	基礎形体 2	
4	課題①	基礎形体 3	
5	課題②	基礎形体の応用	
6	課題②	基礎形態の応用	
7	課題②	基礎形体の応用	
8	課題③	細密デッサン 1	
9	課題③	細密デッサン 2	
10	課題④	質感表現	
11	課題④	質感表現	
12	課題④	質感表現	
13	課題⑤	卓上デッサン	
14	課題⑤	卓上デッサン	
15	課題⑤	卓上デッサン	
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： 1年前期 平面・色彩構成	1学年		前期
担当者実務経歴： 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所→個人デザイン事務所	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。 クリエーターに必要なとなる平面構成の基礎、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 色彩学の基礎	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント）	
2	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント） 平面構成課題①（実技制作）	色彩学の基礎プリント完成 平面構成課題① スケッチ・下描き	
3	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
4	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
5	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色（完成）	
6	平面構成課題①（講評会） 平面構成課題②（講義・実技制作）	平面構成課題② 準備課題について アイデアスケッチ	
7	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 下描き・彩色	
8	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
9	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
10	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色（完成）	
11	平面構成課題②（講評会） 平面構成課題③（講義・実技制作）	平面構成課題③ 準備課題について アイデアスケッチ	
12	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 下描き・彩色	
13	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
14	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
15	平面構成課題③（実技制作→講評）	平面構成課題③ 彩色・完成	
成績評価	作品評価60% 出席点30点 授業態度10% 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。		

マンガ科		講師名: 宮川 ちえ	
科目名: 1年前期 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・イラストレーター・予備校講師		講義種別: 実技	
到達目標	人体の構造の基本を理解し、自由に描きたいポーズを描く・自力で修正することができる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	描き方基礎①		
3	描き方基礎②		
4	人体比率		
5	上半身①首・肩		
6	上半身②腕		
7	上半身③手		
8	上半身④胴		
9	デフォルメ		
10	下半身①腰		
11	下半身②脚		
12	下半身③足		
13	顔		
14	最終課題①		
15	最終課題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: 杉森 孝		
科目名: 1年前期 描写Ⅱ	1学年		前期
担当者実務経歴: 九州産業大学、佐賀大学非常勤講師 香蘭女子短期大学ファッション総合学科教授等を経て現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員	講義種別: 演習		
到達目標	さまざまな造形活動の土台となる造形言語の理解と習得を目標とする。その為に、描写実習を通して、物の形や構造、光と影の関係、陰影と立体感、質感といった要素について、ものの見方と表現方法を学ぶ。 画材は主に鉛筆や透明水彩、ボールペンなど比較的どこにでもあるものを使用する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・複数モチーフの鉛筆デッサン ① 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
2	・複数モチーフの鉛筆デッサン ② 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
3	・固有色の表現 ① それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
4	・固有色の表現 ② それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
5	・質感の表現 ① 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
6	・質感の表現 ② 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
7	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ① 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
8	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ② 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
9	・パースを理解して物を構造的に捉える ①	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
10	・パースを理解して物を構造的に捉える ②	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
11	・大きな空間の表現（室内風景） ①	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
12	・大きな空間の表現（室内風景） ②	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
13	・大きな空間の表現（屋外風景） ①	・屋外の風景を透明水彩で描写	
14	・大きな空間の表現（屋外風景） ②	・屋外の風景を透明水彩で描写	
15	・消えない画材による描写	・最初に描いた靴をボールペンで描写	
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： 1年前期 マンガ基礎	1学年		前期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。	講義種別： 演習		
到達目標	・マンガ制作の基礎知識を習得 ・マンガ作りの土台となる「ネーム」力の向上 ・規定ページ数のネーム完成。後期授業と連携して完成原稿の制作まで。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	授業概要説明	
2	1pマンガ作成	アナログ画材での制作、参考作品鑑賞	
3	漫画の基本構造	+個別相談	
4	物語とキャラクター	+個別相談	
5	プロット、ミニネーム	ネームの下準備	
6	ネーム演習 (1)		
7	ネーム演習 (2)		
8	ネーム演習 (3)		
9	デジタル制作 (1)	+個別進捗確認	
10	デジタル制作 (2)	+個別進捗確認	
11	デジタル制作 (3)	ネーム提出	
12	予備日		
13	下描き	+個別進捗確認	
14	カラー制作		
15	予備日		
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： 1年前期 背景作画	1学年		前期
担当者実務経験： 2013年デビュー 連載作品三作	講義種別： 実技		
到達目標	マンガ背景作画の基本的概念と技術の習得 パースペクティブの理解 パース定規を中心としたデジタル作画の基本		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	授業ルールetc	
2	課題「机と椅子」	机と椅子の作画	
3	講義「一点透視」	一点透視に関する座学	
4	講義「二点透視」	二点透視に関する座学	
5	課題「サイコロ」	サイコロの作画 一点透視・二点透視・スケール感	
6	課題「和室」	一点透視・二点透視・スケール感	
7	中間テスト	一点透視・二点透視・スケール感に関する テスト	
8	課題「階段」	二点透視理解 作画	
9	課題「窓」	一点透視作画 二点透視作画	
10	講義「三点透視」	三点透視に関する講義	
11	パース定規	クリップスタジオの機能 「パース定規」の使い方を学習	
12	「トレース」	一点透視・二点透視・三点透視の写真をト レース	
13	「トレース」	一点透視・二点透視・三点透視の写真をト レース	
14	前期末テスト		
15	課題提出確認	前期課題提出点確認	
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評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常		

マンガ科		講師名： 山口 喬	
科目名： 1年前期 キャラクターデザイン		1学年	前期
担当者実務経験： 2013年デビュー 連載作品三作		講義種別： 実技	
到達目標	十年後漫画家になったときに「つかえる」キャラ表をつくる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	授業ルールetc	
2	課題「イケメン」	10代～20代男性の作画	
3	課題「美少女」	10代～20代女性の作画	
4	課題「こども」	乳児・幼児・児童描き分け	
5	ペン入れ	クリスタにてペン入れ演習	
6	課題「中年」	30代～50代男女の作画	
7	課題「老人」	60代～男女の作画	
8	進級課題相談		
9	ペン入れ	クリスタにてペン入れ演習	
10	前期進級課題キャラ表作成	デザイン&ラフの制作	
11	前期進級課題キャラ表作成	ラフのペン入れ	
12	進級課題相談		
13	画力向上企画 予備授業	リクエスト授業	
14	画力向上企画 予備授業	リクエスト授業	
15	課題提出確認 進級課題相談		
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評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常		

マンガ科	講師名： 亀井 哲治		
科目名： 1年前期 マンガ編集／業界研究	1学年		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	漫画の「おもしろさ」を様々な角度から捉え、自分の作品作りにその視点を活かせるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 漫画の面白さとは？		
2	4コマ漫画を描いてみる		
3	4コマ漫画を演出してみる		
4	4コマ漫画を仕上げしてみる		
5	4コマ漫画を2ページの漫画にしてみる①	ネームの再編	
6	4コマ漫画を2ページの漫画にしてみる②	作画	
7	4コマ漫画を2ページの漫画にしてみる③	背景、仕上げ	
8	背景の役割と描き方①		
9	背景の役割と描き方②		
10	背景の役割と描き方③		
11	試験課題作品制作		
12	試験課題作品制作		
13	試験課題作品制作		
14	試験課題作品制作		
15	試験課題の審査・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： 1年前期 Adobe演習	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技術を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator① 環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な操作	オブジェクトの基本操作を理解する	
2	Photoshop① 選択ツール・その他の選択方法	選択範囲の作成を理解する	
3	Illustrator②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	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	
4	Photoshop② 画像解像度・リサイズ・色調補正	画像の移動と変形・色調補正を理解する	
5	Illustrator③ パスの基本的な描画・パスの編集	パスの基本操作を理解する・トレース練習	
6	Photoshop③ ブラシツール・レイヤー機能	ペイント系ツール・レイヤーを理解する	
7	Illustrator④ 線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション	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	
8	Photoshop④ テキスト・フィルター・パス	パス・テキスト フィルターの概要を理解する	
9	Illustrator⑤ アピアランス・明パネル・パス上文字・テキスト	カラー設定の応用操作・文字編集の応用操作を理解する	
10	Photoshop⑤ フォトリタッチ	色調補正を理解する	
11	Illustrator⑥ パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ	パスの応用操作を理解する・コンテンツ制作	
12	Photoshop⑥ ロゴデザイン	レイヤー効果を理解する	
13	Illustrator⑦ グラフ作成・アピアランス応用	コンテンツ制作	
14	Photoshop⑦ レイヤーマスク・合成	フォトコラージュ	
15	Illustrator⑧ トリムマーク・アウトライン化・DM作成	印刷原稿の作成	
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。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。		

マンガ科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 1年後期 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・英会話とは(カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介)		
2	アルファベット・数字(アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる)		
3	アルファベット・数字(アルファベット発音読み、数字に関するQ&A(日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ))		
4	発音BV・アルファベット・数字(発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A(スペル、誕生日、色、時間))		
5	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(足し算・引き算)、フィクションを作る)		
6	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(1000以上の数)、フィクションを作る)		
7	ゲーム(しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー)		
8	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(掛け算・割り算)、フィクションを作る)		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞(発音R vs L、接頭辞と接尾辞)		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳(ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る)		
14	自己紹介スピーチ作成・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%		

マンガ科	講師名： 竹永 光太郎		
科目名： 1年後期 知的財産	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イラストに関する著作権及び商標権等について正しく理解し、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、著しく不利な条件の契約を結ばないようにすること ③最近の知的財産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	著作権の概要		
2	著作物性（著作物の要件）		
3	著作権の詳細（複製権、公衆送信権等）		
4	著作権の制限（私的利用、引用等）		
5	著作権の侵害（どのような行為が著作権の侵害に該当するか）		
6	著作権を侵害した場合の責任（民事上及び刑事上の責任）		
7	著作者人格権（公表権、氏名表示権、同一性保持権について）		
8	小テスト（著作権に関する理解度を試す）		
9	小テストの講評		
10	商標権の概要（商標権とは何か）		
11	商標権の侵害及び責任について		
12	契約の概要（契約とは何か）		
13	全体復習又は課外授業（裁判傍聴等）		
14	テスト（著作権、商標権及び契約を含む）		
15	テスト講評、まとめ		
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。 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。		

マンガ科	講師名： 八坂 たかのり		
科目名： 1年後期 マンガ演習	1学年		後期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。	講義種別： 演習		
到達目標	・前期で制作したネームを、デジタルでペン入れ～仕上げをして原稿完成 ・デジタル制作に必要な技能の習得 ・基本的な画力の向上		
回	授業内容	課題内容	備考
1	個別状況確認	制作進行の説明	
2	ペン入れ	入り、抜きについて	
3	マンガ的表現 (1)	漫画記号、オノマトペ (書き文字)	
4	マンガ的表現 (2)	集中線、流線	
5	マンガ的表現 (3)	ベタ、トーン、ホワイト	
6	トーン表現	質感・感情表現	
7	画力向上 (1)	キャラクター模写	
8	画力向上 (2)	クロッキー	
9	画力向上 (3)	デッサン	
10	予備日	進行チェック	
11	制作 (1)		
12	制作 (2)		
13	制作 (3)	最終チェック	
14	完成原稿提出	漫画賞投稿への誘導	
15	講評	意見交換など	
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: 1年後期 デジタルコミック		1学年	後期
担当者実務経験: 漫画家		講義種別: 実技	
到達目標	短編漫画を計画的に制作し完成させる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	コマ割り ネームの描き方 2p漫画 アイデア出し～ネーム		
2	ネーム講評～作画作業 レイヤーの使い分け		
3	課題講評 映画鑑賞		
4	2p漫画 アイデア出し～ネーム		
5	ネーム講評～作画作業		
6	課題講評 4p漫画 アイデア出し～ネーム		
7	ネーム講評～作画作業		
8	作画作業		
9	課題講評 4p漫画 アイデア出し～ネーム		
10	ネーム講評～作画作業		
11	面談 4p漫画 作画作業		
12	面談 進級課題作業		
13	進級課題作業		
14	進級課題作業		
15	進級課題作業		
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。		

マンガ科	講師名： 山口 喬		
科目名： 1年後期 背景作画	1学年		後期
担当者実務経験： オリエンテーション	講義種別： 実技		
到達目標	背景作画の基礎を学ぶ ・パース理解 ・模写 ・トレース さささっと自分のネームにスピーディーに背景のアタリが入れられるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 進級課題進行チェック	・後期授業課題確認 ・データ配布 ・進級課題個人面談	
2	課題「自然物」①	自然物の漫画作画を模写	
3	課題「自然物」②	自然物の写真を模写	
4	課題「人工物」①	人工物の漫画作画を模写	
5	課題「人工物」②	人工物の写真を模写	
6	課題「爆発」 課題「瓦礫」	漫画作画を模写	
7	課題「窓」①	漫画作画を模写	
8	課題「窓」②	写真データから模写	
9	課題「窓」③	写真データからのトレース	
10	ダイニング	漫画作画を模写	
11	ダイニング	写真データから模写	
12	リビング	漫画作画を模写	
13	リビング	写真データから模写	
14	車	漫画作画を模写 写真データから模写	
15	課題採点	授業開始までに課題をPDFにかきだして提出	
成績評価	出席点 (3×15) 課題点 (進行により考慮) 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評価し成		

マンガ科		講師名： 山口 喬	
科目名： 1年後期 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 デビューより10年以上実務		講義種別： 実技	
到達目標	・あらすじ、プロットを読む力をつける。 ・十年後作家になって役立つキャラクターを創る。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 進級課題チェック		
2	進級課題チェック		
3	課題「少年誌」		
4	課題「少女誌」		
5	課題「青年誌」		
6	課題「ドラマ」		
7	課題「映画」		
8	進級課題相談		
9	課題「AIプロット」		
10	課題「AIプロット」		
11	課題「AIプロット」		
12	キャラクター概論①	座学「物語におけるキャラクターの役割」 ①主人公	
13	キャラクター概論②	座学「物語におけるキャラクターの役割」 ②ヒロイン	
14	キャラクター概論③	座学「物語におけるキャラクターの役割」 ③悪役	
15	採点	作業課題をPDFにて提出	
成績評価	出席点（3点×15回） 課題点 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評価し成績を算出。 各		

マンガ科	講師名： 亀井 哲治		
科目名： 1年後期 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	映像的な視点や正確なパースの描き方を習得。また、ウェブ漫画の特徴を知り、縦読みならではの表現を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	絵コンテの描き方		
2	絵コンテから漫画へ		
3	様々なパース①	斜めの作図	
4	様々なパース②	変則2点透視	
5	様々なパース③	広角パース	
6	様々なパース④	魚眼パース	
7	テーマ「待ち合わせ」①	通常の漫画のネームを制作	
8	テーマ「待ち合わせ」②	1～2ページ漫画として完成	
9	テーマ「待ち合わせ」③	webtoon向けにネームを再編	
10	テーマ「待ち合わせ」④	webtoonとして完成	
11	試験課題作品 テーマ「学校」		
12	試験課題作品 テーマ「学校」		
13	試験課題作品 テーマ「学校」		
14	試験課題作品 テーマ「学校」		
15	試験課題作品 テーマ「学校」		
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： 1年後期 マンガ編集／業界研究	1学年		後期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。	講義種別： 実技		
到達目標	自身の作品のブラッシュアップと編集者の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	授業概要説明	
2	マンガ業界について	講義	
3	ネーム・原稿の進行チェック		
4	ネーム・原稿の進行チェック		
5	作品講評	完成原稿の提出	
6	業界の動向	講義	
7	ネーム・原稿の進行チェック		
8	ネーム・原稿の進行チェック		
9	作品講評	完成原稿の提出	
10	業界の動向	講義	
11	ネーム・原稿の進行チェック		
12	ネーム・原稿の進行チェック		
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: 1年後期 デジタル表現作画		1学年	後期
担当者実務経験: 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&作業時間の短縮に繋げていく。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業説明 窓の描き方～一点透視図法		
2	時短素材の作り方		
3	構図の考え方		
4	二点透視図法 説得力のある背景の描き方		
5	三点透視図法 人体の描き方		
6	パース定規を使った階段の描き方。 布の描き分け		
7	3Dオブジェクト 建物の外観の描き方		
8	オートアクション 描き文字		
9	パース定規で街を作画		
10	作画資料の作り方		
11	面談 背景応用 下描き		
12	面談 背景応用 清書		
13	進級課題作業		
14	進級課題作業		
15	進級課題作業		
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。		

マンガ科	講師名: 松山 日出男		
科目名: 1年後期 アプリケーション演習	1学年		後期
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)		
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)		

マンガ科	講師名： 財津 香壽子		
科目名： 1年後期 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／自己分析1 学生生活マトリックス作成	講義・実習	
2	自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム	講義・実習	
3	他己分析 ジョハリの窓	講義・実習	
4	仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	講義・実習	
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成	実習	
6	履歴書作成の基本／学校様式履歴書の基本項目記入	講義・実習	
7	趣味・特技・参加イベント／志望動機の書き方	講義・実習	
8	自己PRの書き方	講義・実習	
9	自己PR作成 個別指導・添削	実習	
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方	講義・実習	
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成	実習	
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	講義・実習	
13	面接とは？ 面接の形式と流れ	講義	
14	Web面接・グループディスカッションのポイント	講義	
15	学校様式の履歴書作成・提出	実習	
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。		

マンガ科		講師名： 八坂 たかのり	
科目名： 1年後期 ポートフォリオ制作		1学年	後期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。		講義種別： 実技	
到達目標	就職活動に向けたポートフォリオの制作とクオリティアップ。 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	授業概要説明	
2	制作①		
3	制作②		
4	制作③		
5	制作④		
6	制作⑤		
7	制作⑥		
8	制作⑦		
9	制作⑧		
10	制作⑨		
11	制作⑩		
12	制作⑪		
13	制作⑫		
14	制作⑬		
15	製本・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: 2年前期 英語・英会話		2学年	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、スペル、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（スペル、誕生日、色、時間）		
5	ゲーム大会（しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー）		
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	ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットづくり		
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%		

マンガ科	講師名： 鈴木 大四郎		
科目名： 2年前期 マンガ演習	2学年		前期
担当者実務経験： ヤンジャン！アプリにてゴールデンエッグ連載中。	講義種別： 演習		
到達目標	最終目標はプロデビューであるが、各々の実力に応じた技術向上を目指します。シラバスはあくまで作業目安なので生徒のレベルによって内容が変わる可能性もあります。ご理解下さい。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	月一個人面談	まずは初めての授業なので一人ずつ面談し、現状確認。	
2	プロ漫画家が漫画を作る時に気を付けている事	プロの漫画家は漫画を作る時に何に気を付けているのかを実際に4コマ漫画を作りながらレクチャー。	
3	テーマを元に漫画を描いてみよう	『告白』をテーマに漫画を描いてもらいます。2コマ目以降の展開を考える。	
4	2ページ漫画ネーム作成	こちらが用意したプロットを元に2ページのネームを作ってもらいます。	
5	4ページ漫画ネーム作成	プロットを元にネームを作ってもらいますが、オチは自分で考えてもらいます。	
6	月一個人面談		
7	血液型別性格診断を利用してキャラクターを作ってみよう①	キャラクターを0から作るというのは難しいので、血液型性格診断を用いてキャラクターを作る作り方をレクチャー。ジャンルは異世界転生。	
8	血液型別性格診断を利用してキャラクターを作ってみよう②	前回、作ったキャラクターを元に異世界転生モノの漫画のプロットを作ってみよう。	
9	血液型別性格診断を利用してキャラクターを作ってみよう③	前回作ったプロットを元に、冒頭8ページ程度のネームを作ってみよう	
10	血液型別性格診断を利用してキャラクターを作ってみよう④	引き続き前回のネーム作業。完成していれば個人の作業時間に充ててよし。	
11	月一個人面談		
12	キャラクターの日常を描く①	漫画にとって一番大切なのはそのキャラクターになりきって描く事。キャラクターの日常を漫画にする事でどういう人なのかが見えてきます。	
13	キャラクターの日常を描く②	前回の続き。	
14	月一個人面談	夏休み明け個人面談	
15	作業予備日		
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評価し成績を算出。60点以上で合格。不合格の場合追再試。		

マンガ科		講師名： こう ゆうこ	
科目名： 2年前期 デジタルコミック		2学年	前期
担当者実務経験： 現役漫画家		講義種別： 実技	
到達目標	読切漫画の完成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	2p漫画 ネーム		
2	ネーム講評～作画		
3	課題講評 2p漫画 ネーム		
4	ネーム講評～作画		
5	課題講評 2p漫画 ネーム		
6	ネーム 講評～作画		
7	課題講評 2p漫画 ネーム		
8	ネーム 講評～作画		
9	課題講評 2p漫画 ネーム		
10	ネーム講評～作画		
11	課題講評		
12	読切制作		
13	読切制作		
14	読切制作		
15	読切講評		
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： 2年前期 背景作画		2学年	前期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。		講義種別： 実技	
到達目標	物体・風景を感覚的に捉え、理論に落としこんでの構造理解。 ・ポートフォリオ用の背景画の制作。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	授業概要説明、パース理解度の確認	
2	作画課題		
3	スケッチ (1) 物体	+個別相談	
4	スケッチ (2) 風景	+個別相談	
5	スケッチ (3) 風景	+個別相談	
6	室内 (1)		
7	室内 (2)		
8	室内 (3)		
9	建物 (1)	+個別相談	
10	建物 (2)	+個別相談	
11	建物 (3)	+個別相談	
12	自然物		
13	予備日		
14	乗り物		
15	予備日		
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： 2年前期 キャラクターデザイン	2学年		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	授業課題説明 配点内容確認	
2	進級課題添削①	作画データを提出し三名程度づつ添削指導	
3	進級課題添削②	作画データを提出し三名程度づつ添削指導	
4	進級課題添削③	作画データを提出し三名程度づつ添削指導	
5	卒業制作進行確認・相談	提出プロットの確認	
6	課題「主従」発表	表題課題の発表	
7	課題「夫婦」発表	表題課題の発表	
8	課題「師弟」発表	表題課題の発表	
9	卒業制作進行確認・相談	卒業制作ネーム進行相談	
10	課題「宿敵」発表	表題課題の発表	
11	課題「相棒」発表	表題課題の発表	
12	課題「導入ネーム」制作	5つの関係性から生み出したキャラを使って 3p～5pの導入のネームを作成	
13	課題「導入ネーム」制作	5つの関係性から生み出したキャラを使って 3p～5pの導入の作画	
14	卒業制作進行確認	ネーム相談	
15	課題採点	前期全課題を採点します 授業開始前に締切	
成績評価	出席点（一回2点）課題（参照・創作各5点）自主制作（ネーム・キャラ表・プロット各5～10点）		

マンガ科	講師名： 亀井 哲治		
科目名： 2年前期 Webマンガ	2学年		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	カラーイラスト制作①		
2	カラーイラスト制作②		
3	カラーイラスト制作③		
4	昔話のアレンジ（webtoonとして制作）①	プロット制作	
5	昔話のアレンジ（webtoonとして制作）②	プロットからネームへ	
6	昔話のアレンジ（webtoonとして制作）③	ネーム修正	
7	昔話のアレンジ（webtoonとして制作）④	作画作業	
8	昔話のアレンジ（webtoonとして制作）⑤	塗りと修正	
9	昔話のアレンジ（webtoonとして制作）⑥	エフェクトと最終調整	
10	試験課題制作	プロット制作	
11	試験課題制作	プロットからネーム制作	
12	試験課題制作	ネーム修正	
13	試験課題制作	作画作業	
14	試験課題制作	塗りと修正	
15	試験課題制作	エフェクトと最終調整	
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： 2年前期 マンガ編集／業界研究		2学年	前期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。		講義種別： 実技	
到達目標	自身の作品のブラッシュアップと編集者の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	授業概要説明	
2	マンガ業界について	講義	
3	ネーム・原稿の進行チェック		
4	ネーム・原稿の進行チェック		
5	作品講評	完成原稿の提出	
6	業界の動向	講義	
7	ネーム・原稿の進行チェック		
8	ネーム・原稿の進行チェック		
9	作品講評	完成原稿の提出	
10	業界の動向	講義	
11	ネーム・原稿の進行チェック		
12	ネーム・原稿の進行チェック		
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： 2年前期 デジタル表現作画		2学年	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	授業説明 坂、階段		
2	マスクの使い方 レイヤーの使い分け方		
3	人体の描き方		
4	3Dオブジェクト オートアクション		
5	食べ物の描き方		
6	布の描き分け方		
7	複数パースの描き方		
8	描き文字		
9	カーブ		
10	作画資料の作り方		
11	背景応用 下描き		
12	背景応用 清書		
13	課題講評 原稿スケジュール確認		
14	読切制作		
15	面談 読切講評		
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： 2年前期 アプリケーション演習		2学年	前期
担当者実務経験： 当校指導歴1988年度～		講義種別： 演習	
到達目標	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	html①		
2	html②		
3	html③	4級レベル練習問題	
4	css①		
5	css②	3級レベル練習問題	
6	Dreamweaverの基本操作①		
7	Dreamweaverの基本操作②		
8	css③	課題作成	
9	Dreamweaverの応用操作①	2級レベル練習問題①	
10	Dreamweaverの応用操作②	2級レベル練習問題②	
11	1級レベル練習問題		
12	イメージマップ	答案練習①	
13	JavaScript	答案練習②	
14	答案練習③	CSS(課題作成) ①	
15	検定(期末)試験	CSS(課題作成) ②	
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)		

マンガ科	講師名： 財津 香壽子		
科目名： 2年前期 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	企業研究の方法／求人票の見方	講義・実習	
2	労働・雇用に関する基礎知識1／労働法とは？	講義・実習	
3	労働・雇用に関する基礎知識2／社会保険とは？	講義・実習	
4	給与明細の見方／マネープラン作成	講義・実習	
5	ビジネス電話の基本／電話での求人の問い合わせ	講義・実習	
6	面接の質問と答え方／個別指導	講義・実習	
7	履歴書作成・ES作成 「挫折経験」400字作成 個別指導・添削	実習	
8	履歴書作成・ES作成 「仲間と協力して成し遂げたこと」400字作成 個別指導・添削	実習	
9	履歴書作成・ES作成 「1年後・5年後のキャリアプラン」400字作成 個別指導・添削	実習	
10	履歴書作成・ES作成 個別指導・添削	実習	
11	自己分析ワーク	実習	
12	プロフェッショナルとは？ DVD視聴・小論文作成	実習	
13	ビジネスに必要な8つの意識と義務	講義・実習	
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	実習	
15	組織人としての心構え2／3年後のキャリアプラン作成	実習	
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。		

マンガ科		講師名： 八坂 たかのり	
科目名： 2年前期 ポートフォリオ制作		2学年	前期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。		講義種別： 実技	
到達目標	就職活動に向けたポートフォリオ制作とクオリティアップ。 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	授業概要説明	
2	制作①		
3	制作②		
4	制作③		
5	制作④		
6	制作⑤		
7	制作⑥		
8	制作⑦		
9	制作⑧		
10	制作⑨		
11	制作⑩		
12	制作⑪		
13	制作⑫		
14	制作⑬		
15	製本・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： 2年後期 卒業制作ゼミ 八坂		2学年	後期
担当者実務経験： マンガ家業30年 集英社、講談社で雑誌連載。近年は学習漫画で活動。		講義種別： 卒業制作	
到達目標	投稿～デビューを視野に入れた合計32p作品の制作。 個別指導による、各個性を活かし商業誌レベルを目指した作品制作。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	個別状況確認	前期までに制作したネーム・原稿等のチェック	
2	制作（1）	個別相談	
3	制作（2）	個別相談	
4	制作（3）	個別相談	
5	制作（4）	個別相談	
6	制作（5）	個別相談	
7	制作（6）	個別相談、進行状況チェック	
8	制作（7）	個別相談	
9	制作（8）	個別相談	
10	制作（9）	個別相談	
11	制作（10）	最終チェック	
12	完成原稿提出	講評	
13	投稿に向けてのブラッシュアップ	個別相談	
14	投稿に向けてのブラッシュアップ	個別相談	
15	講評、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		