

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映像制作会社を経て、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、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別： 演習	
到達目標	・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から実務に必要なPC技術を身に着ける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator① ・オブジェクトの描画・塗りと線・パスファインダー・ショートカット他	・基本操作を理解する	
2	Illustrator② ・前回の操作を踏まえ、キャラクターの制作・整列・スウォッチ	・基本操作を理解する	
3	Illustrator③ ・復讐問題・テキスト・アピアランス	・基本操作を理解する	
4	Illustrator④ ・アウトライン・ロゴ再現・グラデーション	・基本操作を理解する	
5	Illustrator⑤ ・線 ・地図の制作	・簡略化した地図を制作	
6	Illustrator⑥ ・ペンツール練習	・基本操作を理解する	
7	Illustrator⑦・ペンツール練習 Photoshop①・切り抜き	・基本操作を理解する	
8	Photoshop② ・合成	・基本操作を理解する	
9	Photoshop③ ・コラージュ	・コラージュ作品を制作	
10	Photoshop④ ・色調補正	・基本操作を理解する	
11	Photoshop⑤ ・加工関係	・基本操作を理解する	
12	Photoshop⑥ ・フィルター ・その他必要機能	・基本操作を理解する	
13	メニュー表制作① ・写真の切り抜き	・Ai・Psの総まとめとしてメニュー表を制作	
14	メニュー表制作② ・レイアウト	・Ai・Psの総まとめとしてメニュー表を制作	
15	メニュー表制作③ ・テキスト ・最終調整・提出	・Ai・Psの総まとめとしてメニュー表を制作	
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： 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： ・2012年デビュー ・アシスタント経験10年 ・掲載5社以上 ・連載三本完結		講義種別： 演習	
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	・講師紹介 ・授業目的や採点基準提示 ・アンケートをもとに個別カウンセリング	
2	課題「イケメン」	・10代～20代男性のラフ作画 ・作画のコツを講義 ・キャラクター要素のプレスト	
3	課題「美少女」	・10代～20代女性の作画 ・作画のコツを講義 ・キャラクター要素のプレスト	
4	課題「こども」	・乳児・幼児・児童描き分け ・等身に関する講義 ・作画のコツを講義 ・キャラクター要素のプレスト	
5	ペン入れ	・クリスタにてペン入れ演習 ・「イケメン」「美少女」のラフを作画する	
6	課題「中年」	・30代～50代男女の作画 ・作画のコツを講義 ・キャラクター要素のプレスト	
7	・課題「老人」 ・作画のコツを講義 ・キャラクター要素のプレスト	60代～男女の作画	
8	進級課題相談 「投稿作をつくろう！」	投稿作を意識した作品のプロット相談	
9	ペン入れ	・クリスタにてペン入れ演習 ・「子供」「中年」「老人」のラフを作画する	
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	投稿作を意識した作品のネーム相談	
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 夏休みの宿題 進級課題相談		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出量により成績評価とする。 期末最終授業開始時を締め切りとし、成績を算出。 ※進行や授業内容にて変更が発生する可能性があります		

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、今後の業界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： 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年以上。 集英社や講談社で雑誌連載を経験し、近年は学習漫画やWEB連載で活動中。		講義種別： 演習	
到達目標	・マンガ制作の基礎知識を習得 ・ネーム制作を通して物語の作り方の習得 ・後期授業と連携して、1年間で規定ページ数の作品完成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業概要案内 マンガを体感しよう！	「引き」と「めくり」を使った2p漫画	
2	絵を描こう①	基本図形～表現方法課題	
3	絵を描こう②	人体のプロポーション、ポージング課題	
4	ネームのルール	ネームの約束事、コマ割り、構図の解説	
5	物語の作り方① 「話の軸」	「感情」を軸にした1p漫画 ～展開の拡張	
6	物語の作り方② 「場面」と「構成」	情報の取捨、展開の順番	
7	キャラ作り	物語とキャラの配置 役割からの造形、特徴づけ	
8	プロット	プロットの形式、求められる情報	
9	デジタル初歩① カラーイラスト	クリップスタジオの操作方法 レイヤーの概念	
10	デジタル初歩② モノクロ原稿	コマ枠フォルダーの概念 トーン貼り	
11	デジタル初歩③ 複数ページ作品	複数ページファイルの扱い アナログネームのデジタル読み込み方法	
12	ネーム個別相談／各自制作進行		
13	マンガ的表現①	フキダシ、セリフ（テキスト） オノマトペ（描き文字）、漫符、集中線～ 流線	
14	マンガ的表現②	コマ枠～回想シーン	
15	質感の表現	服のシワ、石～木、鉱物など	
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： 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： ・2012年デビュー ・アシスタント経験10年 ・掲載5社以上 ・連載三本完結		講義種別： 講義	
到達目標	・漫画家になるための出版業界を中心とした知識を習得する。 ・編集部ごとの特性を研究を行う。 ・新人賞受賞に向けての基礎知識と分析研究を行う。 ・編集部が興味を持つログラインやプロット制作の量産を試みる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	①オリエンテーション 授業目標：漫画家という職業の業界理解を深める。採点方法：出席点（3点×15回）レポート（ノート）の提出（5点満点×11）	【実技】シチュエーションキャラデザ 「架空のニチデCM科キャラをつくる」一年生は架空の「先輩」キャラを、二年生は架空の「後輩」キャラを制作。	A4用紙三枚以内でストーリーボードとして制作。キャラ表含む。1.2年合同ワーク。
2	②【講義】漫画家と出版社（1年）、出張編集部反省会（2年） 【実技】シチュエーションキャラデザ、「架空のニチデCM科キャラをつくる」1.2年合同ワーク。	職業「漫画家」の理解を深める。 連載～出版に至る流れを職業漫画家の視点から学ぶ。	GW宿題：一年：新人賞作品ログライン作成（10本）二年：新人賞作品起承転結分解（10本）
3	【講義】連載と新人賞（1年） 担当獲得の戦略（2年）	漫画業界における出版社が公募する「新人賞」という育成システムを中心に講義。	
4	【実技】雑誌研究 1・2年合同ワーク。	知ってる作品を出版社・雑誌別に分ける。 黒板やホワイトボードに書き出す形式。各雑誌の特色や、出版社の色（イメージ）をリサーチ	
5	【講評】シチュエーションキャラデザ 「架空のニチデCM科キャラをつくる」。	一年生は架空の「先輩」キャラを、二年生は架空の「後輩」キャラを、A4用紙三枚以内でストーリーボードとして制作。	キャラ表含む。1.2年合同講評会。
6	【実技】プロット量産ワーク①	1.2年合同ワーク：「ログライン」制作 「舞台固定」プロット制作	2チームに分かれてプロット＆ログラインの量産を目指す。
7	⑦ 【実技】プロット量産ワーク②	1.2年合同ワーク：「ジャンル掛け算」プロット制作 「ラスト先行」プロット制作	2チームに分かれてプロット＆ログラインの量産を目指す。
8	【実技】イメージの発注 前編	1.2年合同ワーク：①P（プロデューサー）とC（クリエイター）にわかれる②PIは講師からテーマをもらう③PIはテーマに即したキャラクターをCに発注する	④Cの成果物からテーマをあてる
9	【実技】イメージの発注 後編	1.2年合同ワーク：①P（プロデューサー）とC（クリエイター）にわかれる②PIは講師からテーマをもらう③PIはテーマに即したキャラクターをCに発注する	④Cの成果物からテーマをあてる
10	【講義】アシスタント現場の話①	「2作品同時連載」 「月産100p」というテーマでアシスタント時代の話を講義	アシスタント視点から作家の稼働の流れを推察
11	【講義】アシスタント現場の話②	「週刊連載」のアシスタント時代の現場の話	アシスタント視点から作家の稼働の流れを推察
12	【講義】アシスタント現場の話③	「リモート」のアシスタント時代の現場の話	アシスタント視点から作家の稼働の流れを推察
13	ディベート（1, 2年合同）	「絵か話か」「いい漫画ってなんだ？」 「担当編集 VS SNS」など、いくつか～	意見交換や主張に分かれて議論 自分の考えを言語化する訓練
14	【講義】同人・SNS界限の話 同人活動・SNS発信の現状と戦略。	同人活動やSNS発信からの作家活動など	
15	夏休みのはなし 前期まとめテスト	夏休みの使い方の提案（A・B・C別）。 前期の振り返りと後期の予告。	前期の内容をまとめたテスト。
成績評価	・出席点（欠席ごとにマイナス） ・課題点（合同ワークのチームごとに点数配点） ・レポート点（講義内容についての感想や考察） ・まとめテスト ※進行や授業内容にて変更が発生する可能性があります		

マンガ科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 1年前期 背景作画		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： 演習	
到達目標	基礎的なパースの振り返りと、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。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 漫画における背景とは？		
2	パースについて		
3	1点透視	学校の廊下	
4	1点透視	学校の廊下の修正、加筆	
5	2点透視	部屋のパース	
6	2点透視	部屋のパースの修正、加筆	
7	3点透視	俯瞰で見た椅子	
8	3点透視	俯瞰で見た椅子の修正、加筆	
9	1点透視	道のパース	
10	1点透視	道のパースの修正、加筆	
11	2点透視	教室	
12	2点透視	教室のパースの修正、加筆	
13	試験課題制作①		
14	試験課題制作②		
15	試験課題制作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： 大津山 佳代	
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： 個人デザイン事務所18年。漫画家兼イラストレーター。広告漫画、広告イラスト、書籍、VTuberキャラクターイラストカット等。		講義種別： 演習	
到達目標	段階を踏んで徐々に人物を描けるように進めていきます。毎回、5分間ほどの人物クロッキーの時間を入れます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ・講師自己紹介・授業の流れを説明・簡単な人体比率。	線と点で骨格と関節を表現。 自由にいろいろなポーズの棒人間を描く。	
2	・基本の人体比率 ・手の構造	プリント用紙に①手の見本を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	
3	顔の構造① ・頭、顔の各パーツの描き方	プリント用紙に①顔の見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
4	顔の構造② ・頭、顔の横、斜め、後ろ向きの描き方	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
5	上半身・胴体の描き方① ・首、肩、胸(男女)	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
6	上半身・胴体の描き方② ・脇、腹筋(男女)	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
7	上半身・胴体の描き方③ ・側面、背面(男女)	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
8	上半身・腕と手の描き方 ・筋肉のつき方、骨格。 ・腕の稼働範囲	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
9	下半身・腕と脚の描き方① ・立ち姿、前と後ろ ・膝、足首のあたりの比率	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
10	下半身・腕と脚の描き方② ・座る、足組み ・立体感のあるひざ	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
11	下半身・腕と脚の描き方③ ・立体感のある太もも、背後。	プリント用紙に①見本の線を上からなぞって描く。②見本を見ながらあたりを入れて自分で描く。	さらに上から自分の絵柄で描き起こしてもOK!
12	SDキャラ（スーパーデフォルメキャラクター）の描き方① ・VTuberやTRPGキャラクター、グッズ、サムネイル等でも幅広く人気がある絵柄です。・SDキャラの人体比率	SDキャラをクリスタで1点下描き・ペン入れ。	
13	全身アクション、動きのあるポーズを描く。自分の絵柄に置き換えて描く。	全身動きのあるポーズをあたりをつけて、自分の絵柄に置き換えて描く。	
14	最終課題制作① これまで学んだ人体構造を理解して、自分の絵柄に置き換えて全身動きのあるポーズを描く	最終課題は男性キャラ上半身アップ1点と全身1点。女性キャラ上半身アップ1点、全身1点です。ポーズは自由、鉛筆画です。	
15	最終課題制作② ・これまで学んだ人体構造を理解して、自分の絵柄に置き換えて全身動きのあるポーズを描く	最終課題は男性キャラ上半身アップ1点と全身1点。女性キャラ上半身アップ1点、全身1点です。ポーズは自由、鉛筆画です。	
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。		

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、美術予備校講師、大学非常勤講師		講義種別： 実技	
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	基礎形態①		
3	基礎形態②		
4	基礎形態③		
5	卓上デッサン①		
6	卓上デッサン①		
7	卓上デッサン①		
8	細密デッサン①		
9	細密デッサン①		
10	卓上デッサン②		
11	卓上デッサン②		
12	卓上デッサン②		
13	卓上デッサン③		
14	卓上デッサン③		
15	卓上デッサン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
担当者実務経験： 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： 実技	
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： 辻 政之	
科目名： 1年前期 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 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→自営デザイン事務所		講義種別： 実技	
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色彩・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（プリント） 実技課題／平面構成課題①	色彩学の基礎・・・プリント完成 平面構成課題①・・・立案・スケッチ・下描き	
3	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・下描き・彩色	
4	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色	
5	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色（仕上げ→完成）	
6	実技課題／平面構成課題①（講評会） 実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
7	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・スケッチ・下描き	
8	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
9	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
10	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色（仕上げ→完成）	
11	実技課題／平面構成課題②（講評会） 実技課題／平面構成課題③	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
12	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・スケッチ・下描き	
13	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・下描き・彩色	
14	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色	
15	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色→完成・講評会	
成績評価	作品評価60% 出席点30% 授業態度10% 授業の2/3以上出席し、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： 大場 晴菜	
科目名： 1年後期 Webマンガ		1学年	後期
担当者実務経験： コミカライズ作品連載中。 その他漫画の作画担当としても活動。		講義種別： 演習	
到達目標	映像的な視点やパースの考え方を身に付ける。webtoonの特徴を学び、縦読みならではの表現を学習する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介＋授業説明＋絵コンテの描き方	絵コンテの描き方説明	
2	絵コンテから漫画へ	コマ割りの考え方と間の取り方	
3	パースと構図①	パース定規と3Dモデル	
4	パースと構図②	様々な構図とポーズ、使い方	
5	webtoon研究	実際にwebtoonを読み、フキダシやコマの配置など特徴を研究する	
6	テーマ「待ち合わせ」①	通常の漫画のネームを1～2p制作する	
7	テーマ「待ち合わせ」②	1～2p漫画として完成	
8	テーマ「待ち合わせ」③	webtoon向けにネームを再編	
9	テーマ「待ち合わせ」④	作画作業	
10	テーマ「待ち合わせ」⑤	仕上げ～完成提出	
11	試験課題① テーマ「学校」	プロット～ネーム制作	
12	試験課題② テーマ「学校」	ネーム修正	
13	試験課題③ テーマ「学校」	作画作業	
14	試験課題④ テーマ「学校」	塗り～仕上げ	
15	試験課題⑤ テーマ「学校」	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： 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	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①		
12	イメージマップ	答案練習①	
13	JavaScript	答案練習②	
14	フォームの挿入	答案練習③	
15	検定（期末）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： 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： ・2012年デビュー ・アシスタント経験10年 ・掲載5社以上 ・連載三本完結		講義種別： 演習	
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 ・ 課題「少年誌」制作 ・ 進級課題添削	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
2	・ 課題「少女誌」制作 ・ 進級課題添削	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
3	・ 課題「青年誌」制作 ・ 講評「少年誌」	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
4	課題「ドラマ」制作 講評「少女誌」	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
5	課題「映画」制作 講評「青年誌」	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
6	課題「SF」制作 講評「ドラマ」	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
7	課題「超能力ラブコメ」制作 講評「映画」	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
8	課題「スポ根」制作 講評「SF」	プロットを読んで内容に即したキャラクターデザインを行う。	
9	・ 講評「超能力ラブコメ」 ・ 進級課題制作		
10	・ 講評「スポ根」 ・ 進級課題制作		
11	・ 進級課題制作相談		
12	・ キャラクター概論① ・ 進級課題制作	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 ・ 進級課題制作	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 ・ 進級課題制作	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。 ※進行や授業内容にて変更が発生する可能性があります		

マンガ科		講師名： 大津山 佳代	
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： 個人デザイン事務所18年。漫画家兼イラストレーター。広告漫画、広告イラスト、書籍、VTuberキャラクターイラストカット等。		講義種別： 演習	
到達目標	漫画制作をしながらクリスタのツールを使いこなせるように進めていきます。授業内で個別でも対応していきます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ・講師自己紹介 ・自分の描きたいジャンルの市場調査	自分の描きたいジャンルの読者のターゲット層はどこか、扱っている出版社はどのかのかを調べる。	机の棚の漫画雑誌やスマホやPCでWEB漫画に目を通してみる。
2	ショートストーリー3P制作① ・クリスタのツール、レイヤーの説明。 ・ネームの描き方。	ネーム構想。ストーリー、キャラクター設定などを箇条書き。	
3	ショートストーリー3P制作② ・ネーム、あたり、下描きのレイヤーの分け方等	ネーム・下描き	
4	ショートストーリー3P制作③ ・ペン入れ、ツヤバタ ・トーンの貼り方など	下描き、ペン入れ	
5	ショートストーリー3P制作④ ・背景 ・写真、3DのLT変換	下描き、ペン入れ仕上げへ	
6	ショートストーリー3P制作⑤ ・ブラシの使い方 ・集中線、流線など	ペン入れ仕上げ、完成へ	
7	恋愛・片思いシーン3P制作① どのジャンル、どの世代でも刺さります。ドキドキ・照れるシーンなどの練習に。	ネーム構想。ストーリー、キャラクター設定などを箇条書き。	
8	恋愛・片思いシーン3P制作② ・キャラクターの心境、表情、しぐさ等	ネーム、下描き	
9	恋愛・片思いシーン3P制作③ ・男性向け、女性向けの違い。・ときめき、ほわほわした背景の表現方法。・トーン、ブラシ、小物の描き方など。	下描き、ペン入れ仕上げへ	
10	恋愛・片思いシーン3P制作④ 仕上げに向けてのリクエスト講義、演習	ペン入れ仕上げへ	
11	簡単なカラー彩色① ・扉絵やカラーページの練習に。 ・発光処理、オーバーレイ、ハードライトレイヤーなど。	過去のモノクロ作品の線画に彩色。	
12	簡単なカラー彩色② ・仕上げに向けてのリクエスト講義、演習	過去のモノクロ作品の線画に彩色、仕上げへ	
13	進級課題作業① 面談	進級課題作業	
14	進級課題作業② 面談	進級課題作業	
15	進級課題作業③ 面談	進級課題作業	
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。		

マンガ科		講師名： 川上 絵利加	
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： 建築CGパース制作会社を退職後、フリーランスのイラストレーター兼漫画家として活動中。		講義種別： 演習	
到達目標	・CLIP STUDIO EXの基礎・応用の技術を身に着ける ・各自に合った作業の進め方や流れを見つける		
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・学生の作品傾向などの聞き取り	
2	時短する工夫について		
3	構図の考え方		
4	プロの技術を学ぶ	作品模写	
5	3D素材の活用①	3D素体を使って人体を描く	
6	3D素材の活用②		
7	3D素材の活用③	3D素材を使って背景を描く	
8	3D素材の活用④		
9	作画表現の違いを知る①	カラーイラストを描く	
10	作画表現の違いを知る②	先週描いたカラーイラストをモノクロで描く	
11	表現技法の違いを知る①	トーンやかけ網を使って同じシーンを数パターン作ってみる	
12	表現技法の違いを知る②		
13	感情表現を使いこなす①	シーンを想定して表情を描き分ける より感情を伝えられるように意識する	
14	感情表現を使いこなす②		
15	予備日	課題進捗により内容変更	
成績評価	出席点：1回3点 4/5以上出席で加5点 課題点：各授業課題の平均点（満50点） 出席点＋課題点を総合得点とします 60点以上で合格		

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年以上。 集英社や講談社で雑誌連載を経験し、近年は学習漫画やWEB連載で活動中。		講義種別： 実技	
到達目標	タテ読み漫画制作会社や出版社に向けたポートフォリオの制作。 漫画業界の制作体制の多様化を踏まえ、企業に向けて 各人の希望工程を明確にアピールできる構成や画面作り。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオって何？	授業概要説明 ポートフォリオ概要説明 各人の希望工程の調査	
2	ポートフォリオに求められるものとは？	作品集に必要な情報、企業が求める情報の説明	
3	資料作成（1）	個別添削	
4	資料作成（2）	個別添削	
5	資料作成（3）	個別添削	
6	資料作成（4）	個別添削	
7	資料作成（5）	個別添削	
8	資料作成（6）	個別添削	
9	資料作成（7）	個別添削	
10	資料作成（8）	個別添削	
11	資料作成（9）	個別添削	
12	資料作成（10）	個別添削	
13	資料作成（11）	個別添削	
14	資料作成（12）	個別添削	
15	ポートフォリオ完成品の提出 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： 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年以上。 集英社や講談社で雑誌連載を経験し、近年は学習漫画やWEB連載で活動中。		講義種別： 演習	
到達目標	・より幅広い漫画表現の習得、技能向上 ・原稿課題の反復による実践力の向上 ・前期で作成したネームの完成原稿制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業概要案内 AI利用についての注意事項 4コマ漫画	4コマ漫画課題	
2	トーンについて	デジタルでのトーンの影響、仕組みの理解 応用課題	
3	画力アップ① 模写	模写課題	
4	画力アップ② クロッキー	手や人体のクロッキー課題	
5	「決めコマ」1枚絵	模写、クロッキーを応用した作画課題	
6	背景初歩① 模写スケッチ	物体、建物、自然物などのスケッチ課題	
7	背景初歩② 天気～気候	天候や四季の表現課題	
8	背景を生かした漫画制作	場所設定を生かしたシチュエーション漫画 課題	
9	原作x作画の4p漫画		
10	ペン入れ制作①		
11	ペン入れ制作②		
12	ペン入れ制作③		
13	カラー初歩① 表紙のカラー制作	進級課題で作成した表紙絵のカラー制作課題	
14	カラー初歩② 見せゴマのカラー制作	進級課題で作成した見せゴマのカラー制作課題	
15	編集と作家について	デビュー後の編集との関係性や作家としての活動についての講義	
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： 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： ・2012年デビュー ・アシスタント経験10年 ・掲載5社以上 ・連載三本完結		講義種別： 講義	
到達目標	漫画制作における「訴求性」の要素を意識し、企画作り・ジャンル研究・コマ運びといった漫画特有の表現を研究する。 商業誌の授賞を意識し、卒業制作に向けた企画作りの土台をつくる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 【講義】訴求性	後期の目標説明。「作画力・企画力・ネーム力・作劇力」の4軸を提示。自己診断をさせる。	
2	【実技】企画力を磨く①	ログライン量産する	①既存作品のログライン化②分解した要素の組み換えなどを試みる③分解することでパターンを見つける
3	【実技】企画力を磨く②	ログライン量産する	①お題に即してログラインを作る ②ジャンルに即してログラインを作る ③結末に即してログラインを作る
4	【実技】作劇力を磨く①	ログラインをもとに、テーマを抽出し、起承転結を文章で組み立てる。	
5	【実技】作劇力を磨く②	ログラインをもとに、テーマを抽出し、起承転結を文章で組み立てる。	
6	【実技】ネーム力を磨く①	冒頭3ページで「ツカミ」のネームをつくる。既存作品の研究	
7	【実技】ネーム力を磨く②	冒頭3ページで「ツカミ」のネームをつくる。既存作品の研究	
8	【実技】テーマ別ネーム模写①	テーマに基づいた作品シーンをネーム模写で落とし込み、内容を分解して研究する。	「告白」シーン 「説明」シーン
9	【実技】テーマ別ネーム模写①	テーマに基づいた作品シーンをネーム模写で落とし込み、内容を分解して研究する。	「アクション」 「3人以上の会話」
10	ネーム模写 解説&講評	予備日としても兼ねます	
11	ジャンル研究①「ラブコメ」	プロット作成 キャラクター設定 「勘違い」の演出	
12	ジャンル研究②「ミステリー」	プロット作成 キャラクター設定 「伏線」と「回収」の演出	
13	ジャンル研究③「デスゲーム」	プロット作成 キャラクター設定 導入とシチュエーション	
14	ジャンル研究④「転生ファンタジー」	プロット作成 キャラクター設定 転生先と現代の設定の絡み合い	
15	漫画の歴史 後期まとめ	課題の採点	
成績評価	・出席点（欠席ごとにマイナス） ・レポート点（講義内容についての感想や考察） ・課題点 ※進行や授業内容にて変更が発生する可能性があります		

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	カタカナ英語・自己紹介		
2	アルファベット・数		
3	10,000以上の数		
4	質問に答える		
5	人物説明・ハロウィン		
6	ゲーム		
7	VとF・算数		
8	パンフレットを読む		
9	TH・アンケートに答える		
10	名前と発音		
11	BとV・広告をつくる		
12	RとL・クリスマス		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省 キャリアコンサルタント／キャリアコンサルティング技能士 試験委員		講義種別： 演習	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ✧本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ✧講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 オリエンテーション 自己分析1 社会人基礎力チェック	第1回 社会人基礎力チェック	
2	第2回 自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム・モチベーショングラフ作成	第2回 エゴグラム／モチベーショングラフ作成	
3	第3回 自己分析3 コミュニケーション力・人間力チェック	第3回 コミュニケーション力・人間力チェック	
4	第4回 他己分析 ジョハリの窓	第4回 ジョハリの窓	
5	第5回 仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	第5回 職業興味検査（VPI実施）	
6	第6回 自己分析・他己分析から自己PRシートを作成 強み・弱みシート作成	第6回 強み・弱みシート作成	
7	第7回 履歴書作成の基本 学校様式履歴書の基本事項記入	第7回 学校様式履歴書作成 ①	
8	第8回 趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方 学校様式履歴書の記入	第8回 学校様式履歴書作成 ②	
9	第9回 自己PRの書き方 自己PRシート作成	第9回 自己PRシート作成	
10	第10回 ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成	第10回 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成	
11	第11回 自己PR／ガクチカ作成 個別対応	第11回 自己PR／ガクチカ作成	
12	第12回 ESとは？ 応募書類作成の手順、郵送の知識／封筒の書き方	第12回 応募書類（封筒作成）	
13	第13回 送付文の書き方／メールの書き方 面接の形式と流れ	第13回 送付文作成	
14	第14回 面接の身だしなみ web面接・グループディスカッションのポイント		
15	第15回 面接（入退室の流れ） 自己PR／ガクチカ作成	第15回 自己PR／ガクチカ作成	
成績評価	・出席および授業態度、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： 1年後期 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。 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： 亀井 哲治	
科目名： 1年後期 背景作画		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： 演習	
到達目標	基礎的なパースの振り返りと、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。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 1点透視振り返り		
2	2点透視振り返り		
3	3点透視振り返り		
4	変則2点透視		
5	魚眼パース①		
6	魚眼パース②		
7	自然物「木」「石」		
8	自然風景「川」		
9	雨の作画		
10	効果について		
11	描き文字（オノマトペ）		
12	試験課題①		
13	試験課題②		
14	試験課題③		
15	試験課題④		
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： 大場 晴菜	
科目名： 2年前期 Webマンガ		2学年	前期
担当者実務経験： コミカライズ作品連載中。 その他漫画の作画担当としても活動。		講義種別： 実技	
到達目標	マンガを描く際の構図、演出等を身につけ効果的に使えるようになる。また、Webtoonならではの表現を学びマンガ制作に活かす。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介+授業説明+カラーイラスト制作①	ラフ制作	
2	カラーイラスト②	線画	
3	カラーイラスト③	塗り～仕上げ	
4	昔話のアレンジ①	プロット制作	
5	昔話のアレンジ②	プロットからネーム制作	
6	昔話のアレンジ③	ネーム修正	
7	昔話のアレンジ④	作画作業	
8	昔話のアレンジ⑤	塗り～仕上げ	
9	昔話のアレンジ⑥	エフェクトと最終調整	
10	試験課題①	プロット制作	
11	試験課題②	プロットからネーム制作	
12	試験課題③	ネーム修正	
13	試験課題④	作画作業	
14	試験課題⑤	塗り～仕上げ	
15	試験課題⑥	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： 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～ 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： 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： 大津山 佳代	
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： 個人デザイン事務所18年。漫画家兼イラストレーター。広告漫画、広告イラスト、書籍、VTuberキャラクターイラストカット等。		講義種別： 実技	
到達目標	CLIP STUDIO EXでテクニックを学び、画力向上を目指す。ショートカット等も覚えて質を落とさずに速く描けることを目標にします。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ・講師自己紹介・自分の描きたいジャンルの市場調査・漫画のターゲット層、ジャンルなど	自分の描きたいジャンルの読者のターゲット層はどこか、扱っている出版社はどこなのかを調べる。	デジタル作画でどんな表現ができるのかを意識して、机の棚の漫画雑誌やスマホやPCでWEB漫画に目を通してみる。
2	ショートストーリー3P～8P制作① ・プロット、ネームの描き方。・起承転結の配分・ターゲット層を意識したストーリー、キャラクター構想	ネーム構想。ストーリー、世界観、キャラクター設定などをプロット箇条書き。イメージラフ。	
3	ショートストーリー3P～8P制作②・ページのめくりを意識する・PCのキーボードで保存、コピー、戻る、等のショートカットキーを少しずつ覚える・キャラの骨格や動きを描く時に使える物。	ネーム、下書き	
4	ショートストーリー3P～8P制作③・PCのキーボードで保存、コピー、ペースト、戻る、等のショートカットキーを少しずつ覚える・ツヤベタ、髪のパターンのツヤ・モアレが出ないトーンの貼り方	ネーム、下書き、ペン入れ	
5	ショートストーリー3P～8P制作④ ・かけあみブラシ素材、など・ペン入れ、ツヤベタ・モアレが出ないトーンの貼り方	ペン入れ、仕上げ	
6	ショートストーリー3P～8P制作⑤ ・背景写真、3DのLT変換・パース定規・集中線、流線	ペン入れ、仕上げ、完成へ。	
7	広告マンガ1P制作(シナリオ付き)① ・副業・本業としても注目！・広告マンガ制作会社について・シナリオをもとに制作をする・広告漫画の構成	企業を下調べ、ネーム、下書きへ	
8	広告マンガ1P制作(シナリオ付き)②	コマ割り枠線、下書き、ペン入れ	
9	広告マンガ1P制作(シナリオ付き)③ ・カラー彩色・レイヤー分け方・色調の変え方	ペン入れ仕上げ、カラー、背景	
10	広告マンガ1P制作(シナリオ付き)④ ・オーバーレイ、発光処理など	カラー仕上げ、背景、完成へ	
11	マンガ扉絵・表紙用イラストカット制作① ・2回目の授業で描いたショートストーリーの扉絵をカラーで描く・連載第1回目や読み切りの時には扉絵、表紙はカラーが多いので練習に。	扉絵ラフ、下書きへ	
12	マンガ扉絵・表紙用カラーイラスト制作② ・焼き込みリニアレイヤー、加算発光レイヤー、ハードライト等	下書き、ペン入れへ。早ければそのままカラーへ。	
13	マンガ扉絵・表紙用カラーイラスト制作③ ・カラー彩色 ・焼き込みリニアレイヤー、加算発光レイヤー、ハードライト等	カラー完成へ	
14	卒業制作に向けてリクエスト講義、演習① ・描く予定のシーンで描いてみたいテクニックなど。		
15	卒業制作に向けてリクエスト講義、演習② ・描く予定のシーンで描いてみたいテクニックなど。	演習カット制作	
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。		

マンガ科		講師名： 川上 絵利加	
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： マンガ家/六花舎 商業漫画/一水舎 商業漫画/共同漫画制作		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： 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年以上。 集英社や講談社で雑誌連載を経験し、近年は学習漫画やWEB連載で活動中。		講義種別： 実技	
到達目標	タテ読み漫画制作会社や出版社に向けたポートフォリオの制作。 漫画業界の制作体制の多様化を踏まえ、企業に向けて 各人の希望工程を明確にアピールできる構成や画面作り。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオって何？	授業概要説明 ポートフォリオ概要説明 各人の希望工程の調査	
2	ポートフォリオに求められるものとは？	作品集に必要な情報、企業が求める情報の説明	
3	資料作成（1）	個別添削	
4	資料作成（2）	個別添削	
5	資料作成（3）	個別添削	
6	資料作成（4）	個別添削	
7	資料作成（5）	個別添削	
8	資料作成（6）	個別添削	
9	資料作成（7）	個別添削	
10	資料作成（8）	個別添削	
11	資料作成（9）	個別添削	
12	資料作成（10）	個別添削	
13	資料作成（11）	個別添削	
14	資料作成（12）	個別添削	
15	ポートフォリオ完成品の提出 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： 2年前期 マンガ演習		2学年	前期
担当者実務経験： マンガ家業30年以上。 集英社や講談社で雑誌連載を経験し、近年は学習漫画やWEB連載で活動中。		講義種別： 演習	
到達目標	・ 1年次で学んだ技能の向上 ・ 誌面掲載を視野に入れた作品全体のクオリティアップ ・ 卒業制作に向けたネーム制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業概要案内 絵を描こう① 模写	模写課題	
2	絵を描こう② 人体	基本図形、人体のプロポーション、ポージング	
3	絵を描こう③ クロッキー	クロッキー課題	
4	話作り演習①	短話ネーム課題	
5	話作り演習②	短話ネーム課題	
6	話作り演習③	短話ネーム課題	
7	技能向上① 「場面」と「構成」	情報取捨、構成課題	
8	技能向上② キャラ作り	物語とキャラの配置 役割からの造形、特徴づけ	
9	技能向上③ アクションシーン	クライマックス、見せゴマの表現	
10	技能向上④ 背景	風景、建物の模写スケッチ課題	
11	技能向上⑤ 背景	「奥行き感」とその表現課題	
12	下描きxペン入れ課題	簡易1p漫画課題	
13	技能向上⑥ カラー制作		
14	編集と作家	デビュー後の編集との関係性や作家としての活動についての講義	
15	1p原稿制作		
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： 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		
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		
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		
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		
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： 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	質問をする		
2	買い物をする		
3	道案内をする		
4	道路標識		
5	入国審査・税関を通る		
6	ゲーム		
7	接頭辞		
8	海外の祝日		
9	アンケートに答える		
10	小切手を書く		
11	食品・身体・職業・ことわざ		
12	アニメ・歌		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省/キャリアコンサルタント/キャリアコンサルタント/キャリアコンサルタント 試験委員		講義種別： 講義	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ❖本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ❖講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成 個別対応	第1回 ES／履歴書／自己PR／ガクチカ作成	
2	第2回 求人票の見方		
3	第3回 労働・雇用に関する基礎知識1 労働法とは？		
4	第4回 労働・雇用に関する基礎知識2 社会保険とは？		
5	第5回 給与明細の見方 マナープラン作成	第5回 マナープラン作成	
6	第6回 企業研究の方法 Job tag	第6回 企業研究 ワークシート作成	
7	第7回 グループディスカッション演習	第7回 グループディスカッション演習	
8	第8回 面接の質問と答え方		
9	第9回 ビジネス電話の基本 電話での求人の問い合わせ演習	第9回 電話での求人問い合わせ演習	
10	第10回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：挫折経験 面接指導（個別）		
11	第11回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：みんなで協力して 成し遂げたこと 面接指導（個別）	第11回 ES 個別テーマ「みんなで協力して 成し遂げた事」作成	
12	第12回 グループ面接演習	第12回 グループ面接演習	
13	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務 ケーススタディ	
14	第14回 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	第15回 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	第15回 3年後のキャリアプラン作成	
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。 ・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： 2年前期 背景作画		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	基礎的なパースの振り返りと、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。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 1点透視振り返り		
2	2点透視振り返り		
3	3点透視振り返り		
4	変則2点透視		
5	魚眼パース①		
6	魚眼パース②		
7	自然物「木」「石」		
8	自然風景「川」		
9	雨の作画		
10	効果について		
11	描き文字（オノマトペ）		
12	試験課題①		
13	試験課題②		
14	試験課題③		
15	試験課題④		
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： 亀井 哲治	
科目名： 2年後期 卒業制作ゼミ 亀井		2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： 卒業制作	
到達目標	これまでの集大成として、完成度の高い作品の制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	卒業制作1	プロット制作	
2	卒業制作2	プロット修正	
3	卒業制作3	ネーム制作	
4	卒業制作4	ネーム制作	
5	卒業制作5	原稿制作	
6	卒業制作6	原稿制作	
7	卒業制作7	原稿制作	
8	卒業制作8	原稿制作	
9	卒業制作9	原稿チェック	
10	卒業制作10	印刷スケジュール確認	
11	卒業制作11	原稿修正、加筆	
12	卒業制作12	原稿仕上げ	
13	卒業制作13	印刷、展示準備	
14	卒業制作14	印刷物チェック	
15	卒業制作15	最終調整、展示準備	
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年以上。 集英社や講談社で雑誌連載を経験し、近年は学習漫画やWEB連載で活動中。		講義種別： 卒業制作	
到達目標	漫画賞受賞～デビューを視野に入れた完成作品の制作。 商業誌の掲載に耐えうる完成度のクオリティアップ。 個別添削により各自の個性を活かした作品づくり。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゼミ概要説明	方針、到達目標の案内 前期までに制作したネーム・原稿等の状況確認	
2	制作（1）	個別添削	
3	制作（2）	個別添削	
4	制作（3）	個別添削	
5	制作（4）	個別添削、進行状況チェック	
6	制作（5）	個別添削	
7	制作（6）	個別添削	
8	制作（7）	個別添削	
9	制作（8）	個別添削、進行状況チェック	
10	制作（9）	個別添削	
11	制作（10）	個別添削	
12	完成原稿提出	講評	
13	カラー制作①	個別添削	
14	カラー制作②	個別添削	
15	完成原稿提出 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70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。		