

【1-0】カリキュラムマップ （マンガ学科）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー							マンガ学科 ディプロマ・ポリシー									
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基礎の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる					作画、印刷・出版、歴史、著作権などのマンガを取り巻く周辺の知識・情報を体系的に収集し、理解することを目的とし、講義・演習に関わりなく、「学びの基軸となる能力」と位置付け、「理論と企画」の領域で習得します。									
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる					好奇心を持って物事をよく観察・調査し、課題や可能性を発見する能力であり、「理論と企画」の領域で習得します。創造力の源であり、得た知見を創造力へ展開する役割を担います。									
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる					社会と接続するための主体性を育む科目群であり、制作・技術・機会において積極的な取組を重視し、「社会研究」の領域で習得します。									
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる					他者へ作品を発表・公開するために必要なマナー・ルール・方法を身に付けるための科目群です。社会の現状を知り、学んだ力を活かす力、社会へ役立てる力を養います。「デザイン表現・実践」領域において修得します。									
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる					作品制作を前提とした多種多様なアイデアを生み出し、初歩的な言語化を可能にする力です。主にマンガ専門演習の領域で学び、構想・表現に繋がる重要な能力です。									
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる					伝えたい情報とそうでない情報を取捨選択し、適切に表現するための下地を作る能力として修得していきます。主にマンガ専門演習の領域で学び、様々な情報や発想をまとめあげ、方向を定める力になります。									
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる					自身がイメージしたことを様々な手法や演出を用いて他者へ的確に伝える力を養います。マンガ表現の探究やイラストレーション・コミックイラスト・アニメーション等、マンガ技法の深化はもとよりマンガ周辺領域への展開と拡張によって社会との結び目を増やし強化する重要な能力と位置付け、「表現技法」の領域で習得します。									
							◎ DPを達成するために特に重要 ○ DPを達成するために重要 △ DPを達成するために望ましい									
科目名	必修/選択	履修年次	試験/演習	単位数	ナンバリング	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
マンガ制作Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	21MNG1S01	前期					○	◎		初めてのマンガ制作	授業序盤では物語創作、中盤ではネーム制作、終盤では作画・仕上げと、それぞれの基本を実技を通して学びマンガ制作工程を理解する。	シナリオを論理的につくることができる。 シナリオをマンガで表現することができる。
マンガ制作Ⅱ	必修	1・2・3・4	演習	2	21MNG2S02	後期					○	◎		読者を意識したマンガ制作	授業では学生同士でネームの読み合いを繰り返し作品に反映させる。その上で完成した作品を出張編集部にて編集者の方々に読んでもらい、その批評を学びとする。	客観的な面白さを考えられるようになる。 読者に対してわかりやすいマンガを描くことができる。
デザイン基礎Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	21DNP1S03	前期			○	◎				グラフィックデザインの基礎	デザイン系の就職を見据えたIllustrator、Photoshopでの作品制作およびデザインの基礎を学ぶ。	デザイン系ソフトウェアの基本操作ができるようになる。課題の発見や解決といった基本的なデザインの思考ができるようになる。
デザイン基礎Ⅱ	必修	1・2・3・4	演習	2	21DNP2S04	後期			○	◎				グラフィックデザインの応用	実際のコンペティションに作品を出品し、その制作過程を経験することでグラフィックデザインの思想、技術を学ぶ。	グラフィックデザインの基礎となる、観察、思考、発想の能力を学び、課題制作に生かすことができる。自身の制作にも応用・展開できるようにする。
ストーリー構成	必修	1・2・3・4	講義	2	21MNG1L05	前期					○	◎		ストーリーを絵の構成で表象	原作のあるストーリーを分割し構成していく。その構成を批評し合評から、自己の作品への展開方法を具体的に考えていく。	物語を四コマで起承転結に割る練習をする。それを個人批評し、合評へとつなげていく授業をする。そのことにより、起承転結を明確に用いた、物語展開ができるようになる。
マンガ史	必修	1・2・3・4	講義	2	21TAP2L06	後期	◎	○						マンガの歴史	日本のマンガの歴史を「鳥獣人物戯画」からはじめていく。歴史的背景から、マンガがいかに反骨精神を反映したものであったのか学習し、メディアリテラシーとしてのマンガ表現を考察する。	日本では、マンガは「芸術」とは認められず、サブカルチャーの一部として扱われることが多々ある。その考えを覆す、歴史的な文脈のなかで芸術とマンガとの関係を理解し、「芸術」としてのマンガを言葉で表現することができる。
業界研究	必修	1・2・3・4	講義	2	21TAP2L07	後期	◎	○						マンガから派生するメディア業界	マンガを原作とする媒体変更による二次創作業界。あるいはその逆について、メディアが変わることにより、一致あるいは差異を学んでいく。	マクルーハンから始まったメディア論は、彼の死後、新しいメディアの登場があるにもかかわらず、現在のメディアと適応している。現在のメディア業界を通して、職業としてのメディアの役割を考えたいことができる。
着彩	選択	1・2・3・4	演習	2	21TOE2S08	後期						○	◎	着彩デッサン	着彩によるデッサンを通して、立体表現や質感表現の技法を学ぶ。	透明水彩の特性を生かした表現で、作品を完成させることができる。アクリルガッシュの特性を生かした表現で、作品を完成させることができる。
アナログマンガ技法Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	21TOE1S09	前期		○						ペン画表現	基本的な一色（白黒）マンガ制作に必要な用具の使い方、専門用語を学ぶ。「手描きの技」を身につける。	ペンを使用した基本技術を習得し、イメージに近い描線表現ができるようになる。
アナログマンガ技法Ⅱ	必修	1・2・3・4	演習	2	21TOE2S10	後期		○						ペン画表現の応用	写真をペン画に書き下ろす。ペンとインクだけでなく、スクリーントン、エアブラシ等を使い、効果手法を学ぶ。	スクリーントンやエアブラシなど、ペン以外の作画技法も使用できるようになる。
デッサン	必修	1・2・3・4	演習	2	21TAP1S11	前期	◎	○						デッサンの基本	絵画を描くために必要なデッサンの基礎を学ぶ。	物を見てその本質を捉え、紙の上に再現することができる。
表現技法基礎Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	21TOE1S12	前期		○						マンガ・イラストの作画テクニック	マンガ・イラスト制作に必要な作画テクニック、知識、技法を学ぶ。	様々なポーズを描くことで、作画の基礎を修得し、自分の作品の中で表現したいものを、ストレスなく描くことができるようになる。
表現技法基礎Ⅱ	選択	1・2・3・4	演習	2	21TOE2S13	後期		○						表現の幅を広げるために多種多様な表現に挑戦	マンガ・イラスト制作に必要な作画テクニック、知識、技法を学び、作画表現の幅を広げる。	動きのある様々な人体ポーズを描くことで、自身の作品内で、キャラクターを躍動的に動かすことができるようになる。
表現技法基礎Ⅲ	選択	2・3・4	演習	1	21TOE2S14	後期		○						着彩表現	フルカラーでのマンガ・イラストの表現技術を学ぶ。	カラーマンガで使われることの多いコピックを用い、その特性を知り、また色の効果を理解してアナログカラーイラストを完成させることができる。
デジタルマンガ技法	必修	1・2・3・4	演習	2	21TOE2S15	後期					○			CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作の基本技術の習得	マンガ・イラスト作成ソフト、CLIP STUDIO PAINTの基礎から応用までマンガ制作に必要な技術を学ぶ。	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につけることができる。 CLIP STUDIO PAINTで作品の修正ができるようになる。
コンピュータ演習	選択	1・2・3・4	演習	2	21DNP1S16	前期			○	◎				基礎知識・Office系ソフト、グラフィック系ソフトの基本操作	Office系ソフトとグラフィック系ソフトの基本的知識を学ぶ。	パソコンの基礎知識を備え、オフィス系及びグラフィック系ソフトの基本操作ができる。
日本語コミュニケーションⅠ	選択	1・2・3・4	講義	2	21SCR1L17	前期	○		◎					日本語でのコミュニケーション	大学生活や授業、マンガ制作時に必要な日本語を学ぶ。（留学生のみ）	高度な国語力を身につけることができる。日本語を母国語とする読者を対象に、マンガの台詞、モノローグなどの日本人でも難しい言葉を書けるようになる。
日本語コミュニケーションⅡ	選択	1・2・3・4	講義	2	21SCR2L18	後期			◎	○				日本語での表現	ストーリーマンガの台詞を正確な日本語で書き分けることができるだけの上級日本語を学ぶ。（留学生のみ）	高度な国語力を身につけ、それをプレゼンテーションで正確な日本語で語ることができるようになる。
メディア概論	選択	1・2・3・4	講義	2	21TAP1L19	夏期集中	◎	○						マンガ文化とマーケット	マンガとその周辺のマーケットについて学ぶ。	マンガを取り巻く経済の動きを理解し、将来的な自身のポジショニングの判断に活かすことができる。
リテラシー	必修	2・3・4	講義	2	21TAP2L20	前期	◎	○						著作権活用	著作権、契約書などの制作活動を行う上でのリテラシーやソーシャルメディアなどで発表していく際のネットリテラシーなどを学ぶ。	自身で契約書を確認修正することができる。
マンガ原作Ⅰ	選択	2・3・4	演習	2	21MNG2S21	前期					◎	○		マンガ原作の作り方	マンガ賞への応募を目指し、本格的なストーリー技法を学ぶ。	物語を読者に理解させる方法を勉強していく。自身の作品を客観視しながら作品を改善し、ストーリーを完成させることができる。
マンガ原作Ⅱ	選択	2・3・4	演習	2	21MNG2S22	後期					○	◎		マンガ賞への挑戦	マンガ賞への応募。具体的なストーリー技法を学ぶ。	物語の具体的な構造を学ぶ。それを反映させ、マンガ賞へ応募する作品を完成させることができる。
ビジネス企画Ⅰ	選必	2・3・4	講義	2	21TAP2L23	前期	○	◎				○		コンテンツを中心としたビジネス企画	正社員としての就職でもフリーランスでも起業でも卒業後の進路の選択肢が広がるなか、マンガなどの作品を基にしたビジネス企画を学ぶ。	プレゼンテーションツールで簡単な企画書を作成し、他者に対し要点をまとめ、基本的なプレゼンテーションの方法を身につける。
ビジネス企画Ⅱ	選必	2・3・4	講義	2	21TAP2L24	後期	○	◎				○		デザイン思考から考えるビジネス企画	様々な社会問題に対してデザイン思考の観点から考え、企画していく方法を学ぶ。	プレゼンテーションツールでデザイン思考の観点から企画書を仕上げることができ、またそれをプレゼンテーションすることができる。
モーションコミックⅠ	選必	2・3・4	演習	2	21TOE2S25	前期						○	◎	簡単なモーションコミックを描く	Live2D Cubism3.0の制作フローを学び、簡単な動くマンガのムービー作品を制作しWEB上での発表を行う。	Live2Dの基本操作を身につけることができる。 Live2Dを使用し、絵を動かすことができるようになる。
モーションコミックⅡ	選必	2・3・4	演習	2	21TOE2S26	後期						○	◎	前作を超えるモーションコミックを描く	モーションコミックⅠで制作した作品を踏まえて、より高度な動くマンガのムービー作品を制作しWEB上での発表を行う。	Live2Dの実践的な操作を身につけることができる。 Live2Dを使用して、「動くマンガ」作品を制作することができる。
商業マンガ制作Ⅰ	選必	2・3・4	演習	2	21MNG2S27	前期					◎	○	○	新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作	プロデビューを視野に入れた作品制作を行う。	目標雑誌に向けて、持ち込み、投稿をすることが計画的にできるようになる。
同人マンガ制作Ⅰ	選必	2・3・4	演習	2	21SCR2S28	前期			◎		○	○		グループワークによる冊子作成	同人誌作りを通して、本ができて上がるための全行程を体験し、製本された状態で効果的な画面構成を身につける。	同人誌制作の全工程を理解し、製本された同人誌を完成させることができる。
商業マンガ制作Ⅱ	選必	2・3・4	演習	2	21MNG2S29	後期					◎	○	○	新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作の継続	プロデビューを視野に入れた作品制作を継続し、投稿、持ち込みを行う。	より魅力的な同人誌を作るためのテクニックを理解し、イベントに参加することで、自己表現の可能性を広げていくことができる。
同人マンガ制作Ⅱ	選必	2・3・4	演習	2	21SCR2S30	後期			◎		○	○		グループワークによる冊子作成とイベント参加	同人誌を制作し、イベントへ参加する。	より魅力的な同人誌を作るためのテクニックを理解し、イベントに参加することで、自己表現の可能性を広げていくことができる。
エッセイマンガⅠ	選択	2・3・4	演習	2	21MNG2S31	前期					○	◎		エッセイマンガ基礎	身の回りのことを題材にマンガを制作し、エッセイマンガの基本を習得する。	エッセイマンガの作り方を身につけることができる。 ショートエッセイマンガ作品を制作することができる。
エッセイマンガⅡ	選択	2・3・4	演習	2	21MNG2S32	後期					○	◎		エッセイマンガ応用	前期で身につけたエッセイマンガの基礎を生かして、読者を意識したマンガ作品を描く。	エッセイマンガを作品として世の中に発信することができるようになる。
マンガ批評	必修	2・3・4	講義	2	21TAP2L33	後期	○	◎						マンガの魅力を再発見する	マンガを読む行為に立ち返り、読み手の視点からマンガを考察する。	「マンガ」とは何かという根本的な問題を具体的なマンガ作品を使用し、論じていく。面白いマンガ、読みたくなるマンガとは何かを理解できるようになり、自己作品へと反映することができる。
キャリアデザインⅠ	必修	2・3・4	講義	2	21SCR2L34	前期			◎	○				マーケティングとプロデュースの基本	様々なマーケティング手法を習得し、つくる一伝える一売るをワンストップで理解できるセンスのある人材を育成する。	業界を知ることによってキャリアについて幅広い視野を持ち、自身のキャリアパスをシートとして作成することができる。
キャリアデザインⅡ	必修	2・3・4	講義	2	21SCR2L35	後期			◎	○				マーケティングとプロデュース研究と自己の活用	実際に活用されている最新のマーケティング手法を習得し社会に出て活躍できる人材を育成する。	マーケットの動向を掴み、自身のキャリアデザインに結びつけるようにエントリーシート2社以上作成することができる。
立体造形演習Ⅰ	選択	2・3・4	演習	2	21TOE2S36	前期	○		○					球体関節人形の制作	球体関節の仕組みを理解し、各関節が動き自立する人形を制作する。	球体関節を設定する前段階のボディを完成させることで、人体構造を立体的にとらえることができるようになる。

[illegible]