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
	構想力	概念・イメージなどを結び合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	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

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。

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。
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	講義/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・展開できるようになる。
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「鳥獣人間戯画」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	◎	○						キャラクター・マンガから派生するメディア業界	メディア変遷による二次創作業界。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。また、キャラクター設定からそれぞれのエンタメ・メディア展開について学ぶ。	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度している。現在のメディア業界を通じ、職業としてのメディアの役割を考えていくことができる。
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・エアブラシ等を使い、効果手法を学ぶ。	スクリーン・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	◎	○						キャラクター・マンガ文化とマーケット	キャラクター・マンガとその周辺のマーケットについて学ぶ。	キャラクター・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制作し、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、「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	プロデューサ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、本ができていく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	プロデューサ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寄り、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。	業界を知ることで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。
立体造形演習II	選択	2・3・4	演習	2	21TOE2S37	後期	○		○				◎	球体関節人形の完成	球体関節の仕組みと構造をしっかりと理解し、各関節が自在に動き自立する人形を完成させる。	自身のデザインした球体関節人形を完成させることで、人体の動きに対する関節の役割などを立体的に理解することができるようになる。
絵画基礎演習	選択	2・3・4	演習	2	21TOE2S38	前期		○					◎	絵画の基礎を学ぶ	「ものを見て描く」という絵画の基礎に立ち、その中でも見る事、プロセス、身体性、完成などについての知識を得る。	絵画を成り立たせていく要素を理解し、自身が表現したい事象を、画面上に表現し伝えることができるようになる。
イラストレーションI	選択	2・3・4	演習	2	21TOE2S39	前期	○			○			◎	商業的イラストレーション作画の基本	自身のイラストを分析し商業ベースに乗せるためのアプローチを学ぶ。	自身のイラストと流行のイラストを客観視することができるようになる。商業的に合うテキストや使われ方を見つけ作品を制作できるようになる。
イラストレーションII	選択	2・3・4	演習	2	21TOE2S40	後期	○			○			◎	商業的イラストレーションの活用	クライアントの要望に合わせた作品を作成を通しフリーのイラストレーターとして必要な知識を学ぶ。	自身の魅力を活かした作品を制作できるようになる。クライアントに自分自身の魅力を売り込むことができる。