

マンガ学科カリキュラムツリー 2020年度入学生用

進路		作家				企業（就職）				進学				必修（講義）				
		マンガ家		デジタルコミック作家		個人事業主		クリエイティブ職		総合職		大学院		選必（講義） ○単位以上				
		商業誌マンガ家／同人作家／マンガ家アシスタント／マンガ原作者		デジタルコミック作家／マンガ家／マンガ原作者		グラフィックデザイナー／WEBデザイナー／キャラクターデザイナー／イラストレーター		グラフィックデザイナー／WEBデザイナー／キャラクターデザイナー／イラストレーター／ゲームプランナー／アートディレクター／デジタルコミックSE／編集者／企業広報		-		-		選択（講義）				
DP		人間力								創造力				必修（演習）				
		知識／思考力				行動力／倫理観				発想力／構想力／表現力				選必（演習） ○単位以上				
4		8												選択（演習）				
		4年次ゼミによる卒業制作の完成（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）																
		7																
		4年次ゼミによる卒業制作の準備（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）																
3		6																
		3年次ゼミによる自己制作テーマの見極め・確定（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）																
										デザイン演習II 2単位 社会と繋がるデザイン (実践)								
		3																
		3年次ゼミによる自己制作テーマの研究・発見（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）																
5												絵画技法 2単位 多様な表現手法を学ぶ						
												アシスタント演習II 2単位 マンガ家のアシスタント業務の体験						
												アシスタント演習I 2単位 マンガアシスタント技術の習得						
		キャリアデザインIII 2単位 ポートフォリオ作成										デザイン演習I 2単位 社会と繋がるデザイン (reDesign)						
2														立体造形演習II 2単位 球体関節人形の完成		8科目の中で 4科目選択必修		
														モーションコミックII 2単位 前作を超えるモーションコミックを描く			キャリアインターンシップIII 2単位	
														マンガ原作II 2単位 マンガ賞への挑戦			表現技法基礎III 1単位 着彩表現	キャリアインターンシップII 1単位
		ビジネス企画II 2単位 デザイン思考から考えるビジネス企画		同人マンガ制作II 2単位 グループワークによる冊子作成 とイベント参加		グラフィックデザイン基礎II 2単位 デザインの実践		エッセイマンガII 2単位 エッセイマンガ応用		デジタルコミック 2単位 スマートフォンの読者を意識したカラーマンガ制作		キャリアインターンシップI 1単位						
		マンガ批評 2単位 マンガの魅力を再発見する		キャリアデザインII 2単位 マーケティングとプロデュース研究と自己の活用				商業マンガ制作II 2単位 新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作の継続		イラストレーションII 2単位 商業的イラストレーションの活用		彫刻基礎演習 2単位 張り子の技法で立体作品を制作する						
														XRデザインIII ※夏期集中 2単位 XRデザイン				
														立体造形演習I 2単位 球体関節人形の制作			デザイン基礎演習 2単位 人間関係を豊かにするデザイン教育	
														モーションコミックI 2単位 簡単なモーションコミックを描く				
														マンガ原作I 2単位 マンガ原作の作り方				絵画基礎演習 2単位 絵画の基礎を学ぶ
		ビジネス企画I 2単位 コンテンツを中心としたビジネス企画		キャリアデザインI 2単位 マーケティングとプロデュースの基本				エッセイマンガI 2単位 エッセイマンガ基礎		デジタルマンガ補習 2単位 CLIP STUDIO PAINTのスキルアップ								
		リテラシー 2単位 著作権活用		取材・編集 2単位 取材と編集		グラフィックデザイン基礎I 2単位 デザインの基礎		商業マンガ制作I 2単位 新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作		イラストレーションI 2単位 商業的イラストレーション作画の基本								
1														表現技法基礎II 2単位 表現の幅を広げるために多種多様な表現に挑戦				
														着彩 2単位 着彩デッサン				
		マンガ史 2単位 マンガの歴史		日本語コミュニケーションII 2単位 日本語での表現										アナログマンガ技法II 2単位 ペン画表現の応用				
		業界研究 2単位 マンガから派生するメディア業界		デザイン基礎II 2単位 グラフィックデザインの応用				マンガ制作II 2単位 読者を意識したマンガ制作				デジタルマンガ技法 2単位 CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作の基本技術の習得						
		デッサン 2単位 デッサンの基本		デザイン基礎I 2単位 グラフィックデザインの基礎				ストーリー構成 2単位 ストーリーを絵の構成で表象				表現技法基礎I 2単位 マンガ・イラストの作画テクニック						
		メディア概論 2単位 マンガ文化とマーケット		日本語コミュニケーションI 2単位 日本語でのコミュニケーション		コンピュータ演習2単位 基礎知識・Office系ソフト、グラフィック系ソフトの基本操作		マンガ制作I 2単位 初めてのマンガ制作		アナログマンガ技法I 2単位 ペン画表現								
		理論と企画(TAP)		社会研究(SOR)		デザイン表現・実践(ジェネリックスキル)(DAP)		マンガ専門演習(MNG)		表現技法(TOE)								