

キャラクターデザイン学科マンガコース カリキュラムツリー 2023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	選必修（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		選必修（演習） ○単位以上
4	卒業研究・制作 4単位 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）						選択（演習）
	卒業研究・制作計画 4単位 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）						
6	制作実習XII 2単位 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	制作実習XI 2単位 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）						
							絵画技法 2単位 多様な表現手法を学ぶ
5							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
	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）		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
4							立体造形演習II 2単位 球体関節人形の完成
	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	マンガ原作II 2単位 マンガ賞への挑戦	デザイン演習II 2単位 社会と繋がるデザイン（実践）	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
2	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		エッセイマンガII 2単位 エッセイマンガ応用	表現技法基礎III 1単位 着彩表現	8科目の中で 4科目選択必修
	XRデザインIII ※夏期集中 2単位 XRデザイン						
3							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
							立体的造形演習I 2単位 球体関節人形の制作
2							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
	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		同人マンガ制作I 2単位 グループワークによる冊子作成	マンガ原作I 2単位 マンガ原作の作り方	エッセイマンガI 2単位 エッセイマンガ基礎	絵画基礎演習 2単位 絵画の基礎を学ぶ	
1	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	デジタルマンガ補習 2単位 CLIP STUDIO PAINTのスキルアップ	
							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
2							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
	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			着彩 2単位 着彩デッサン	アナログマンガ技法II 2単位 ペン画表現の応用
1	業界研究 2単位 キャラクター・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への応用		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す	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	
1	メディア概論 2単位 キャラクター・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	