

マンガ学科カリキュラムツリー-2018

目指す進路		作家	クリエイティブ職	総合職・進学				
4	F	卒業研究・制作(ゼミ)						
	S	卒業研究・制作計画(ゼミ)						
3	F	制作実習Ⅱ(ゼミ)						
	S	制作実習Ⅰ(ゼミ)						
2	F	アシタト演習Ⅱ	表現補習	デジタルコミックⅢ	デザイン演習Ⅱ	CG基礎Ⅰ	キャリアデザインⅣ	コンピュータ演習Ⅲ
	S	アシタト演習Ⅰ	絵画技法	デジタルコミックⅡ	デザイン演習Ⅰ	CG基礎Ⅱ	キャリアデザインⅢ	
1	F	マンガ原作Ⅱ	編集・デザイン基礎Ⅱ	エッセイマンガⅡ	デジタルコミックⅠ	コンピュータ演習応用Ⅱ	キャリアデザインⅡ	
	S	マンガ批評論	表現演習Ⅱ	マンガ史概論Ⅱ	立体造形演習Ⅱ	イラストレーションⅡ		
1	F	マンガ原作Ⅰ	編集・デザイン基礎Ⅰ	エッセイマンガⅠ	立体造形演習Ⅰ	コンピュータ演習応用Ⅰ	キャリアデザインⅠ	
	S	デジタルマンガ補習	表現演習Ⅰ	マンガ史概論Ⅰ	絵画基礎演習	イラストレーションⅠ		
1	F	デジタルマンガ基礎	表現技法基礎Ⅱ	構成概論Ⅱ	広告表現Ⅱ	表現技法基礎Ⅲ		
	S	マンガ技法Ⅱ	マンガ基礎演習Ⅱ	文化概論Ⅱ	コンピュータ演習Ⅱ	メディア概論		
1	F	マンガ技法Ⅰ	マンガ基礎演習Ⅰ	構成概論Ⅰ	広告表現Ⅰ			
	S	マンガデッサン	表現技法基礎Ⅰ	文化概論Ⅰ	コンピュータ演習Ⅰ			

就職活動
インターンシップ

日本語コミュニケーション(留学生)

※青字は必修もしくは履修必修

※紫枠は社会実装に関する科目

【1-b】 マンガ学科 ストーリーマンガコース カリキュラムマップ

人材育成目標(学科)

マンガは視覚言語であり、情報伝達手段でもあります。とりわけ「ストーリーマンガ」は日本独自の発展を遂げてきました。すでにサブカルチャーではなく「日本文化」として世界中に認知されています。本学科ではマンガ家を育てるとともに、視覚言語というコミュニケーション力を培い、社会のあらゆる分野で活躍できる就業力を身につけた人材を育てます。

科目名	授業種別	履修学年・学期						単位 必修 選択	テーマ	授業概要	到達目標	創造力				人間力					
		1	2	3	4	前期	後期					探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力			
マンガ基礎演習I	演習	1	2	3	4	前期	2	物語創作を経験する	物語創作の基本を学び、マンガ制作の土台である「ネーム」を制作する。	メ切内に「自分の伝えたいことが他者に伝わる」ネームを完成させることができる。	0	0	50	100	30	60	20	40	0	0	
マンガ基礎演習II	演習	1	2	3	4	後期	2	高い物語創作力を身につける	前期ネームを完成原稿にした上で物語の構造を知り、新たにネームを制作する。現役編集者から作品の批評を受ける。	現役編集者から高い評価を得られる原稿とネームを完成させることができる。	0	30	60	0	40	80	30	60	0	0	
マンガ技法I	演習	1	2	3	4	前期	2	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できる。	30	60	0	0	30	60	0	40	80	0	0
マンガ技法II	演習	1	2	3	4	後期	2	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、スクリーントーン、エアブラシ等を使い、効果手法を学ぶ。	ペンを使用した基本技術を習得できる。	30	60	0	0	30	60	0	40	80	0	0
マンガデッサン	演習	1	2	3	4	前期	1	デッサン	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。	40	40	20	20	0	0	40	40	0	0	
デジタルマンガ基礎	演習	1	2	3	4	後期	2	デジタルでマンガを描く	マンガ・イラスト作成ソフト「CLIP STUDIO」による作画技術を学ぶ。	マンガ制作における作業をデジタルで行なうことができる。	30	60	0	0	30	60	0	40	80	0	0
表現技法基礎I	演習	1	2	3	4	前期	2	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。	作画の基礎を修得し、表現したいものをストレスなく描くことができる。	40	80	30	60	0	0	30	60	0	0	
表現技法基礎II	演習	1	2	3	4	後期	2	表現の幅を広げるために多様な表現に挑戦	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。	平面の中に三次元空間を作り出し、その中でキャラクターを躍動的に動かすことができる。	40	80	30	60	0	0	30	60	0	0	
表現技法基礎III	演習	1	2	3	4	後期	1	商品企画	商品の企画立案の方法を学ぶ。	目的に合った商品を企画することができる。	0	20	20	50	50	0	0	0	30	30	
文化概論I	講義	1	2	3	4	前期	2	表現の自由とその周辺を巡る文化史	マンガを大衆に根付いた芸術として、日本の大衆芸術文化の鑑賞と考察を行ない、大衆芸術に関する知識を深める。	メディアリテラシーを理解できる。	40	80	40	80	0	0	0	0	20	40	
文化概論II	講義	1	2	3	4	後期	2	大正から昭和にかけての妖しい文化概論	マンガを大衆に根付いた芸術として、海外の大衆芸術文化の鑑賞と考察を行ない、大衆芸術に関する知識を深める。	マンガ周辺文化の教養を高めることができる。	40	80	40	80	0	0	0	0	20	40	
構成概論I	講義	1	2	3	4	前期	2	物語構成論	物語構成を分析し、物語世界の共通性、差異性を修得する。物語構成を学ぶことから、自己の作品への展開方法を考える。	物語展開ができるようになる。	0	20	40	40	80	40	80	0	0	0	
構成概論II	講義	1	2	3	4	後期	2	物語構成論	「構成概論I」に引き続き、過去の文学・映画・演劇などの物語構成を分析する。歴史や逸話など、思想世界のあらましを学習する。	物語展開を分析できるようになる。	0	20	40	40	80	40	80	0	0	0	
広告表現I	演習	1	2	3	4	前期	1	デザインの基礎	グラフィックデザインの基礎を学ぶ。	デザインの役割を理解し、作品に活かすことができる。	30	30	30	30	0	0	40	40	0	0	
広告表現II	演習	1	2	3	4	後期	1	デザインコンペティションへの応募	マンガ表現を生かしたポスターなどの紙媒体のデザイン学び、コンペティションに応募し、受賞を目指す。	コンペティションへの応募締切りを守り、ポートフォリオ制作に役立つ作品を仕上げるることができる。	0	0	50	50	30	30	20	20	0	0	
コンピュータ演習I	演習	1	2	3	4	前期	2	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、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。	30	60	30	60	0	0	40	80	0	0	
コンピュータ演習II	演習	1	2	3	4	後期	2	グラフィックソフトの基本修得	画像作成の基本ソフトであるIllustrator、Photoshopの基本操作を学ぶ。	それぞれの特徴を理解し制作目的に応じたソフトが選択できるようになる。	30	60	30	60	0	0	40	80	0	0	
メディア概論	講義	1	2	3	4	後期	2	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。	40	80	30	60	0	0	0	0	30	60	
日本語コミュニケーションI	講義	1	2	3	4	前期	2	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)	日常生活や授業に必要な国語力を身につけ、日本人と積極的に交流することができる。	0	0	0	0	0	20	40	30	60	50	##
日本語コミュニケーションII	講義	1	2	3	4	後期	2	日本語での表現	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)	正確な日本語でストーリーが書け、自身の作品のプレゼンテーションができる。	0	0	0	0	0	20	40	30	60	50	##
マンガ原作I	演習		2	3	4	前期	2	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。	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。	0	50	100	0	30	60	20	40	0	0	
マンガ原作II	演習		2	3	4	後期	2	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。	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。	0	50	100	0	30	60	20	40	0	0	
編集・デザイン基礎I	演習		2	3	4	前期	2	グループワークによる冊子作成	同人誌作りを通して、本が出来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。	共同作業で冊子を完成させることができる。	0	0	0	0	0	40	80	30	60	30	60
編集・デザイン基礎II	演習		2	3	4	後期	2	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。	オリジナル同人誌により自己を確立できる。	0	0	0	0	0	40	80	30	60	30	60
デジタルマンガ補習	演習		2	3	4	前期	2	デジタル作画技法のスキルアップ	マンガ・イラスト作成ソフト「CLIP STUDIO」による作画技術に磨きをかける。	「CLIP STUDIO」の操作を完璧に習得し、マンガ・イラスト制作に活かすことができる。	30	60	0	0	30	60	0	40	80	0	0
エッセイマンガI	演習		2	3	4	前期	2	エッセイマンガ基礎	身の回りのことを題材にエッセイマンガの基本を学ぶ。	エッセイマンガの手法を理解し、ショートエッセイマンガを描くことができる。	20	40	0	0	0	50	##	0	30	60	
エッセイマンガII	演習		2	3	4	後期	2	エッセイマンガ応用	人に伝えることを意識し、基礎編よりさらに深く面白いエッセイマンガを模索する。	オリジナリティの高いエッセイマンガを描くことができる。	20	40	0	0	0	50	##	0	30	60	
絵画基礎演習	演習		2	3	4	前期	2	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。	絵画の基礎を理解し、画面意識を持った描画ができるようになる。	30	60	0	0	30	60	0	40	80	0	0
マンガ批評論	講義		2	3	4	後期	2	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。	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る。	20	40	40	80	0	0	0	0	40	80	
マンガ史概論I	講義		2	3	4	前期	2	ストーリーマンガ以前の芸術のマンガへの反映	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を学習し、メディアリテラシーとしてのマンガ表現を考察する。	芸術とマンガとの関係を理解できる。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
マンガ史概論II	講義		2	3	4	後期	2	唯一無二の作家性を探る	マンガ作品を考察しつつ、マンガ家を選定し、唯一無二の作家性を探る。マンガ家としての作家主義的な分析を試みる。	マンガ家の時代性、作家性を理解できる。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
表現演習I	演習		2	3	4	前期	2	作品の読解と再編集	授業内で取り上げる作品やテーマを解釈し、文章・イラスト・マンガの3点でまとめる。	与えられた題材から読み取った内容を複数の手法で表現することができる。	0	40	80	30	60	30	60	0	0	0	

表現演習II	演習		2	3	4	前期	2	マンガという手法を体験記や観光地紹介等に活かす	取材から得た膨大な素材の中から必要なものを選別し、効果的な表現手段を選択して、PRチラシ、冊子を作成する。	対象への取材を行い、メディアに合わせた原稿作成を行うことができる。	20	40	0	0	0	40	80	0	40	80			
イラストレーションI	演習		2	3	4	前期	2	商業的イラストレーション	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。	自身のイラストを客観視し、商業的に合うテイストや使われ方を見つけることができる。	30	60	40	80	0	0	0	0	30	60			
イラストレーションII	演習		2	3	4	後期	2	商業的イラストレーション	クライアントの要望に合わせて作品を作成する。フリーのイラストレーターとして必要な知識を学ぶ。	クライアントの目的に合ったイラストを作成し、意図を説明できるようになる。	30	60	40	80	0	0	0	0	0	30	60		
コンピュータ演習応用I	演習		2	3	4	前期	2	デザイン系ソフトのスキルアップ	デザイン系の就職を見据えたIllustrator、Photoshopでの作品制作	Illustrator、Photoshopを使って作品制作ができるようになる。	30	60	30	60	0	0	0	0	40	80	0		
コンピュータ演習応用II	演習		2	3	4	後期	2	デザイン系ソフトのスキルアップ	デザイン系の就職を見据えたIllustrator、Photoshopでの作品制作	Illustrator、Photoshopを使って作品制作ができるようになる。	30	60	30	60	0	0	0	0	40	80	0		
キャリアデザインI	講義		2	3	4	前期	2	マーケティングとプロデュース	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。	業界を知ることでキャリアについて幅広い視野を持てるようになる。	20	40	30	60	30	60	0	0	20	40	0	0	
キャリアデザインII	講義		2	3	4	後期	2	マーケティングとプロデュース	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ことができるようになる。	20	40	30	60	30	60	0	0	20	40	0	0	
立体造形演習I	演習		2	3	4	前期	2	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。	自身のデザインした球体関節人形を完成させる。	30	60	0	0	0	30	60	0	40	80	0		
立体造形演習II	演習		2	3	4	後期	2	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。	自身のデザインした球体関節人形を完成させる。	30	60	0	0	0	30	60	0	40	80	0		
デジタルコミックI	演習		2	3	4	後期	2	スマートフォン向けマンガを描く	縦スクロールを中心としたマンガを作成し、WEB上に発表する。	定期的にWEB上に作品を発表することができる。作品に対する評価を追究し、次の制作に生かすことができる。	30	60	0	0	30	60	0	0	40	80	0	0	
デジタルコミックII	演習			3	4	前期	2	モーションコミック制作	「Live 2D」を使用したモーションコミックのスキルを学ぶ。	モーションコミックを完成させることができる。	40	80	0	0	30	60	30	60	0	0	0	0	
デジタルコミックIII	演習			3	4	後期	2	サウンドコミック制作	デジタルコミックのサウンドについて学ぶ。	サウンド付きのデジタルコミックを完成させることができる。	30	60	0	0	0	30	60	40	80	0	0	0	
表現補習	演習			3	4	後期	2	投稿用マンガの制作	投稿する雑誌に合わせたマンガを制作し、受賞を狙う。	原稿を完成させ、雑誌新人賞に応募する。	0	0	0	0	40	80	30	60	30	60	0	0	
アシスタント演習I	演習			3	4	前期	2	プロ作家のアシスタントレベルにまで作画技術を磨く	プロの仕事場に入って足手まといにならないだけの心構えと技術を修得する。技術をより磨き、プロの仕事に参加できるレベルまで極める。	アシスタントとして働くためのスキルを身につけることができる。	0	0	0	0	0	20	40	30	60	50	##		
アシスタント演習II	演習			3	4	後期	2	プロ作家のアシスタントレベルにまで作画技術を磨く	「アシスタント演習I」で適性があると判断された学生はプロ作家の実際のアシスタント作業に参加する。	実際にアシスタント見習いに派遣されプロの現場を体験をする。	0	0	0	0	0	20	40	30	60	50	##		
絵画技法	演習			3	4	前期	2	多様な表現手法を学ぶ	様々な表現方法の体験を通して描くことに対する幅を身につける。	様々な表現方法を体得して作品に活かすことができる。	40	80	0	0	0	30	60	0	30	60	0	0	
デザイン演習I	演習			3	4	前期	2	社会と繋がるデザイン	グラフィックデザインを中心に目的を達成するためのデザイン手法を学ぶ。	目的に沿ったデザインができるようになる。	0	0	0	0	50	100	30	60	0	20	40	0	
デザイン演習II	演習			3	4	後期	2	社会と繋がるデザイン	グラフィックデザインを中心に目的を達成するためのデザイン手法を学ぶ。	目的に沿ったデザインができるようになる。	0	0	0	0	50	100	30	60	0	20	40	0	
CG基礎I	演習			3	4	前期	2	3DCGモデリングの基礎	3DCGソフトの基本操作を学び、CGモデリングの基礎を修得する。	CG表現の幅広さを理解し3DCGで表現することができる。	0	0	30	60	0	0	30	60	0	40	80	0	
CG基礎II	演習			3	4	後期	2	高度な3DCGモデリング	3DCGの応用技術を学び、より高度なモデリング技術を修得する。	基礎編で修得した技術を応用し作品を完成させることができる。	0	0	30	60	0	0	30	60	0	40	80	0	
キャリアデザインIII	講義			3	4	前期	2	ポートフォリオ作成	就職活動等に活かせるポートフォリオを制作する。	自身のセールスポイントを理解し、魅力が伝わるポートフォリオを完成させることができる。	0	0	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0	
キャリアデザインIV	講義			3	4	後期	2	業界研究とセルフブランディング	様々なマーケットの社会的役割と機能を学ぶ。企業や商品の「ブランディング」について学び、セルフブランディングについて考察する。	進路について広い視野を持って考えることができる。自己を客観視し強みを活かしたブランディングを行うことができる。	0	0	40	80	30	60	0	0	0	30	60	0	
コンピュータ演習III	演習			3	4	後期	2	就職のためのコンピュータスキル	Officeを中心としたソフトの操作を学ぶ。	就職活動・就職後に生かせるコンピュータスキルを習得する。	0	0	30	60	0	0	0	0	20	40	50	##	0
制作実習I	演習			3	4	前期	2	3年次ゼミ	ゼミに分かれ、制作指導を受ける。作品完成後は出版社や書店等流通ルートへのアプローチを行なう。	時代のニーズを見極め、自己の制作・研究テーマを発見し、追求することができる。	0	0	0	0	20	40	20	40	30	60	30	60	
制作実習II	演習			3	4	後期	2	3年次ゼミ	ゼミに分かれ、制作指導を受ける。作品完成後は出版社や書店等流通ルートへのアプローチを行なう。	時代のニーズを見極め、自己の制作・研究テーマを発見し、追求することができる。	0	0	0	0	20	40	20	40	30	60	30	60	
卒業研究・制作計画	演習				4	前期	4	4年次ゼミ	「卒業作品」「卒業論文」の制作計画と発表を行う。	卒業研究・制作のための準備を完了することができる。	0	0	0	0	20	80	20	80	30	##	30	##	
卒業研究・制作	演習				4	後期	4	4年次ゼミ	「卒業作品」「卒業論文」の制作と発表を行う。製作作業だけでなく、小論文執筆・研究発表演習なども行なう。	大学生活の集大成として制作・研究と発表ができる。	0	0	0	0	20	80	20	80	30	##	30	##	

合計	22	96
----	----	----

ポイント計	1930	1910	1280	1650	1380	2080	1570
比率	16.4%	16.2%	10.8%	14.0%	11.7%	17.6%	13.3%