

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	検定対策			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する			
授業の進め方	演習形式による試験対策			
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する			
教科書	検定対策問題			
特記				
授業計画	1	問題対策 (1)	31	
	2	問題対策 (2)	32	
	3	問題対策 (3)	33	
	4	問題対策 (4)	34	
	5	問題対策 (5)	35	
	6	問題対策 (6)	36	
	7	問題対策 (7)	37	
	8	問題対策 (8)	38	
	9	問題対策 (9)	39	
	10	問題対策 (10)	40	
	11	問題対策 (11)	41	
	12	問題対策 (12)	42	
	13	問題対策 (13)	43	
	14	問題対策 (14)	44	
	15	問題対策 (15)	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法・ (試験実施方法)	授業内試験100% チェックテストや演習における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザイン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	自己PRを構築する			
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック			
特記				
授業計画	1	就職概論	31	
	2	就職スケジュール	32	
	3	一般常識試験	33	
	4	適性検査	34	
	5	作文	35	
	6	敬語と立ち居振舞い	36	
	7	面接試験のねらい	37	
	8	自己PRとは	38	
	9	自己PRの書き方 (1)	39	
	10	自己PRの書き方 (2)	40	
	11	自己PRの書き方 (3)	41	
	12	自己PRの書き方 (4)	42	
	13	好ましくない自己PRの例	43	
	14	仕事の選び方	44	
	15	会社の選び方	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% チェックテストや演習における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	一般教養 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	3 0 時間			
授業コマ数	1 5 コマ			
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得			
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義			
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	一般常識対策（1）	31	
	2	一般常識対策（2）	32	
	3	一般常識対策（3）	33	
	4	一般常識対策（4）	34	
	5	一般常識対策（5）	35	
	6	適性試験対策（1）	36	
	7	適性試験対策（2）	37	
	8	適性試験対策（3）	38	
	9	適性試験対策（4）	39	
	10	適性試験対策（5）	40	
	11	漢字試験対策（1）	41	
	12	漢字試験対策（2）	42	
	13	漢字試験対策（3）	43	
	14	漢字試験対策（4）	44	
	15	効果測定 漢字	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル表現 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。			
教科書	これから始めるPhotoshopの本			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介	31	
	2	Photoshop実習 基本操作など	32	
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎	33	
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎	34	
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎	35	
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎	36	
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎	37	
	8	課題制作	38	
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎	39	
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎	40	
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎	41	
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎	42	
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	作品制作	45	
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン基礎 I	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記	美術系大学を卒業後、多くの個展を開催し、画家として第一線にて活動	
授業計画	1 デッサン概要説明 2 道具の使い方と基本準備 3 簡単なクロッキー 4 簡単なクロッキー応用 5 基礎デッサン（立方体）（1） 6 基礎デッサン（立方体）（2） 7 基礎デッサン（円柱）（1） 8 基礎デッサン（円柱）（2） 9 基礎デッサン（球体）（1） 10 基礎デッサン（球体）（2） 11 想定デッサンⅠ（1） 12 想定デッサンⅠ（2） 13 想定デッサンⅠ（3） 14 想定デッサンⅠ（4） 15 想定デッサンⅠ（5） 16 講評会 17 想定デッサンⅡ（1） 18 想定デッサンⅡ（2） 19 想定デッサンⅡ（3） 20 想定デッサンⅡ（4） 21 想定デッサンⅡ（5） 22 講評会 23 面取りデッサン（面の理解）（1） 24 面取りデッサン（面の理解）（2） 25 質感描写1（金属）（1） 26 質感描写1（金属）（2） 27 質感描写2（ガラス）（1） 28 質感描写2（ガラス）（2） 29 質感描写5（布）（1） 30 質感描写5（布）（2）	31 人物クロッキー実習（顔） 32 人物クロッキー実習（頭身） 33 人物クロッキー実習（上半身）（1） 34 人物クロッキー実習（上半身）（2） 35 人物クロッキー実習（腕）（1） 36 人物クロッキー実習（腕）（2） 37 人物クロッキー実習（足）（1） 38 人物クロッキー実習（足）（2） 39 人物クロッキー実習（全身）（1） 40 人物クロッキー実習（全身）（2） 41 人物クロッキー実習（ポーズ）（1） 42 人物クロッキー実習（ポーズ）（2） 43 人物クロッキー実習（ポーズ）（3） 44 構図についての基礎知識 45 構図（大きさ、位置） 46 構図（空間） 47 1点パース（基礎） 48 1点パース（立方体）（1） 49 1点パース（立方体）（2） 50 1点パース（机・椅子）（1） 51 1点パース（机・椅子）（2） 52 2点パース（基礎） 53 2点パース（パースライン）（1） 54 2点パース（パースライン）（2） 55 2点パース（教室）（1） 56 2点パース（教室）（2） 57 2点パース（教室）（3） 58 2点パース（階段）（1） 59 2点パース（階段）（2） 60 講評会
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン応用 I	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	パースを意識したデッサンを学習する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記	美術系大学を卒業後、多くの個展を開催し、画家として第一線にて活動	
授業計画	1 遠近法（屋内スケッチⅠ）（1） 2 遠近法（屋内スケッチⅠ）（2） 3 遠近法（屋内スケッチⅠ）（3） 4 遠近法（屋内スケッチⅠ）（4） 5 講評会 6 遠近法（屋内スケッチⅡ）（1） 7 遠近法（屋内スケッチⅡ）（2） 8 遠近法（屋内スケッチⅡ）（3） 9 遠近法（屋内スケッチⅡ）（4） 10 講評会 11 風景描写Ⅰ（1） 12 風景描写Ⅰ（2） 13 風景描写Ⅰ（3） 14 風景描写Ⅰ（4） 15 講評会 16 風景描写Ⅱ（1） 17 風景描写Ⅱ（2） 18 風景描写Ⅱ（3） 19 風景描写Ⅱ（4） 20 講評会 21 色用紙を使つてのデッサン（1） 22 色用紙を使つてのデッサン（2） 23 色用紙を使つてのデッサン（3） 24 色用紙を使つてのデッサン（4） 25 想定デッサン（空間描画）（1） 26 想定デッサン（空間描画）（2） 27 想定デッサン（空間描画）（3） 28 想定デッサン（空間描画）（4） 29 想定デッサン（空間描画）（5） 30 講評会	31 組モチーフ（導入） 32 組モチーフ（構図） 33 組モチーフ（バランス）（1） 34 組モチーフ（バランス）（2） 35 組モチーフ（描き込み）（1） 36 組モチーフ（描き込み）（2） 37 組モチーフ（質感の描き分け）（1） 38 組モチーフ（質感の描き分け）（2） 39 講評会 40 人体とパースについて（1） 41 人体とパースについて（2） 42 円のパース（1） 43 円のパース（2） 44 3点パース（基礎）（1） 45 3点パース（基礎）（2） 46 トレース（家）（1） 47 トレース（家）（2） 48 トレース（家）（3） 49 トレース（家）（4） 50 トレース（家）（5） 51 トレース（家）（6） 52 トレース（家）（7） 53 人と背景のバランス（1） 54 人と背景のバランス（2） 55 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1） 56 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2） 57 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3） 58 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（4） 59 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（5） 60 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（6）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	演習・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	マンガイラストの描き方	31
	2	模写トレーニング	32
	3	キャラクターの作り方（1）	33
	4	キャラクターの作り方（2）	34
	5	キャラクターの作り方（3）	35
	6	基礎画法（Tの字画法）（1）	36
	7	基礎画法（Tの字画法）（2）	37
	8	基礎画法（つぎ足し画法）（1）	38
	9	基礎画法（つぎ足し画法）（2）	39
	10	基礎画法（輪切り画法）（1）	40
	11	基礎画法（輪切り画法）（2）	41
	12	基礎画法（空間画法）（1）	42
	13	基礎画法（空間画法）（2）	43
	14	基礎画法（逆さ画法）（1）	44
	15	基礎画法（逆さ画法）（2）	45
	16	キャラクターの描き分け（大人と子供）	46
	17	キャラクターの描き分け（男性と女性）	47
	18	キャラクターの描き分け（男子と女子）	48
	19	キャラクターの描き分け（外国人等）	49
	20	視線誘導構図（1）	50
	21	視線誘導構図（2）	51
	22	複合型構図	52
	23	図形を用いた構図	53
	24	画面分割構図	54
	25	背景技法（自然物の作画）（1）	55
	26	背景技法（自然物の作画）（2）	56
	27	背景技法（人工物の作画）（1）	57
	28	背景技法（人工物の作画）（2）	58
	29	背景技法（1）	59
	30	背景技法（2）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	演習・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習		
達成目標	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	顔比率（正面、横、斜め）	31
	2	目・まゆ毛の描き方	32
	3	耳・鼻の描き方	33
	4	口の描き方	34
	5	人体比率（正面、横向き、斜め）	35
	6	顔（アオリ、フカン）	36
	7	体（アオリ、フカン）	37
	8	影のつけ方	38
	9	骨	39
	10	筋肉	40
	11	髪の毛の描き方	41
	12	手の描き方	42
	13	足の描き方	43
	14	胸の描き方	44
	15	尻の描き方	45
	16	人物の描き方（骨の構造）（1）	46
	17	人物の描き方（骨の構造）（2）	47
	18	人物の描き方（筋肉の構造）（1）	48
	19	人物の描き方（筋肉の構造）（2）	49
	20	人物の描き方（男性の身体の基本）（1）	50
	21	人物の描き方（男性の身体の基本）（2）	51
	22	人物の描き方（女性の身体の基本）	52
	23	人物の描き方（座る姿勢）（1）	53
	24	人物の描き方（座る姿勢）（2）	54
	25	人物の描き方（座る姿勢）（3）	55
	26	人物の描き方（歩くポーズ）（1）	56
	27	人物の描き方（歩くポーズ）（2）	57
	28	人物の描き方（歩くポーズ）（3）	58
	29	人物の描き方（アオリ）（1）	59
	30	人物の描き方（アオリ）（2）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ実習Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなし制作できるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動			
授業計画	1	マンガ・イラストで使う道具	31	似顔絵の基礎（1）
	2	ペントレーニング基礎	32	似顔絵の基礎（2）
	3	効果線（スピード線、集中線）	33	似顔絵の基礎（3）
	4	効果線（ベタフラ、ユニフラ）	34	似顔絵の基礎（4）
	5	ベタとホワイトの使い方	35	似顔絵作成（1）
	6	ツヤベタ	36	似顔絵作成（2）
	7	特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37	似顔絵作成（3）
	8	特殊技法（スパッタリング）	38	似顔絵作成（4）
	9	特殊技法（スブラッシュ）	39	似顔絵作成（5）
	10	筆技法	40	似顔絵作成（6）
	11	トーン表現（1）	41	似顔絵作成（7）
	12	トーン表現（2）	42	似顔絵作成（8）
	13	トーン表現（3）	43	似顔絵作成（9）
	14	トーン表現（4）	44	似顔絵作成（10）
	15	課題制作	45	似顔絵作成（11）
	16	コピックの基礎（1）	46	
	17	コピックの基礎（2）	47	
	18	コピックの基礎（3）	48	
	19	コピックの基礎（4）	49	
	20	コピックの基礎（5）	50	
	21	コピックの基礎（6）	51	
	22	コピックの基礎（7）	52	
	23	コピックの基礎（8）	53	
	24	コピックの基礎（9）	54	
	25	コピックの基礎（10）	55	
	26	コピックの基礎（11）	56	
	27	似顔絵の基本（1）	57	
	28	似顔絵の基本（2）	58	
	29	課題制作（1）	59	
	30	課題制作（2）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	基本的なCGソフト（Clipstudio、Photoshop）の操作方法を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	Clipstudio、Photoshopの基本的技術を習得する			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター			
授業計画	1	Clipstudio各種ツールの説明	31	課題作成（スポーツキャラクター）（1）
	2	Photoshop各種ツールの説明	32	課題作成（スポーツキャラクター）（2）
	3	ペンタブでの描画	33	課題作成（スポーツキャラクター）（3）
	4	各種ツールの基本（鉛筆、消しゴム）	34	課題作成（スポーツキャラクター）（4）
	5	各種ツールの基本（1）	35	課題作成（名刺カード）（1）
	6	各種ツールの基本（2）	36	課題作成（名刺カード）（2）
	7	線画練習（1）	37	課題作成（名刺カード）（3）
	8	線画練習（2）	38	課題作成（名刺カード）（4）
	9	線画練習（3）	39	課題作成（アイコン作成）（1）
	10	ピクセルのしくみ、画面解像度	40	課題作成（アイコン作成）（2）
	11	写真切り抜き、クイック選択	41	課題作成（アイコン作成）（3）
	12	着色練習	42	課題作成（お祝いカード）（1）
	13	着色練習(アニメ塗り)（1）	43	課題作成（お祝いカード）（2）
	14	着色練習(アニメ塗り)（2）	44	課題作成（お祝いカード）（3）
	15	着色練習(アニメ塗り)（3）	45	課題作成（お祝いカード）（4）
	16	着色練習(アニメ塗り)（4）	46	
	17	着色練習(水彩塗り)（1）	47	
	18	着色練習(水彩塗り)（2）	48	
	19	着色練習(水彩塗り)（3）	49	
	20	着色練習(厚塗り)（1）	50	
	21	着色練習(厚塗り)（2）	51	
	22	着色練習(厚塗り)（3）	52	
	23	ネームプレートデザイン（1）	53	
	24	ネームプレートデザイン（2）	54	
	25	ネームプレートデザイン（3）	55	
	26	課題作成（1）	56	
	27	課題作成（2）	57	
	28	課題作成（3）	58	
	29	課題作成（4）	59	
	30	課題作成（5）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	キャラクターデザインに特化した学習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる			
教科書	オリジナル教材			
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中			
授業計画	1	男女の描き分け	31	キャラクターデザイン（16）
	2	頭身について	32	キャラクターデザイン（17）
	3	子どもの描き方（少年、少女）	33	キャラクターデザイン（18）
	4	中高年の描き方	34	キャラクターデザイン（19）
	5	お年寄りの描き方	35	キャラクターデザイン（20）
	6	体型の描き分け	36	キャラクターデザイン（21）
	7	表情（怒り、笑い、泣き、驚き）	37	キャラクターデザイン（22）
	8	座るポーズ	38	キャラクターデザイン（23）
	9	歩くポーズ	39	キャラクターデザイン（24）
	10	走るポーズ	40	キャラクターデザイン（25）
	11	デフォルメ（1）	41	キャラクターデザイン（26）
	12	デフォルメ（2）	42	キャラクターデザイン（27）
	13	デフォルメ（3）	43	キャラクターデザイン（28）
	14	萌えキャラ（1）	44	キャラクターデザイン（29）
	15	萌えキャラ（2）	45	キャラクターデザイン（30）
	16	キャラクターデザイン（1）	46	
	17	キャラクターデザイン（2）	47	
	18	キャラクターデザイン（3）	48	
	19	キャラクターデザイン（4）	49	
	20	キャラクターデザイン（5）	50	
	21	キャラクターデザイン（6）	51	
	22	キャラクターデザイン（7）	52	
	23	キャラクターデザイン（8）	53	
	24	キャラクターデザイン（9）	54	
	25	キャラクターデザイン（10）	55	
	26	キャラクターデザイン（11）	56	
	27	キャラクターデザイン（12）	57	
	28	キャラクターデザイン（13）	58	
	29	キャラクターデザイン（14）	59	
	30	キャラクターデザイン（15）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ネーム基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	4コママンガ、1コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	短いページのマンガでメッセージを伝えることができるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	原稿制作の基本	31
	2	物語の作成方法（1）	32
	3	物語の作成方法（2）	33
	4	4コママンガの基礎（1）	34
	5	4コママンガの基礎（2）	35
	6	4コママンガの基礎（3）	36
	7	4コママンガの基礎（4）	37
	8	4コママンガ作成（1）	38
	9	4コママンガ作成（2）	39
	10	4コママンガ作成（3）	40
	11	4コママンガ作成（4）	41
	12	1コママンガ作成（1）	42
	13	1コママンガ作成（2）	43
	14	1コママンガ作成（3）	44
	15	1コママンガ作成（4）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	色彩基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習			
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する			
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）			
特記				
授業計画	1	ガイダンス	31	
	2	色の分類と三属性（1）	32	
	3	色の分類と三属性（2）	33	
	4	PCCS（1）	34	
	5	PCCS（2）	35	
	6	問題演習	36	
	7	光と色（1）	37	
	8	光と色（2）	38	
	9	眼の仕組み	39	
	10	照明と色の見え方	40	
	11	混色（1）	41	
	12	混色（2）	42	
	13	色の心理効果（1）	43	
	14	色の心理効果（2）	44	
	15	総合演習	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	色彩応用		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する		
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習		
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する		
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）		
特記			
授業計画	1	色彩調和（1）	31
	2	色彩調和（2）	32
	3	配色の基本技法	33
	4	問題演習	34
	5	配色イメージ	35
	6	色彩と生活（1）	36
	7	色彩と生活（2）	37
	8	問題演習	38
	9	ファッションとは	39
	10	ファッションと色彩	40
	11	インテリアと色彩	41
	12	インテリアのカラーコーディネート	42
	13	問題演習（1）	43
	14	問題演習（2）	44
	15	総合演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ演習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ演習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む			
授業の進め方	有識者の指導による実習授業			
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	なし			
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動			
授業計画	1	ネーム制作（1）	31	
	2	ネーム制作（2）	32	
	3	ネーム制作（3）	33	
	4	ネーム制作（4）	34	
	5	ネーム制作（5）	35	
	6	ネーム制作（6）	36	
	7	ネーム制作（7）	37	
	8	ネーム制作（8）	38	
	9	ネーム制作（9）	39	
	10	ネーム制作（10）	40	
	11	ネーム制作（11）	41	
	12	ネーム制作（12）	42	
	13	ネーム制作（13）	43	
	14	ネーム制作（14）	44	
	15	ネーム制作（15）	45	
	16	原稿制作（1）	46	
	17	原稿制作（2）	47	
	18	原稿制作（3）	48	
	19	原稿制作（4）	49	
	20	原稿制作（5）	50	
	21	原稿制作（6）	51	
	22	原稿制作（7）	52	
	23	原稿制作（8）	53	
	24	原稿制作（9）	54	
	25	原稿制作（10）	55	
	26	原稿制作（11）	56	
	27	原稿制作（12）	57	
	28	原稿制作（13）	58	
	29	原稿制作（14）	59	
	30	原稿制作（15）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ネーム演習		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	作成したネームを元に原稿作成ができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	ストーリーの基礎（1）	31
	2	ストーリーの基礎（2）	32
	3	プロット制作（1）	33
	4	プロット制作（2）	34
	5	ネーム制作（1）	35
	6	ネーム制作（2）	36
	7	ネーム制作（3）	37
	8	ネーム制作（4）	38
	9	ネーム制作（5）	39
	10	ネーム制作（6）	40
	11	ネーム制作（7）	41
	12	ネーム制作（8）	42
	13	ネーム制作（9）	43
	14	ネーム制作（10）	44
	15	ネーム制作（11）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタルマンガ I		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsutudioにて原稿を作成する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	数ページのマンガをデジタルで制作することができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	デジタルマンガ 基本設定	31
	2	デジタルマンガ 基本設定（トーン、ベタ）	32
	3	デジタルマンガ コマ割（1）	33
	4	デジタルマンガ コマ割（2）	34
	5	デジタルマンガ ダウンロードについて（1）	35
	6	デジタルマンガ ダウンロードについて（2）	36
	7	デジタルマンガ ブラシの使い方（1）	37
	8	デジタルマンガ ブラシの使い方（2）	38
	9	デジタルマンガ 特殊定規について（1）	39
	10	デジタルマンガ 特殊定規について（2）	40
	11	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（1）	41
	12	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（2）	42
	13	デジタルマンガ 作品制作（1）	43
	14	デジタルマンガ 作品制作（2）	44
	15	デジタルマンガ 作品制作（3）	45
	16	デジタルマンガ 作品制作（4）	46
	17	デジタルマンガ 作品制作（5）	47
	18	デジタルマンガ 作品制作（6）	48
	19	デジタルマンガ 作品制作（7）	49
	20	デジタルマンガ 作品制作（8）	50
	21	デジタルマンガ 作品制作（9）	51
	22	デジタルマンガ 作品制作（10）	52
	23	デジタルマンガ 作品制作（11）	53
	24	デジタルマンガ 作品制作（12）	54
	25	デジタルマンガ 作品制作（13）	55
	26	デジタルマンガ 作品制作（14）	56
	27	デジタルマンガ 作品制作（15）	57
	28	デジタルマンガ 作品制作（16）	58
	29	デジタルマンガ 作品制作（17）	59
	30	デジタルマンガ 作品制作（18）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ演習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる	
教科書	オリジナル教材	
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中	
授業計画	1 衣装の描き方（1） 2 衣装の描き方（2） 3 衣装の描き方（3） 4 衣装の描き方（4） 5 衣装の描き方（5） 6 衣装の描き方（6） 7 衣装の描き方（7） 8 衣装の描き方（8） 9 衣装の描き方（9） 10 衣装の描き方（10） 11 衣装の描き方（11） 12 衣装の描き方（12） 13 衣装の描き方（13） 14 衣装の描き方（14） 15 衣装の描き方（15） 16 動物の描き方（16） 17 動物の描き方（17） 18 動物の描き方（18） 19 動物の描き方（19） 20 動物の描き方（20） 21 動物の描き方（21） 22 動物の描き方（22） 23 動物の描き方（23） 24 動物の描き方（24） 25 動物の描き方（25） 26 動物の描き方（26） 27 動物の描き方（27） 28 動物の描き方（28） 29 動物の描き方（29） 30 動物の描き方（30）	31 小物の描き方（1） 32 小物の描き方（2） 33 小物の描き方（3） 34 小物の描き方（4） 35 小物の描き方（5） 36 小物の描き方（6） 37 小物の描き方（7） 38 小物の描き方（8） 39 小物の描き方（9） 40 小物の描き方（10） 41 小物の描き方（11） 42 小物の描き方（12） 43 小物の描き方（13） 44 小物の描き方（14） 45 小物の描き方（15） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（30）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実習Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記	メディアデザインを中心に多くの商業イラストを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	メディアデザインについて（1）	31
	2	メディアデザインについて（2）	32
	3	ロゴ制作（1）	33
	4	ロゴ制作（2）	34
	5	ポスター等制作（1）	35
	6	ポスター等制作（2）	36
	7	ポスター等制作（3）	37
	8	ポスター等制作（4）	38
	9	ポスター等制作（5）	39
	10	ポスター等制作（6）	40
	11	ポスター等制作（7）	41
	12	ポスター等制作（8）	42
	13	ポスター等制作（9）	43
	14	ポスター等制作（10）	44
	15	ポスター等制作（11）	45
	16	ポスター等制作（12）	46
	17	ポスター等制作（13）	47
	18	ポスター等制作（14）	48
	19	ポスター等制作（15）	49
	20	ポスター等制作（16）	50
	21	ポスター等制作（17）	51
	22	ポスター等制作（18）	52
	23	ポスター等制作（19）	53
	24	ポスター等制作（20）	54
	25	ポスター等制作（21）	55
	26	ポスター等制作（22）	56
	27	ポスター等制作（23）	57
	28	ポスター等制作（24）	58
	29	ポスター等制作（25）	59
	30	ポスター等制作（26）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン応用			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習授業			
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31	
	2	コンテスト用作品制作（2）	32	
	3	コンテスト用作品制作（3）	33	
	4	コンテスト用作品制作（4）	34	
	5	コンテスト用作品制作（5）	35	
	6	コンテスト用作品制作（6）	36	
	7	コンテスト用作品制作（7）	37	
	8	コンテスト用作品制作（8）	38	
	9	コンテスト用作品制作（9）	39	
	10	コンテスト用作品制作（10）	40	
	11	コンテスト用作品制作（11）	41	
	12	コンテスト用作品制作（12）	42	
	13	コンテスト用作品制作（13）	43	
	14	コンテスト用作品制作（14）	44	
	15	コンテスト用作品制作（15）	45	
	16	コンテスト用作品制作（16）	46	
	17	コンテスト用作品制作（17）	47	
	18	コンテスト用作品制作（18）	48	
	19	コンテスト用作品制作（19）	49	
	20	コンテスト用作品制作（20）	50	
	21	コンテスト用作品制作（21）	51	
	22	コンテスト用作品制作（22）	52	
	23	コンテスト用作品制作（23）	53	
	24	コンテスト用作品制作（24）	54	
	25	コンテスト用作品制作（25）	55	
	26	コンテスト用作品制作（26）	56	
	27	コンテスト用作品制作（27）	57	
	28	コンテスト用作品制作（28）	58	
	29	コンテスト用作品制作（29）	59	
	30	コンテスト用作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャラクターデザイン実習		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（30）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
特記			
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点	31
	2	選考試験	32
	3	面接試験の心構え	33
	4	面接試験の形態	34
	5	面接試験における質問研究（1）	35
	6	面接試験における質問研究（2）	36
	7	面接試験における質問研究（3）	37
	8	自己PRを伝える（スピーキング）（1）	38
	9	自己PRを伝える（スピーキング）（2）	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書1	41
	12	履歴書2	42
	13	エントリーシート（1）	43
	14	エントリーシート（2）	44
	15	書類の送付方法	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 筆記試験における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
特記			
授業計画	1	志望動機の作り方（1）	31
	2	志望動機の作り方（2）	32
	3	志望動機の作り方（3）	33
	4	インターネットによるアクセス	34
	5	電話によるアクセス	35
	6	電子メールによる企業アクセス	36
	7	説明会・選考試験（2）	37
	8	説明会・選考試験（3）	38
	9	筆記試験	39
	10	面接試験	40
	11	就職活動における自己管理（1）	41
	12	就職活動における自己管理（2）	42
	13	就職活動における自己管理（3）	43
	14	就職活動における自己管理（4）	44
	15	内定後の手続き、行動	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	定期試験100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー		
実務家教員授業	○		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	新入社員に求められる電話対応スキルなどを学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話対応ができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	職場のマナー（1）	31
	2	職場のマナー（2）	32
	3	職場のマナー（3）	33
	4	職場のマナー（4）	34
	5	挨拶と敬語（1）	35
	6	挨拶と敬語（2）	36
	7	挨拶と敬語（3）	37
	8	電話対応 STEP1	38
	9	電話対応 STEP1	39
	10	電話対応 STEP1	40
	11	電話対応 STEP1	41
	12	電話対応 STEP2	42
	13	電話対応 STEP2	43
	14	電話対応 STEP2	44
	15	社会人マナー	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定100% 筆記・実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マルチメディア			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	多様なメディアを利用して外部向けの制作を行い発表する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	多様なメディアを利用した作品制作を行う			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	制作（1）	31	制作（31）
	2	制作（2）	32	制作（32）
	3	制作（3）	33	制作（33）
	4	制作（4）	34	制作（34）
	5	制作（5）	35	制作（35）
	6	制作（6）	36	制作（36）
	7	制作（7）	37	制作（37）
	8	制作（8）	38	制作（38）
	9	制作（9）	39	制作（39）
	10	制作（10）	40	制作（40）
	11	制作（11）	41	制作（41）
	12	制作（12）	42	制作（42）
	13	制作（13）	43	制作（43）
	14	制作（14）	44	制作（44）
	15	制作（15）	45	制作（45）
	16	制作（16）	46	制作（46）
	17	制作（17）	47	制作（47）
	18	制作（18）	48	制作（48）
	19	制作（19）	49	制作（49）
	20	制作（20）	50	制作（50）
	21	制作（21）	51	制作（51）
	22	制作（22）	52	制作（52）
	23	制作（23）	53	制作（53）
	24	制作（24）	54	制作（54）
	25	制作（25）	55	制作（55）
	26	制作（26）	56	制作（56）
	27	制作（27）	57	制作（57）
	28	制作（28）	58	制作（58）
	29	制作（29）	59	制作（59）
	30	制作（30）	60	制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションの基本（1）	31	プレゼンを意識した作品制作（16）
	2	プレゼンテーションの基本（2）	32	プレゼンを意識した作品制作（17）
	3	PowerPointの基礎（1）	33	プレゼンを意識した作品制作（18）
	4	PowerPointの基礎（2）	34	プレゼンを意識した作品制作（19）
	5	PowerPointの基礎（3）	35	プレゼンを意識した作品制作（20）
	6	PowerPointの効果的技法（1）	36	プレゼンを意識した作品制作（21）
	7	PowerPointの効果的技法（2）	37	プレゼンを意識した作品制作（22）
	8	PowerPointの効果的技法（3）	38	プレゼンを意識した作品制作（23）
	9	プレゼンテーション練習（1）	39	プレゼンを意識した作品制作（24）
	10	プレゼンテーション練習（2）	40	プレゼンを意識した作品制作（25）
	11	プレゼンテーション練習（3）	41	プレゼンを意識した作品制作（26）
	12	プレゼンテーション練習（4）	42	プレゼンを意識した作品制作（27）
	13	プレゼンテーション練習（5）	43	プレゼンを意識した作品制作（28）
	14	プレゼンテーション練習（6）	44	プレゼンを意識した作品制作（29）
	15	振り返り	45	プレゼンを意識した作品制作（30）
	16	プレゼンを意識した作品制作（1）	46	
	17	プレゼンを意識した作品制作（2）	47	
	18	プレゼンを意識した作品制作（3）	48	
	19	プレゼンを意識した作品制作（4）	49	
	20	プレゼンを意識した作品制作（5）	50	
	21	プレゼンを意識した作品制作（6）	51	
	22	プレゼンを意識した作品制作（7）	52	
	23	プレゼンを意識した作品制作（8）	53	
	24	プレゼンを意識した作品制作（9）	54	
	25	プレゼンを意識した作品制作（10）	55	
	26	プレゼンを意識した作品制作（11）	56	
	27	プレゼンを意識した作品制作（12）	57	
	28	プレゼンを意識した作品制作（13）	58	
	29	プレゼンを意識した作品制作（14）	59	
	30	プレゼンを意識した作品制作（15）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅴ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作VI			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅶ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	
	2	作品制作（2）	32	
	3	作品制作（3）	33	
	4	作品制作（4）	34	
	5	作品制作（5）	35	
	6	作品制作（6）	36	
	7	作品制作（7）	37	
	8	作品制作（8）	38	
	9	作品制作（9）	39	
	10	作品制作（10）	40	
	11	作品制作（11）	41	
	12	作品制作（12）	42	
	13	作品制作（13）	43	
	14	作品制作（14）	44	
	15	作品制作（15）	45	
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタルマンガⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（1）	31
	2	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（2）	32
	3	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（3）	33
	4	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（4）	34
	5	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（5）	35
	6	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（6）	36
	7	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（7）	37
	8	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（8）	38
	9	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（9）	39
	10	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（10）	40
	11	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（11）	41
	12	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（12）	42
	13	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（13）	43
	14	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（14）	44
	15	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ企画Ⅰ	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動	
授業計画	1 ネーム演習（1） 2 ネーム演習（2） 3 ネーム演習（3） 4 ネーム演習（4） 5 ネーム演習（5） 6 ネーム演習（6） 7 ネーム演習（7） 8 ネーム演習（8） 9 ネーム演習（9） 10 ネーム演習（10） 11 ネーム演習（11） 12 ネーム演習（12） 13 ネーム演習（13） 14 ネーム演習（14） 15 ネーム演習（15） 16 作画実習（1） 17 作画実習（2） 18 作画実習（3） 19 作画実習（4） 20 作画実習（5） 21 作画実習（6） 22 作画実習（7） 23 作画実習（8） 24 作画実習（9） 25 作画実習（10） 26 作画実習（11） 27 作画実習（12） 28 作画実習（13） 29 作画実習（14） 30 作画実習（15）	31 作画実習（16） 32 作画実習（17） 33 作画実習（18） 34 作画実習（19） 35 作画実習（20） 36 作画実習（21） 37 作画実習（22） 38 作画実習（23） 39 作画実習（24） 40 作画実習（25） 41 作画実習（26） 42 作画実習（27） 43 作画実習（28） 44 作画実習（29） 45 作画実習（30） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ企画Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	
教科書	オリジナル教材	
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動	
授業計画	1 背景作画（下書き） 2 背景作画（ペン入れ） 3 キャラクター作画（下書き） 4 キャラクター作画（ペン入れ） 5 小物類作画（下書き） 6 小物類作画（ペン入れ） 7 トーン、ベタ 8 マンガ表現（1） 9 マンガ表現（2） 10 マンガ表現（3） 11 マンガ表現（4） 12 マンガ表現（5） 13 マンガ表現（6） 14 マンガ表現（7） 15 マンガ表現（8） 16 マンガ表現（9） 17 マンガ表現（10） 18 マンガ表現（11） 19 マンガ表現（12） 20 マンガ表現（13） 21 マンガ表現（14） 22 マンガ表現（15） 23 マンガ表現（16） 24 マンガ表現（17） 25 マンガ表現（18） 26 マンガ表現（19） 27 マンガ表現（20） 28 マンガ表現（21） 29 マンガ表現（22） 30 マンガ表現（23）	31 マンガ表現（24） 32 マンガ表現（25） 33 マンガ表現（26） 34 マンガ表現（27） 35 マンガ表現（28） 36 マンガ表現（29） 37 マンガ表現（30） 38 マンガ表現（31） 39 マンガ表現（32） 40 マンガ表現（33） 41 マンガ表現（34） 42 マンガ表現（35） 43 マンガ表現（36） 44 マンガ表現（37） 45 マンガ表現（38） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガデッサン		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コピック等画材を使用してイラストを制作できる		
教科書	オリジナル教材		
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中		
授業計画	1	コピック応用（1）	31
	2	コピック応用（2）	32
	3	コピック応用（3）	33
	4	コピック応用（4）	34
	5	コピック応用（5）	35
	6	コピック応用（6）	36
	7	似顔絵作成（1）	37
	8	似顔絵作成（2）	38
	9	似顔絵作成（3）	39
	10	似顔絵作成（4）	40
	11	似顔絵作成（5）	41
	12	似顔絵作成（6）	42
	13	似顔絵作成（7）	43
	14	似顔絵作成（8）	44
	15	似顔絵作成（9）	45
	16	人物クロッキー（1）	46
	17	人物クロッキー（2）	47
	18	人物クロッキー（3）	48
	19	人物クロッキー（4）	49
	20	人物クロッキー（5）	50
	21	人物クロッキー（6）	51
	22	人物クロッキー（7）	52
	23	人物クロッキー（8）	53
	24	人物クロッキー（9）	54
	25	人物クロッキー（10）	55
	26	アナログイラスト制作（1）	56
	27	アナログイラスト制作（2）	57
	28	アナログイラスト制作（3）	58
	29	アナログイラスト制作（4）	59
	30	アナログイラスト制作（5）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ制作Ⅰ	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	
	17	原稿制作（17）	47	
	18	原稿制作（18）	48	
	19	原稿制作（19）	49	
	20	原稿制作（20）	50	
	21	原稿制作（21）	51	
	22	原稿制作（22）	52	
	23	原稿制作（23）	53	
	24	原稿制作（24）	54	
	25	原稿制作（25）	55	
	26	原稿制作（26）	56	
	27	原稿制作（27）	57	
	28	原稿制作（28）	58	
	29	原稿制作（29）	59	
	30	原稿制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	持ち込み、投稿に向けての原稿作成			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	
	17	原稿制作（17）	47	
	18	原稿制作（18）	48	
	19	原稿制作（19）	49	
	20	原稿制作（20）	50	
	21	原稿制作（21）	51	
	22	原稿制作（22）	52	
	23	原稿制作（23）	53	
	24	原稿制作（24）	54	
	25	原稿制作（25）	55	
	26	原稿制作（26）	56	
	27	原稿制作（27）	57	
	28	原稿制作（28）	58	
	29	原稿制作（29）	59	
	30	原稿制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガ制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	夏樹出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デザイン制作（1）	31	デザイン制作（31）
	2	デザイン制作（2）	32	デザイン制作（32）
	3	デザイン制作（3）	33	デザイン制作（33）
	4	デザイン制作（4）	34	デザイン制作（34）
	5	デザイン制作（5）	35	デザイン制作（35）
	6	デザイン制作（6）	36	デザイン制作（36）
	7	デザイン制作（7）	37	デザイン制作（37）
	8	デザイン制作（8）	38	デザイン制作（38）
	9	デザイン制作（9）	39	デザイン制作（39）
	10	デザイン制作（10）	40	デザイン制作（40）
	11	デザイン制作（11）	41	デザイン制作（41）
	12	デザイン制作（12）	42	デザイン制作（42）
	13	デザイン制作（13）	43	デザイン制作（43）
	14	デザイン制作（14）	44	デザイン制作（44）
	15	デザイン制作（15）	45	デザイン制作（45）
	16	デザイン制作（16）	46	
	17	デザイン制作（17）	47	
	18	デザイン制作（18）	48	
	19	デザイン制作（19）	49	
	20	デザイン制作（20）	50	
	21	デザイン制作（21）	51	
	22	デザイン制作（22）	52	
	23	デザイン制作（23）	53	
	24	デザイン制作（24）	54	
	25	デザイン制作（25）	55	
	26	デザイン制作（26）	56	
	27	デザイン制作（27）	57	
	28	デザイン制作（28）	58	
	29	デザイン制作（29）	59	
	30	デザイン制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクターデザイナーとして活躍中のイラストレーター			
授業計画	1	ポートフォリオの基本（1）	31	ポートフォリオ制作（1 6）
	2	ポートフォリオの基本（2）	32	ポートフォリオ制作（1 7）
	3	ポートフォリオの基本（3）	33	ポートフォリオ制作（1 8）
	4	ポートフォリオの基本（4）	34	ポートフォリオ制作（1 9）
	5	ポートフォリオの基本（5）	35	ポートフォリオ制作（2 0）
	6	ポートフォリオの基本（6）	36	ポートフォリオ制作（2 1）
	7	効果的なポートフォリオ（1）	37	ポートフォリオ制作（2 2）
	8	効果的なポートフォリオ（2）	38	ポートフォリオ制作（2 3）
	9	効果的なポートフォリオ（3）	39	ポートフォリオ制作（2 4）
	10	効果的なポートフォリオ（4）	40	ポートフォリオ制作（2 5）
	11	効果的なポートフォリオ（5）	41	ポートフォリオ制作（2 6）
	12	効果的なポートフォリオ（6）	42	プレゼンテーション準備（1）
	13	効果的なポートフォリオ（7）	43	プレゼンテーション準備（2）
	14	効果的なポートフォリオ（8）	44	プレゼンテーション準備（3）
	15	効果的なポートフォリオ（9）	45	プレゼンテーション
	16	ポートフォリオ制作（1）	46	
	17	ポートフォリオ制作（2）	47	
	18	ポートフォリオ制作（3）	48	
	19	ポートフォリオ制作（4）	49	
	20	ポートフォリオ制作（5）	50	
	21	ポートフォリオ制作（6）	51	
	22	ポートフォリオ制作（7）	52	
	23	ポートフォリオ制作（8）	53	
	24	ポートフォリオ制作（9）	54	
	25	ポートフォリオ制作（1 0）	55	
	26	ポートフォリオ制作（1 1）	56	
	27	ポートフォリオ制作（1 2）	57	
	28	ポートフォリオ制作（1 3）	58	
	29	ポートフォリオ制作（1 4）	59	
	30	ポートフォリオ制作（1 5）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記	ゲーム会社にてキャラクターデザイナーの経験もあるイラストレーター			
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）	46	
	17	ポートフォリオ制作（17）	47	
	18	ポートフォリオ制作（18）	48	
	19	ポートフォリオ制作（19）	49	
	20	ポートフォリオ制作（20）	50	
	21	ポートフォリオ制作（21）	51	
	22	ポートフォリオ制作（22）	52	
	23	ポートフォリオ制作（23）	53	
	24	ポートフォリオ制作（24）	54	
	25	ポートフォリオ制作（25）	55	
	26	ポートフォリオ制作（26）	56	
	27	ポートフォリオ制作（27）	57	
	28	ポートフォリオ制作（28）	58	
	29	ポートフォリオ制作（29）	59	
	30	ポートフォリオ制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト構成 I	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる	
教科書	なし	
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中	
授業計画	1 効果的なエフェクト（1） 2 効果的なエフェクト（2） 3 効果的なエフェクト（3） 4 効果的なエフェクト（4） 5 効果的なエフェクト（5） 6 効果的なエフェクト（6） 7 効果的なエフェクト（7） 8 効果的なエフェクト（8） 9 効果的なエフェクト（9） 10 効果的なエフェクト（10） 11 効果的なエフェクト（11） 12 効果的なエフェクト（12） 13 効果的なエフェクト（13） 14 効果的なエフェクト（14） 15 効果的なエフェクト（15） 16 効果的なエフェクト（16） 17 効果的なエフェクト（17） 18 効果的なエフェクト（18） 19 効果的なエフェクト（19） 20 効果的なエフェクト（20） 21 効果的なエフェクト（21） 22 効果的なエフェクト（22） 23 効果的なエフェクト（23） 24 効果的なエフェクト（24） 25 効果的なエフェクト（25） 26 効果的なエフェクト（26） 27 効果的なエフェクト（27） 28 効果的なエフェクト（28） 29 効果的なエフェクト（29） 30 効果的なエフェクト（30）	31 効果的なエフェクト（31） 32 効果的なエフェクト（32） 33 効果的なエフェクト（33） 34 効果的なエフェクト（34） 35 効果的なエフェクト（35） 36 効果的なエフェクト（36） 37 効果的なエフェクト（37） 38 効果的なエフェクト（38） 39 効果的なエフェクト（39） 40 効果的なエフェクト（40） 41 効果的なエフェクト（41） 42 効果的なエフェクト（42） 43 効果的なエフェクト（43） 44 効果的なエフェクト（44） 45 効果的なエフェクト（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト構成Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31	
	2	コンテスト用作品制作（2）	32	
	3	コンテスト用作品制作（3）	33	
	4	コンテスト用作品制作（4）	34	
	5	コンテスト用作品制作（5）	35	
	6	コンテスト用作品制作（6）	36	
	7	コンテスト用作品制作（7）	37	
	8	コンテスト用作品制作（8）	38	
	9	コンテスト用作品制作（9）	39	
	10	コンテスト用作品制作（10）	40	
	11	コンテスト用作品制作（11）	41	
	12	コンテスト用作品制作（12）	42	
	13	コンテスト用作品制作（13）	43	
	14	コンテスト用作品制作（14）	44	
	15	コンテスト用作品制作（15）	45	
	16	コンテスト用作品制作（16）	46	
	17	コンテスト用作品制作（17）	47	
	18	コンテスト用作品制作（18）	48	
	19	コンテスト用作品制作（19）	49	
	20	コンテスト用作品制作（20）	50	
	21	コンテスト用作品制作（21）	51	
	22	コンテスト用作品制作（22）	52	
	23	コンテスト用作品制作（23）	53	
	24	コンテスト用作品制作（24）	54	
	25	コンテスト用作品制作（25）	55	
	26	コンテスト用作品制作（26）	56	
	27	コンテスト用作品制作（27）	57	
	28	コンテスト用作品制作（28）	58	
	29	コンテスト用作品制作（29）	59	
	30	コンテスト用作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン演習Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ClipStudio,Photoshopによってゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	キャラクターデザインのクオリティを上げる			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクターデザイナーとして活躍中のイラストレーター			
授業計画	1	アイテムデザイン（1）	31	イラスト制作（16）
	2	アイテムデザイン（2）	32	イラスト制作（17）
	3	アイテムデザイン（3）	33	イラスト制作（18）
	4	アイテムデザイン（4）	34	イラスト制作（19）
	5	アイテムデザイン（5）	35	イラスト制作（20）
	6	アイテムデザイン（6）	36	イラスト制作（21）
	7	アイテムデザイン（7）	37	イラスト制作（22）
	8	アイテムデザイン（8）	38	イラスト制作（23）
	9	アイテムデザイン（9）	39	イラスト制作（24）
	10	アイテムデザイン（10）	40	イラスト制作（25）
	11	背景デザイン（1）	41	イラスト制作（26）
	12	背景デザイン（2）	42	イラスト制作（27）
	13	背景デザイン（3）	43	イラスト制作（28）
	14	背景デザイン（4）	44	イラスト制作（29）
	15	背景デザイン（5）	45	イラスト制作（30）
	16	イラスト制作（1）	46	
	17	イラスト制作（2）	47	
	18	イラスト制作（3）	48	
	19	イラスト制作（4）	49	
	20	イラスト制作（5）	50	
	21	イラスト制作（6）	51	
	22	イラスト制作（7）	52	
	23	イラスト制作（8）	53	
	24	イラスト制作（9）	54	
	25	イラスト制作（10）	55	
	26	イラスト制作（11）	56	
	27	イラスト制作（12）	57	
	28	イラスト制作（13）	58	
	29	イラスト制作（14）	59	
	30	イラスト制作（15）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン演習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Clipstudio,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31	
	2	コンテスト用作品制作（2）	32	
	3	コンテスト用作品制作（3）	33	
	4	コンテスト用作品制作（4）	34	
	5	コンテスト用作品制作（5）	35	
	6	コンテスト用作品制作（6）	36	
	7	コンテスト用作品制作（7）	37	
	8	コンテスト用作品制作（8）	38	
	9	コンテスト用作品制作（9）	39	
	10	コンテスト用作品制作（10）	40	
	11	コンテスト用作品制作（11）	41	
	12	コンテスト用作品制作（12）	42	
	13	コンテスト用作品制作（13）	43	
	14	コンテスト用作品制作（14）	44	
	15	コンテスト用作品制作（15）	45	
	16	コンテスト用作品制作（16）	46	
	17	コンテスト用作品制作（17）	47	
	18	コンテスト用作品制作（18）	48	
	19	コンテスト用作品制作（19）	49	
	20	コンテスト用作品制作（20）	50	
	21	コンテスト用作品制作（21）	51	
	22	コンテスト用作品制作（22）	52	
	23	コンテスト用作品制作（23）	53	
	24	コンテスト用作品制作（24）	54	
	25	コンテスト用作品制作（25）	55	
	26	コンテスト用作品制作（26）	56	
	27	コンテスト用作品制作（27）	57	
	28	コンテスト用作品制作（28）	58	
	29	コンテスト用作品制作（29）	59	
	30	コンテスト用作品制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト表現Ⅰ	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる	
教科書	なし	
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中	
授業計画	1 効果的なエフェクト（1） 2 効果的なエフェクト（2） 3 効果的なエフェクト（3） 4 効果的なエフェクト（4） 5 効果的なエフェクト（5） 6 効果的なエフェクト（6） 7 効果的なエフェクト（7） 8 効果的なエフェクト（8） 9 効果的なエフェクト（9） 10 効果的なエフェクト（10） 11 効果的なエフェクト（11） 12 効果的なエフェクト（12） 13 効果的なエフェクト（13） 14 効果的なエフェクト（14） 15 効果的なエフェクト（15） 16 効果的なエフェクト（16） 17 効果的なエフェクト（17） 18 効果的なエフェクト（18） 19 効果的なエフェクト（19） 20 効果的なエフェクト（20） 21 効果的なエフェクト（21） 22 効果的なエフェクト（22） 23 効果的なエフェクト（23） 24 効果的なエフェクト（24） 25 効果的なエフェクト（25） 26 効果的なエフェクト（26） 27 効果的なエフェクト（27） 28 効果的なエフェクト（28） 29 効果的なエフェクト（29） 30 効果的なエフェクト（30）	31 効果的なエフェクト（31） 32 効果的なエフェクト（32） 33 効果的なエフェクト（33） 34 効果的なエフェクト（34） 35 効果的なエフェクト（35） 36 効果的なエフェクト（36） 37 効果的なエフェクト（37） 38 効果的なエフェクト（38） 39 効果的なエフェクト（39） 40 効果的なエフェクト（40） 41 効果的なエフェクト（41） 42 効果的なエフェクト（42） 43 効果的なエフェクト（43） 44 効果的なエフェクト（44） 45 効果的なエフェクト（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト表現Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記	メディアデザインを中心に多くの商業イラストを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	ポスター等制作（1）	31
	2	ポスター等制作（2）	32
	3	ポスター等制作（3）	33
	4	ポスター等制作（4）	34
	5	ポスター等制作（5）	35
	6	ポスター等制作（6）	36
	7	ポスター等制作（7）	37
	8	ポスター等制作（8）	38
	9	ポスター等制作（9）	39
	10	ポスター等制作（10）	40
	11	ポスター等制作（11）	41
	12	ポスター等制作（12）	42
	13	ポスター等制作（13）	43
	14	ポスター等制作（14）	44
	15	ポスター等制作（15）	45
	16	ポスター等制作（16）	46
	17	ポスター等制作（17）	47
	18	ポスター等制作（18）	48
	19	ポスター等制作（19）	49
	20	ポスター等制作（20）	50
	21	ポスター等制作（21）	51
	22	ポスター等制作（22）	52
	23	ポスター等制作（23）	53
	24	ポスター等制作（24）	54
	25	ポスター等制作（25）	55
	26	ポスター等制作（26）	56
	27	ポスター等制作（27）	57
	28	ポスター等制作（28）	58
	29	ポスター等制作（29）	59
	30	ポスター等制作（30）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			