

科目名		マンガ・イラスト演習 I A			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1「キャラクター」作りの理解と制作をする。 2「カラーの一枚絵」制作をする。 3「白黒の見開きマンガ」制作をする。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト(1枚画)が描けるようになる。 2.白黒の見開きマンガが描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	「マンガ」と「イラスト」、他ジャンルを統合する為に重要な「基礎」「土台」の説明。			
2	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」	キャラクター表制作(好きな既存のキャラクター)			
3	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」	キャラクター表制作(家族)			
4	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」	キャラクター表制作(友人、小学校、中学校、高校の教師)			
5	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作開始	キャラクター表制作(桃太郎)			
6	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	キャラクター表制作(お婆さん、お爺さん、村人、鬼)			
7	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「誕生」ラフ画制作			
8	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「村での生活」ラフ画制作			
9	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「敵・障害」ラフ画制作			
10	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「出発」ラフ画制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習ⅡA			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1、2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1・2年で合同のグループワークを行い、学年の違う者同士で「キャラクター」の解析。「キャラクター」作りを更に深く身につける事を目的とする。 2.アニメ作品の「1話目」や映画等を鑑賞し「キャラクター表」「4コママンガ」にまとめ、「一枚絵」「マンガ」の基礎技術を統合的に身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト(1枚画)が描けるようになる。 2.白黒の見開きマンガが描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1・2年生自己紹介グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
2	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
3	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
4	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
5	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
6	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
7	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
8	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
9	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
10	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

科目名		マンガテクニックA			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントーンなどマンガ表現における様々な効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ原稿制作が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	つけペン解説			
2	アナログ画材習得	ペン慣れ、ベタ、ホワイト修正			
3	アナログ画材習得	ペン慣れ、ベタ、ホワイト修正			
4	アナログ画材習得	オリジナル「桃太郎」立ち絵、ペン入れ 集中線			
5	アナログ画材習得	オリジナル「鬼」立ち絵ペン入れ ベタフラッシュ			
6	アナログ画材習得	桃太郎「誕生」ペン入れ スクリーントーン			
7	アナログ画材習得	桃太郎「村での生活」ペン入れ			
8	アナログ画材習得	桃太郎「敵・障害」ペン入れ			
9	アナログ画材習得	桃太郎「出発」ペン入れ			
10	1学期試験	1学期に習得したテクニックの入った原稿を仕上げる。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし10年間関わる				

科目名		クロッキー I A						
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラストマスター科	対象学年		1年生	開講時期		前期
必修・選択		必修		単位数		時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。						
学習目標 (到達目標)		1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		クロッキー帳、鉛筆その他配布資料						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	授業オリエンテーション			「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明				
2	人体を描けるようになる			顔比率(正面・横・斜め)				
3	人体を描けるようになる			頭身の説明 身体の比率				
4	人体を描けるようになる			簡易骨格・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「桃太郎」立ち絵、下描き制作				
5	人体を描けるようになる			簡易筋肉・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「鬼」立ち絵、下描き制作				
6	人体を描けるようになる			既存のキャラクターを簡易骨格、簡易筋肉にしてみる				
7	人体を描けるようになる			身体の部分ごとに説明・・・「上半身」				
8	人体を描けるようになる			身体の部分ごとに説明・・・「下半身」				
9	1学期試験課題			「桃太郎」の立ち絵下描き制作				
10	1学期試験課題			「桃太郎」の立ち絵下描き提出				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準				履修上の注意				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる						

科目名		パースペクティブ I A			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.画を描く上での「構図」「奥行」(「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」)を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。				
学習目標 (到達目標)	1.「構図」の理解。 2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	マンガ・イラスト制作上、「背景」がもつその重要性の説明			
2	「構図」の学習	学校近隣で写真を撮り、その「素材」を観ながらクロッキー2カット制作			
3	「構図」の学習	「日の丸」「3分割」「2分割」「左右対称」「対角線」基本的な5つの構図			
4	「構図」の学習	改めて学校近隣で写真を撮り、「素材」を観ながらクロッキー2カット制作			
5	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	「奥行」(「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」)			
6	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「誕生」に背景を入れて下描き			
7	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「村での生活」に背景を入れて下描き			
8	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「敵・障害」に背景を入れて下描き			
9	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「出発」に背景を入れて下描き			
10	1学期試験	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の入った背景制作。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし10年間関わる				

科目名		ビジネスマナー I A			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ビジネスマナーの考え方	あいさつ、ペアワーク 演習			
2	正しい発声と基本姿勢	あいさつ、声出し、基本姿勢 演習			
3	滑舌、立ち座り	発声の基本訓練、グループワーク 演習			
4	入退室、敬語	発声の基本訓練、グループワーク 演習			
5	入退室、敬語、ビジネス用語	発声の基本訓練、グループワーク 演習			
6	入退室、敬語、効果的な話し方	発声の基本訓練、グループワーク 演習			
7	5W/1H	発声の基本訓練、ジェスチャー 演習			
8	原稿作成	発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験評価	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		就職相談室長を6年間担当			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		イラストテクニック I A			
担当教員	P・N中野		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.色彩感覚の習得 2.アナログ、デジタル画材の習得				
学習目標 (到達目標)	1.カラーイラスト(1枚画)が描ける				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	1枚画を完成させる		色の基礎知識		
2	1枚画を完成させる		明度と彩度、色相環、コピック基礎		
3	1枚画を完成させる		肌塗り・ライティング		
4	1枚画を完成させる		色による感情表現		
5	1枚画を完成させる		「桃太郎」立ち絵コピック塗り		
6	1枚画を完成させる		「鬼」立ち絵コピック塗り		
7	1枚画を完成させる		桃太郎「誕生」コピック塗り		
8	1枚画を完成させる		桃太郎「村での生活」コピック塗り		
9	1枚画を完成させる		桃太郎「敵・障害」コピック塗り		
10	1枚画を完成させる		桃太郎「出発」コピック塗り		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。		
実務経験教員の経歴		印刷・Webなどでイラスト制作を手掛ける。専門学校講師6年。			

科目名		デッサン I A			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	10	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 基礎画力向上、質感表現の習得</p> <p>【進め方】 実習を通して技術を習得していく</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1 デッサン力の向上</p> <p>2 質感表現の習得</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	デッサンとは	デッサンについての基礎知識			
2	立方体	立方体を描写し、形をとる力を向上させる。			
3	円柱	円柱を描写し、形をとる力を向上させる。			
4	円錐	円錐を描写し、形をとる力を向上させる。			
5	球	球を描写し、形をとる力を向上させる。			
6	ブロック	ブロックを描写し、形をとる力を向上させる。			
7	2つのモチーフ	2つのモチーフを組み合わせて描写する。			
8	2つのモチーフ	2つのモチーフを組み合わせて描写する。			
9	3つのモチーフ(最終課題)	3つのモチーフを組み合わせて描写する。			
10	3つのモチーフ(最終課題)	3つのモチーフを組み合わせて描写する。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		アートディレクションとデザインを通じてイラストレーションを経験			

科目名		トータルプラクティカルデザイン I A			
担当教員		八子 智明		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	10	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 グラフィックデザインの基礎と、Illustratorの技術を習得する。</p> <p>【進め方】 教材に沿ってアプリケーションの技術を学び、それを活かし作品制作を行う。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1.グラフィックデザインの基礎を理解する。</p> <p>2.Illustratorの基礎的な操作を習得する。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	デジタルソフトについて	パソコンの基本操作とデジタルソフトの種類について			
2	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
3	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
4	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
5	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
6	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	企画書制作			
7	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	作品制作			
8	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	作品制作			
9	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	作品制作			
10	プレゼンテーション	プレゼンテーションとフィードバック			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		アートディレクションとデザインを経験			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						キャラクターモーションB					
担当教員		新井田 耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		2年		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.キャラクターに様々なポーズを付けて作画する 2.キャラクターに角度を付けて作画する 3.デッサンや、クロッキー調ではなくアニメキャラクター調で作画する									
学習目標 (到達目標)		1.キャラクター作画 2.ポーズのつけた作画 3.構図の理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		写真から起こすマンガデッサン、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	キャラクター表・三面図					三面図 ポイント説明tと演習					
2	キャラクターデッサン・アングル					キャラクターデッサン・アングル ポイント説明tと演習					
3	キャラクターデッサン・外連味					キャラクターデッサン・外連味 ポイント説明tと演習					
4	キャラクターデッサン・複数のキャラ					キャラクターデッサン・複数のキャラ ポイント説明tと演習					
5	中間考察・オリジナルイラスト					中間考察・オリジナルイラスト 演習					
6	キャラクターデッサン・背景とキャラクター					キャラクターデッサン・背景とキャラクター ポイント説明tと演習					
7	キャラクターデッサン・テーマイラスト					キャラクターデッサン・テーマイラスト 演習					
8	キャラクターデッサン・テーマイラスト					キャラクターデッサン・テーマイラスト 演習					
9	2学期試験					実技試験					
10	2学期試験評価					実技試験・評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴						アニメ、原画経験者					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習 I B			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1「キャラクター」作りの理解と制作をする。 2「カラーの一枚絵」制作をする。 3「白黒の見開きマンガ」制作をする。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト(1枚画)が描けるようになる。 2.白黒の見開きマンガが描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	キャラクターの重要性の再度説明			
2	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「出会い」ラフ画制作			
3	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「戦い」ラフ画制作			
4	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「エンディング」ラフ画制作			
5	縦スクロールマンガ制作	1枚絵、風刺画、絵画等から講義			
6	縦スクロールマンガ制作	風刺画から4コママンガ制作			
7	縦スクロールマンガ制作	4コママンガから見開き(2ページ)マンガ制作			
8	縦スクロールマンガ制作	デジタルマンガ制作開始・・・縦スクロールマンガ用キャラクターネタ出し			
9	縦スクロールマンガ制作	デジタルマンガ制作開始・・・縦スクロールマンガ用ネーム制作			
10	縦スクロールマンガ制作	デジタルマンガ制作開始・・・縦スクロールマンガ用ネーム完成			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習ⅡB			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1、2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1・2年で合同のグループワークを行い、学年の違う者同士で「キャラクター」の解析。「キャラクター」作りを更に深く身につける事を目的とする。 2.アニメ作品の「1話目」や映画等を鑑賞し「キャラクター表」「4コママンガ」にまとめ、「一枚絵」「マンガ」の基礎技術を統合的に身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト(1枚画)が描けるようになる。 2.白黒の見開きマンガが描けるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1・2年生自己紹介グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
2	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
3	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
4	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
5	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
6	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
7	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
8	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
9	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
10	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

科目名		マンガテクニックB			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントーンなどマンガ表現における様々な効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ原稿制作が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	シンティックの解説			
2	デジタル画材習得	解像度について、基本的な着色ツールの使用法			
3	デジタル画材習得	選択範囲、アンチエイリアスについて解説と実践			
4	デジタル画材習得	選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践			
5	デジタル画材習得	コピー&ペースト、画像の変形、カラーモードの説明解説と実践			
6	デジタル画材習得	色調補正、ペイントツール関連解説と実践			
7	デジタル画材習得	レタッチ系ツール解説と実践			
8	デジタル画材習得	レイヤー、フィルター解説と実践			
9	デジタル画材習得	線画抽出の方法、着色			
10	2学期試験	2学期に習得したテクニックの入った原稿を仕上げる。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし10年間関わる				

科目名		クロッキー I B			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。				
学習目標 (到達目標)	1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	クロッキー帳、鉛筆その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	1学期の復習「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明			
2	動物とオリジナルモンスターを描けるようになる	動物を描く「馬」の簡易骨格、簡易筋肉・・・様々なポーズ			
3	動物とオリジナルモンスターを描けるようになる	動物を描く「象」の簡易骨格、簡易筋肉・・・様々なポーズ			
4	動物とオリジナルモンスターを描けるようになる	動物を描く「ゴリラ」「ライオン」「ウサギ」の簡易骨格、簡易筋肉・・・様々なポーズ			
5	動物とオリジナルモンスターを描けるようになる	研修旅行で取材した動物のクロッキー画完成			
6	動物とオリジナルモンスターを描けるようになる	上野動物園で取材した動物を基に「オリジナルモンスター」制作			
7	動物とオリジナルモンスターを描けるようになる	上野動物園で取材した動物を基に「オリジナルモンスター」制作			
8	動物とオリジナルモンスターを描けるようになる	上野動物園で取材した動物を基に「オリジナルモンスター」制作、キャラ表提出			
9	2学期試験課題	デジタルマンガ制作開始・・・縦スクロールマンガ用全キャラクター表制作			
10	2学期試験課題	デジタルマンガ制作開始・・・縦スクロールマンガ用全キャラクター表制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						パースペクティブ I B					
担当教員		伊藤 寛志			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.画を描く上での「構図」「奥行」(「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」)を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。									
学習目標 (到達目標)		1.「構図」の理解。 2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション					1学期復習					
2	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習					桃太郎課題「出会い」に背景を入れて下描き					
3	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習					桃太郎課題「戦い」に背景を入れて下描き					
4	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習					桃太郎課題「エンディング」に背景を入れて下描き					
5	「水平線・アイレベル」「稜線」「消失点」「1、2、3点透視図法」の学習					「水平線・アイレベル」の学習					
6	「水平線・アイレベル」「稜線」「消失点」「1、2、3点透視図法」の学習					「稜線」の学習					
7	「水平線・アイレベル」「稜線」「消失点」「1、2、3点透視図法」の学習					「消失点」「1点透視図法」の学習					
8	「水平線・アイレベル」「稜線」「消失点」「1、2、3点透視図法」の学習					「2点透視図法」の学習					
9	「水平線・アイレベル」「稜線」「消失点」「1、2、3点透視図法」の学習					「3点透視図法」の学習					
10	2学期試験					「水平線・アイレベル」「稜線」「消失点」「1、2、3点透視図法」の入った背景制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。					
実務経験教員の経歴						マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし10年間関わる					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						実践ビジネスマナー I B					
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	電話対応の基本					発声の基本訓練、グループワーク 演習					
2	電話対応、ロールプレイング					発声の基本訓練、グループワーク 演習					
3	電話対応、ロールプレイング、不在の場合					発声の基本訓練、ペアワーク 演習					
4	電話対応、ロールプレイング、トラブル対応					発声の基本訓練、ペアワーク 演習					
5	電話対応、ロールプレイング、まとめ					発声の基本訓練、実践ビジネスマナーケーススタディ 演習					
6	電話、FAX、メールのマナー					プリントを使用しての講義					
7	企業訪問時のアポイントメント					発声の基本訓練、ペアワーク 演習					
8	企業訪問時のアポイントメント					発声の基本訓練、ペアワーク 演習					
9	2学期試験					実技試験					
10	2学期試験評価					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						就職相談室長を6年間担当					

科目名						イラストテクニック I B					
担当教員		P・N中野			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.色彩感覚の習得 2.アナログ、デジタル画材の習得									
学習目標 (到達目標)		1.カラーイラスト(1枚画)が描ける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラスト制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション					1学期復習					
2	1枚画を完成させる					桃太郎「出会い」色塗り 色鉛筆					
3	1枚画を完成させる					桃太郎「戦い」色塗り 水彩					
4	1枚画を完成させる					桃太郎「エンディング」色塗り アクリルガッシュ					
5	1枚画を完成させる					コンペ選定・研究・課題制作①					
6	1枚画を完成させる					コンペ課題制作①					
7	1枚画を完成させる					コンペ課題制作①					
8	1枚画を完成させる					コンペ選定・研究・課題制作②					
9	1枚画を完成させる					コンペ課題制作②					
10	1枚画を完成させる					コンペ課題制作②					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。					
実務経験教員の経歴						印刷・Webなどでイラスト制作を手掛ける。専門学校講師6年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デッサン I B			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	10	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 基礎画力向上、質感表現の習得</p> <p>【進め方】 実習を通して技術を習得していく</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1 デッサン力の向上</p> <p>2 質感表現の習得</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	質感表現について		質感表現の重要性について。		
2	金属		金属を描写し、質感を表現力を向上させる。		
3	布		布を描写し、質感を表現力を向上させる。		
4	ガラス		ガラスを描写し、質感を表現力を向上させる。		
5	木		木を描写し、質感を表現力を向上させる。		
6	野菜		野菜を描写し、質感を表現力を向上させる。		
7	2つの違った質感のモチーフ		2つのモチーフを組み合わせて描写する。		
8	2つの違った質感のモチーフ		2つのモチーフを組み合わせて描写する。		
9	3つの違った質感のモチーフ(最終課題)		3つのモチーフを組み合わせて描写する。		
10	3つの違った質感のモチーフ(最終課題)		3つのモチーフを組み合わせて描写する。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		アートディレクションとデザインを通じてイラストレーションを経験			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		トータルプラクティカルデザイン I B						
担当教員		八子 智明		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラストマスター科	対象学年		10	開講時期		後期
必修・選択		必修		単位数		時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 グラフィックデザインの基礎と、Illustratorの技術を習得する。</p> <p>【進め方】 教材に沿ってアプリケーションの技術を学び、それを活かし作品制作を行う。</p>						
学習目標 (到達目標)		<p>1.グラフィックデザインの基礎を理解する。</p> <p>2.Illustratorの基礎的な操作を習得する。</p>						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	デザインについて			デザイン4原則				
2	情報の優先順位と整理について			デモンストレーションと実習				
3	名刺制作			制作				
4	名刺制作			制作				
5	タイポグラフィについて			デモンストレーションと実習				
6	タイポグラフィ制作			制作				
7	目を引かせる部分と、読ませる部分			デモンストレーションと実習				
8	チラシ制作			制作				
9	チラシ制作			制作				
10	プレゼンテーション			プレゼンテーションとフィードバック				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準				履修上の注意				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴				アートディレクションとデザインを経験				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		実践行動学part I			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	意欲的な心構え・夢と目標	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言いつ	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	意欲的な心構え・まず第一歩を	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

科目名		実践行動学part II			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						日本語コミュニケーション検定					
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		×				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		1年		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		32時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。									
学習目標 (到達目標)		1.コミュニケーション検定初級合格。 2.実践的なコミュニケーションスキルの理解。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
2	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
3	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
4	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
5	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
6	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
7	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
8	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
9	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
10	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
11	コミュニケーション検定日					検定本番					
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・検定合格評価(90%)、授業姿勢(10%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						ビジネス著作権検定					
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		×				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		1年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		38時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。									
学習目標 (到達目標)		1.ビジネス著作権検定BASIC合格。 2.著作権の基本的な考えを理解。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
2	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
3	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
4	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
5	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
6	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
7	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
8	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
9	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
10	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
11	ビジネス著作権検定日					検定本番					
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・検定合格評価(90%)、授業姿勢(10%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						家電販売業3年、専門学校講師9年					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		就職・進路研修						
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラストマスター科	対象学年		1年生	開講時期		通期
必修・選択		必修		単位数		時間数		27時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ						
学習目標 (到達目標)		1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	就職活動についての講義			就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り				
2	適性検査の体験			適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施				
3	スーツ研修			服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義				
4	租税講座			税理士を招き、税金についての講義				
5	年金講座			年金事務所より職員を招き講義				
6	確定申告講座			税務署より職員を招き講義				
7	求職登録についての説明			求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える				
8	模擬面接会			模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する				
9	先輩作家との交流会			実績の出た先輩とのディスカッション				
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準				履修上の注意				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴				就職相談室長を6年間担当				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究			
担当教員	石川 兼司		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	39時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.コミックアプリ、comicoの講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料等				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	comico講演会、添削会		講演会の聴講、作品添削の実施		
2	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
3	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
4	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
5	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
6	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
7	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
8	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
9	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社からマンガ作品の添削		
10	東京持ち込み研修		マンガ作品の出版社持ち込み		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		教務経験8年、エッセイマンガ家として活躍中			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		オリジナル課題制作			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	100時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ・イラスト演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ・イラスト制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
2	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
3	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
4	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
5	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
6	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
7	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
8	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
9	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
10	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作			
11	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
12	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
13	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
14	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
15	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
16	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
17	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
18	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
19	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
20	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス研修			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年生	開講時期	1学期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 学生生活における、校内ルールの説明と理解 2. タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3. コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1. 校内ルールの理解 2. 授業開始へ向けての準備 3. 学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き	オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール	学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習	クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					

科目名		修了制作			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ・イラスト業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。 2.原則マンガ作品だが、シナリオ作品、SNS用投稿作品など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.修了制作として、1年間学んだ技術と知識を活かし、作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ・イラスト制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
2	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
3	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
4	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
5	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
6	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
7	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
8	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
9	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
10	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
11	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
12	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
13	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
14	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
15	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
16	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
17	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
18	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
19	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。			
20	修了制作、全員完成、提出	作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習 I A						
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラストマスター科	対象学年		2年	開講時期		前期
必修・選択		必修		単位数		時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.1年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進める。 2.作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。 3.全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。						
学習目標 (到達目標)		1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	オリエンテーション			作画実習				
2	キャラクター制作の復習			作画実習				
3	キャラクター制作の復習			作画実習				
4	キャラクター制作の復習			作画実習				
5	1枚絵制作の復習			作画実習				
6	1枚絵制作の復習			作画実習				
7	1枚絵制作の復習			作画実習				
8	コママンガ制作の復習			作画実習				
9	コママンガ制作の復習			作画実習				
10	コママンガ制作の復習			作品提出				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準				履修上の注意				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる						

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習ⅡA			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	1、2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1・2年で合同のグループワークを行い、学年の違う者同士で「キャラクター」の解析。「キャラクター」作りを更に深く身につける事を目的とする。 2.アニメ作品の「1話目」や映画等を鑑賞し「キャラクター表」「4コママンガ」にまとめ、「一枚絵」「マンガ」の基礎技術を統合的に身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト(1枚画)が描けるようになる。 2.白黒の見開きマンガが描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1・2年生自己紹介グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
2	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
3	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
4	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
5	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
6	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
7	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
8	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
9	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
10	1・2年生グループワーク	アニメ1話目鑑賞、4コママンガ制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						セルフマネタイズ実践 I A					
担当教員		八子 智明			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		15		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 ブランディングした自分をいかに収入に結び付けるかを学び、実践する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>1.自分の売り込み方を理解する</p> <p>2.マネタイズ戦略を立て、収入を得る</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	マネタイズとは何か					授業概要の説明、導入。マネタイズの意味と必要性。					
2	マネタイズ戦略プレゼンテーション					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
3	課題その1制作					市場調査をもとに制作。					
4	課題その1プレゼンテーションとフィードバック					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
5	課題その2制作					市場調査をもとに制作。					
6	課題その2プレゼンテーションとフィードバック					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
7	自分に向けたマネタイズとは					自分が収入を得る手段の選定。					
8	コンペ作品制作					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。					
9	コンペ作品制作					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。					
10	コンペ提案(前期最終課題)					作品を提案し、ふりかえりとまとめ。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>					
実務経験教員の経歴						アートディレクションとデザインを通してマーケティングを経験					

科目名						キャラクターモーション I A					
担当教員		新井田 耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		2年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.キャラクターに様々なポーズを付けて作画する 2.キャラクターに角度を付けて作画する 3.デッサンや、クロッキー調ではなくアニメキャラクター調で作画する									
学習目標 (到達目標)		1.キャラクター作画 2.ポーズのつけた作画 3.構図の理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、キャラクターデッサンとは					履修にあたっての注意点、学習の進め方					
2	キャラクター表・三面図					三面図 ポイント説明と演習					
3	キャラクターデッサン・角度をつける					キャラクターデッサン・角度をつける ポイント説明と演習					
4	キャラクターデッサン・歩く					キャラクターデッサン・歩く ポイント説明と演習					
5	キャラクターデッサン・走る					キャラクターデッサン・走る ポイント説明と演習					
6	中間考察・オリジナルイラスト					中間考察・オリジナルイラスト 演習					
7	キャラクターデッサン・走る・全力で走る					キャラクターデッサン・走る・全力で走る ポイント説明と演習					
8	キャラクターデッサン・座る・椅子に座る					キャラクターデッサン・座る・椅子に座る ポイント説明と演習					
9	1学期試験					実技試験					
10	1学期試験評価					実技試験・評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴						アニメ、原画経験者					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		イラストテクニックⅡA			
担当教員	P・N中野		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、イラスト制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.カラーイラスト(1枚画)が描ける				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション		コンペ参加先を決める		
2	1枚画を完成させる		作画実習		
3	1枚画を完成させる		作画実習		
4	1枚画を完成させる		作画実習		
5	1枚画を完成させる		作画実習		
6	1枚画を完成させる		作画実習		
7	1枚画を完成させる		作画実習		
8	1枚画を完成させる		作画実習		
9	1枚画を完成させる		作画実習		
10	1枚画を完成させる		作品提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。		
実務経験教員の経歴		印刷・Webなどでイラスト制作を手掛ける。専門学校講師6年。			

科目名						セルフブランディング実践A					
担当教員		八子 智明			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		15		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 現代のクリエイターは作品のみならず、自分自身をブランディングする必要があり、その方法を習得する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>1.自分をブランド化して作品を作れるようになる</p> <p>2.自分をブランド化して発信できるようになる</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ブランドとは何か					授業概要の説明、導入。ブランディングの意味と必要性。					
2	強みのリサーチ、自分の思う強みと他人が思う強み					主観的、客観的に自己分析。					
3	他人が思う自分の強みを現した作品の制作					客観的に見た自分の強みを作品にする。					
4	他人が思う自分の強みを現した作品のプレゼンテーション					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
5	自分の最も好きで知識の深いものは何か					自分の武器になりうる方向性の分析。					
6	自分の最も好きで知識の深いものについての作品の制作					分析をもとに作品制作。					
7	自分が最も好きで知識の深いものについての作品のプレゼンテーション					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
8	作品の発信方法について、自分らしさとは何か					効果的な発信方法の分析と、自己分析。					
9	自分らしさ(ブランディング案)プレゼンテーション(前期最終課題)					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
10	SNS発信、前期まとめ					SNS発信の戦略建てと、前期まとめ。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>					
実務経験教員の経歴						アートディレクションとデザインを通してマーケティングを経験					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		パースペクティブⅡA			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ背景を完成させることができる。 2.アシスタントに必要なスキルを身につける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業説明、アシスタントの説明、テクニック確認、復習	講義、ポイント説明、小課題制作			
2	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
3	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
4	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
5	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
6	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
7	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
8	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
9	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
10	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。(最大で2課題)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし10年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習 I B			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進める。 2.作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。 3.全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション	作画実習			
2	キャラクター制作の復習	作画実習			
3	キャラクター制作の復習	作画実習			
4	キャラクター制作の復習	作画実習			
5	1枚絵制作の復習	作画実習			
6	1枚絵制作の復習	作画実習			
7	1枚絵制作の復習	作画実習			
8	コママンガ制作の復習	作画実習			
9	コママンガ制作の復習	作画実習			
10	コママンガ制作の復習	作品提出			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						セルフマネタイズ実践 I B					
担当教員			八子 智明			実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		15		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 ブランディングした自分をいかに収入に結び付けるかを学び、実践する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>1.自分の売り込み方を理解する</p> <p>2.マネタイズ戦略を立て、収入を得る</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	LINEスタンプ・SNS漫画イラスト反応は？改善点について					振り返りとフィードバック					
2	SNS漫画イラスト再チャレンジ					制作					
3	SNS漫画イラスト再発表、改善点は？					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
4	LINEスタンプ再チャレンジ					制作					
5	LINEスタンプ再発表、改善点は？					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
6	自分の売りとマネタイズについて					実習を通して自己分析。					
7	マネタイズにつながる作品作り					制作					
8	マネタイズにつながる作品作り					制作					
9	マネタイズにつながる作品作り・受注コンペ					制作、作品を提案。					
10	マネタイズ結果、改善点について					ふりかえりとまとめ。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>					
実務経験教員の経歴						アートディレクションとデザインを通してマーケティングを経験					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						イラストテクニックⅡB					
担当教員			P・N中野			実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.1年次の授業内容を活かし、イラスト制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。									
学習目標 (到達目標)		1.カラーイラスト(1枚画)が描ける									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		イラスト制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション					コンペ参加先を決める					
2	1枚画を完成させる					作画実習					
3	1枚画を完成させる					作画実習					
4	1枚画を完成させる					作画実習					
5	1枚画を完成させる					作画実習					
6	1枚画を完成させる					作画実習					
7	1枚画を完成させる					作画実習					
8	1枚画を完成させる					作画実習					
9	1枚画を完成させる					作画実習					
10	1枚画を完成させる					作品提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。					
実務経験教員の経歴						印刷・Webなどでイラスト制作を手掛ける。専門学校講師6年。					

科目名						セルフブランディング実践B					
担当教員		八子 智明			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		15		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 現代のクリエイターは作品のみならず、自分自身をブランディングする必要があり、その方法を習得する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>1.自分をブランド化して作品を作るようになる</p> <p>2.自分をブランド化して発信できるようになる</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	SNSの反応どうだった？					ふりかえりと効果測定。					
2	作品作り					制作					
3	作品作り					制作					
4	関連知識を増やす					実習と研究					
5	広い作品作り					制作					
6	発表、引き出しを広げるということ					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
7	自分ブランド作品作り					制作					
8	自分ブランド作品作り					制作					
9	有効的な発信研究					実習と研究					
10	自分ブランドの作品発表&発信					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴						アートディレクションとデザインを通してマーケティングを経験					

科目名		パースペクティブⅡB			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ背景を完成させることができる。 2.アシスタントに必要なスキルを身につける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1学期復習	講義、ポイント説明、小課題制作			
2	オリジナル背景制作	講義、ポイント説明、小課題制作			
3	オリジナル背景制作	講義、ポイント説明、小課題制作			
4	オリジナル背景制作	講義、ポイント説明、小課題制作			
5	オリジナル背景制作	講義、ポイント説明、小課題制作			
6	オリジナル背景制作	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
7	オリジナル背景制作	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
8	オリジナル背景制作	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
9	オリジナル背景制作	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
10	オリジナル背景制作	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。(最大で2課題)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし10年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		実践行動学partⅢ			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス研修			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	開講時期	1学期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 学生生活における、校内ルールの説明と理解 2. タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3. コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1. 校内ルールの理解 2. 授業開始へ向けての準備 3. 学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き	オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール	学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習	クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					

②

## 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進級制作			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	220時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ・イラスト業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。 2.原則マンガ作品だが、シナリオ作品、SNS用投稿作品など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.修了制作として、1年間学んだ技術と知識を活かし、作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ・イラスト制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
2	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
3	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
4	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
5	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
6	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
7	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
8	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
9	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
10	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
11	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
12	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
13	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
14	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
15	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
16	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
17	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
18	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
19	修了制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
20	修了制作、全員完成、提出	作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アナログ画材技法A			
担当教員	山田 ナツミ	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、意識調査(画材と素材について考察を深める。)	講義			
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間	講義、実習			
3	基底材・画材・キャンバスサイズ	講義、実習			
4	ルセットの制作・マチエールの重要性	講義、実習			
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①	講義、実習			
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②	講義、実習			
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ	講義、実習			
8	アイコンとコミックのコラボ、装飾的效果①	講義、実習			
9	装飾的效果②	講義、実習			
10	プレゼンテーション	講義、実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師12年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタル画材技法A			
担当教員	青池 祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標 (到達目標)	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	適宜、プリント配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1年次の復習	講義と演習			
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習			
3	質感表現①	講義と演習			
4	質感表現②	講義と演習			
5	質感表現③	講義と演習			
6	コピーペーストの活用	講義と演習			
7	前景中景遠景の表現	講義と演習			
8	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
9	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
10	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験10年			

科目名		選択アートイラストA			
担当教員	近藤 充	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標 (到達目標)	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。	講義・ディスカッション			
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	講義・ディスカッション			
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック	講義・ディスカッション			
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	講義・ディスカッション			
5	西洋美術④バロック「光の質とニュアンス」	講義・ディスカッション			
6	西洋美術⑤ロココ、反動形成について、軽薄と退廃、悪について	講義・ディスカッション			
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	講義・ディスカッション			
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	講義・ディスカッション			
9	西洋美術⑧フォーヴ・キュビズム、表現、シュールレアリスム	講義・ディスカッション			
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	講義・ディスカッション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択カットイラストA			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標 (到達目標)	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、カットイラスト作成		講義・イラスト作成。		
2	イラスト年齢別描き分け		講義・イラスト作成。		
3	イラスト3頭身で描く		講義・イラスト作成。		
4	動物イラスト		講義・イラスト作成。		
5	星座イラスト		講義・イラスト作成。		
6	料理イラスト		講義・イラスト作成。		
7	四季イラスト		講義・イラスト作成。		
8	イラストマップ作成		講義・イラスト作成。		
9	イラストマップ作成		講義・イラスト作成。		
10	イラストマップ作成		講義・イラスト作成。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。		
実務経験教員の経歴					
グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験9年。					

科目名		選択制作実習A			
担当教員	森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
2	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
3	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
4	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		教務経験8年、エッセイマンガ家として活躍中			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アナログ画材技法B			
担当教員	山田 ナツミ	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	画廊見学	講義、実習			
2	パステル・波状模様・抽象的画像	講義、実習			
3	個人対談・アナログ描写・プレ卒について	ディスカッション			
4	プレ卒業制作	講義、実習			
5	エスキース作成	実習			
6	エスキースから制作へ	実習			
7	プレ卒業制作	実習			
8	プレ卒業制作	実習			
9	プレ卒業制作	実習			
10	プレゼンテーション	プレゼンテーション・ディスカッション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師12年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタル画材技法B			
担当教員	青池 祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標 (到達目標)	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	適宜、プリント配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
2	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	応募作品完成、投稿			
3	テキストを使った表現①	講義と作品制作			
4	テキストを使った表現②	講義と作品制作			
5	変形機能の活用	講義と作品制作			
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作			
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作			
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作			
9	コンペティション用作品制作③	作品制作			
10	コンペティション用作品制作④	作品制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験10年			

科目名		選択アートイラストB			
担当教員	近藤 充	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標 (到達目標)	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	日本の美術①原始の造形、縄文・弥生・古墳	講義・ディスカッション			
2	美術展見学	研究			
3	日本美術②天平・飛鳥・奈良	講義・ディスカッション			
4	日本美術③平安前期	講義・ディスカッション			
5	日本美術④平安後期	講義・ディスカッション			
6	日本美術⑤鎌倉・武士のリアリティー	講義・ディスカッション			
7	日本美術⑥室町・禅、水墨画、日本刀	講義・ディスカッション			
8	日本美術⑦安土・桃山	講義・ディスカッション			
9	日本美術⑧狩野派と長谷川派	講義・ディスカッション			
10	フィールドワーク旧斎藤家別邸	研究			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択カットイラストB			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標 (到達目標)	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	似顔絵・スポーツ選手①		講義・イラスト作成。		
2	似顔絵・スポーツ選手②		講義・イラスト作成。		
3	ことわざ8カット/モノクロ①		講義・イラスト作成。		
4	ことわざ8カット/モノクロ②		講義・イラスト作成。		
5	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
6	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
7	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
8	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
9	童話①		講義・イラスト作成。		
10	童話②		講義・イラスト作成。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。		
実務経験教員の経歴					
グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験9年。					

科目名		選択制作実習B			
担当教員	森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
2	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
3	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
4	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		教務経験8年、エッセイマンガ家として活躍中			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		異文化研究 米国コース			
担当教員	廣野 美樹 山上 超夢	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	87時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3.現地の文化活動に触れる 4.各種手続きを経験し理解する				
学習目標 (到達目標)	1.より広い視野で作品に向き合う 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション	研修概要の説明 行動グループ決め			
2	現地コンテンツ案内	コーディネーターによるコンテンツ案内			
3	各種レンタル・海外保険	専門業者による海外保険、各種レンタルの説明			
4	異文化研究	グループワーク			
5	異文化研究・持ち物チェック・機内持ち込み制限	持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明			
6	異文化研究・行動計画	グループワーク			
7	異文化研究・言語講座1	言語講座 講師を招いての講座			
8	各種レンタル・海外保険 申し込み手続き	専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き			
9	異文化研究・言語講座2	言語講座 講師を招いての講座			
10	現地コンテンツ・オプション 申し込み手続き	コーディネーターによる申し込み手続き			
11	異文化研究・行動計画確認	行動計画・展示作品確認			
12	渡航前最終確認	コーディネーターによる最終確認			
13	現地研修	行程に沿った、現地研修			
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		異文化研究 台湾コース			
担当教員	新井田 耕一 駒形 靖	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	69時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3.現地の文化活動に触れる 4.各種手続きを経験し理解する				
学習目標 (到達目標)	1.より広い視野で作品に向き合う 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション	研修概要の説明 行動グループ決め			
2	現地コンテンツ案内	コーディネーターによるコンテンツ案内			
3	各種レンタル・海外保険	専門業者による海外保険、各種レンタルの説明			
4	異文化研究	グループワーク			
5	異文化研究・持ち物チェック・機内持ち込み制限	持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明			
6	異文化研究・行動計画	グループワーク			
7	異文化研究・言語講座1	言語講座 講師を招いての講座			
8	各種レンタル・海外保険 申し込み手続き	専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き			
9	異文化研究・言語講座2	言語講座 講師を招いての講座			
10	現地コンテンツ・オプション 申し込み手続き	コーディネーターによる申し込み手続き			
11	異文化研究・行動計画確認	行動計画・展示作品確認			
12	渡航前最終確認	コーディネーターによる最終確認			
13	現地研修	行程に沿った、現地研修			
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名 異文化研究 国内研修コース					
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	35時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.SNSを活用しての情報収集 3.作品制作				
学習目標 (到達目標)	1.より広い視野で作品に向き合う 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業内容解説、使用教材の配布		自己紹介、PowerPointを使用		
2	プレゼンテーション準備		プレゼンテーション内容をまとめるプリント配布、作成		
3	プレゼンテーション素材作成		PowerPointでプレゼン素材を作成		
4	プレゼンテーション素材作成		PowerPointでプレゼン素材を作成		
5	プレゼンテーション		作成したスライドを使用し、プレゼンテーション		
6	プレゼンテーション		作成したスライドを使用し、プレゼンテーション		
7	最終プレゼンテーションテーマ発表、解説		最終課題をテーマを提示し、作成方法、注意点を講義		
8	プレゼンテーション素材作成		PowerPointでプレゼン素材を作成		
9	プレゼンテーション素材作成		PowerPointでプレゼン素材を作成		
10	最終プレゼンテーション		作成したスライドを使用し、プレゼンテーション、個々に総括		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習Ⅲ①A			
担当教員		石川 兼司	実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラストマスター科	対象学年		3年
必修・選択		必修	単位数		
			開講時期		後期
			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.1、2年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進める。 2.作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。 3.全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。			
学習目標 (到達目標)		1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料			
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション		作画実習		
2	キャラクター制作の復習		作画実習		
3	キャラクター制作の復習		作画実習		
4	キャラクター制作の復習		作画実習		
5	1枚絵制作の復習		作画実習		
6	1枚絵制作の復習		作画実習		
7	1枚絵制作の復習		作画実習		
8	コママンガ制作の復習		作画実習		
9	コママンガ制作の復習		作画実習		
10	コママンガ制作の復習		作品提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。		
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる			

科目名		作品制作実習Ⅲ①A			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
2	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
3	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
4	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作実習Ⅲ②A			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	10時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
2	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
3	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
4	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスマナーⅢA			
担当教員	福原 純子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討			
2	面接練習	基本項目の講義			
3	面接練習	ポイント解説 演習			
4	面接練習	ポイント解説 演習			
5	面接練習	ポイント解説 演習			
6	面接練習	ポイント解説 演習			
7	面接練習	ポイント解説 演習			
8	面接練習	ポイント解説 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験評価	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	ビジネスマナー講師として指導現場において22年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路研究ⅢA			
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.卒業後の生活設計、人生設計を授業を通して制作する。 2.社会人の「常識」や「備え」を身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.卒業後の生活を計画し、生計を考えられるようにする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	職業分析	講義、i-padで情報検索、レポート制作			
2	自己PR書制作	講義、ポイント説明、PR書制作			
3	自己PR書制作	制作、個別チェック			
4	自己PR書制作	制作、個別チェック			
5	ハローワーク訪問	新潟市若者しごと館訪問			
6	お金を考える:収入編	講義、ポイント説明、i-padで情報検索、レポート制作			
7	お金を考える:支出編	講義、ポイント説明、i-padで情報検索、レポート制作			
8	一般常識問題	小課題、答え合わせ			
9	一般常識問題	小課題、答え合わせ			
10	卒業後の進路報告書準備	講義、ポイント説明、書類制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		漫画家経験8年、教務経験11年			

科目名						トータルマネジメント実践ⅢA					
担当教員		八子 智明			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		15		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 ブランディングとマネタイズを併せて自分自身をマネジメントする。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>1ブランド力をもって発信し、他者に受け入れられる</p> <p>2.マネタイズが確立でき、継続して収入がある</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	自分のブランドとマネタイズ					授業概要の説明、導入。マネタイズ、ブランディングの振り返り。					
2	ブランドの強化と強みの再リサーチ					自己の強みを再リサーチし、自己ブランドをさらに強化する。					
3	一番好きで知識の深いものをさらに掘り下げて作品制作					売りの強化と、それを表現した作品を制作。					
4	作品のプレゼンテーション					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
5	マネタイズの強化と自分の強みの表現強化					自己の強みの発信方法の見直しと、マネタイズの強化。					
6	マネタイズ手段の拡張					マネタイズ手段の再リサーチと見直しをし、幅を広げる。					
7	拡張した手段のプレゼンテーション					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
8	客観的に見て一段階上のクオリティの作品制作					課題制作					
9	客観的に見て一段上のクオリティの作品制作					課題制作					
10	プレゼンテーション(前期最終課題)					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>					
実務経験教員の経歴		アートディレクションとデザインを通してマーケティングを経験									

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ・イラスト演習Ⅲ①B			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1、2年次の授業内容を活かし、イラスト・マンガ制作を進める。 2.作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。 3.全個別対応により、オリジナルのイラスト・マンガの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストとマンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション	作画実習			
2	キャラクター制作の復習	作画実習			
3	キャラクター制作の復習	作画実習			
4	キャラクター制作の復習	作画実習			
5	1枚絵制作の復習	作画実習			
6	1枚絵制作の復習	作画実習			
7	1枚絵制作の復習	作画実習			
8	コママンガ制作の復習	作画実習			
9	コママンガ制作の復習	作画実習			
10	コママンガ制作の復習	作品提出			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作実習Ⅲ①B			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
2	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
3	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
4	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作実習Ⅲ②B			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
2	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
3	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
4	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスマナーⅢB			
担当教員	福原 純子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討			
2	面接練習	基本項目の講義			
3	面接練習	ポイント解説 演習			
4	面接練習	ポイント解説 演習			
5	面接練習	ポイント解説 演習			
6	面接練習	ポイント解説 演習			
7	面接練習	ポイント解説 演習			
8	面接練習	ポイント解説 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験評価	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	ビジネスマナー講師として指導現場において22年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路研究ⅢB			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.卒業後の生活設計、人生設計を授業を通して制作する。 2.社会人の「常識」や「備え」を身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.卒業後の生活を計画し、生計を考えられるようにする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	卒業後の生活を考える	講義、ポイント説明、レポート制作			
2	住まいを考える	講義、ポイント説明、レポート制作			
3	仕事環境を考える	講義、ポイント説明、レポート制作			
4	仕事情報を獲得するために	講義、ポイント説明、レポート制作			
5	インターネットを活用した情報検索	講義、ポイント説明、レポート制作			
6	一般常識問題	小課題、答え合わせ			
7	一般常識問題	小課題、答え合わせ			
8	卒業後の進路報告書制作	書類制作、個別チェック			
9	卒業後の進路報告書制作	書類制作、個別チェック			
10	卒業後の進路報告書制作	書類制作、個別チェック			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		漫画家経験8年、教務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						トータルマネジメント実践ⅢB					
担当教員		八子 智明			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		15		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 ブランディングとマネタイズを併せて自分自身をマネジメントする。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>1.ブランド力をもって発信し、他者に受け入れられる</p> <p>2.マネタイズが確立でき、継続して収入がある</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	課題発表・自分に向けたマネタイズとは？					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
2	マネタイズ×自分ブランドSNS漫画研究					実習と研究					
3	マネタイズ×自分ブランドSNS漫画制作					制作					
4	SNS漫画発表・友好的な発信とは？					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
5	LINEスタンプ					制作					
6	LINEスタンプ					制作					
7	発表					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
8	最終発表作品制作					課題制作					
9	最終発表作品制作					課題制作					
10	発表					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>					
実務経験教員の経歴						アートディレクションとデザインを通してマーケティングを経験					

科目名		実践行動学partⅢ			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス実習			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	開講時期	1学期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き	オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール	学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習	クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		オリジナル作品制作			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	140時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト・マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	イラスト・マンガ制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
2	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
3	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
4	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
5	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
6	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
7	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
8	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
9	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
10	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
11	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
12	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
13	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
14	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
15	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
16	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
17	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
18	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
19	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
20	後期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト・マンガ制作			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

②

## 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		卒業制作			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	160時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト・マンガ業界で仕事をするための作品をもって卒業制作とし、その制作を行う。 2.自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.卒業制作として、3年間学んだ技術と知識を発揮した作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
2	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
3	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
4	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
5	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
6	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
7	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
8	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
9	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
10	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
11	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
12	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
13	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
14	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
15	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
16	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
17	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
18	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
19	卒業制作、内容個別チェック	各段階それぞれ進行状況を適宜確認。			
20	卒業制作、全員完成、提出	作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					

②

## 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト・マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標(到達目標)	1.イラスト・マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.イラスト・マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	イラスト・マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施			
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席評価(75%),授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択グラフィックデザインA			
担当教員	松崎 佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標 (到達目標)	デザインをするために必要な考え方を身に付け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、自己紹介カードの作成	講義・課題制作。			
2	デザインの基本原則・ショートカットキーについて	講義・課題制作。			
3	デザインのルール・illustratorの使い方確認・マップトレース	講義・課題制作。			
4	ペンツール・配色について	講義・課題制作。			
5	文字・書体について	講義・課題制作。			
6	名刺制作	講義・課題制作。			
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。			
8	コンペティション用作品制作	課題制作。			
9	誌面デザイントレース	講義・課題制作。			
10	誌面デザイントレース	課題制作。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験9年。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択挿絵A			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。				
学習目標 (到達目標)	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、モノクロ絵を含めた自己紹介シートの作成	講義、実習			
2	依頼内容に合わせた挿絵の制作①	実習			
3	依頼内容に合わせた挿絵の制作②	実習			
4	トレンドリサーチ・文庫研究/レーベルごとのターゲットの違いの把握	発表、講義			
5	指定キャラと場面を描く	実習、講義			
6	キャラクターを演じる(即興劇とカメラワーク)	実習			
7	挿絵ラフ制作	実習			
8	モノクロの割合・表現方法	講義、実習			
9	挿絵制作①	実習			
10	挿絵制作①	実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴 瀧大学美術科卒業。美術教員4年を経て、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名	選択ワード検定				
担当教員	青池祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.サーティファイ主催Word文書処理技能認定試験3級の取得を目指す。 2.職場で活用できるように、実践力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.検定合格を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Wordクイックマスター、Word文書処理技能認定試験3級問題集、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	wordの基本操作①	教科書を使用して演習			
2	wordの基本操作②、文字入力練習	教科書を使用して演習、長文の文字入力練習課題			
3	wordの基本操作③、文字入力練習	教科書を使用して演習、長文の文字入力練習課題			
4	wordの基本操作④、文字入力練習	教科書を使用して演習、長文の文字入力練習課題			
5	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
6	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
7	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
8	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
9	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
10	期末試験	問題集より試験実施、解答、ポイント解説			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験10年			

科目名		色彩学A			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 色彩の知識を身に着け、あらゆるシーンで役立てる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級の取得。</p> <p>【進め方】 座学と実習を通して知識と技術の両方を習得する。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1あらゆる場面で色彩の知識と技術を役立てる 2.NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級の取得。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料、Color Master BASIC / NPO法人アテック出版局				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	色の成り立ち 三原色		座学と実習		
2	混色について		座学と実習		
3	色の表示方法 色相環		座学と実習		
4	明度とトーン		座学と実習		
5	色の知覚効果 対比と同化		座学と実習		
6	色の心理効果		座学と実習		
7	寒暖と軽重		座学と実習		
8	カラーイメージの作成		制作		
9	応用課題 四季の表現		制作		
10	応用課題 仕上げと提出		制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		アートディレクションとデザインを経験			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択コミックエッセイA			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標 (到達目標)	紙形式のマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部 著/NHN comico 各マンガ書籍				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、自己紹介シートの作成	講義・実習			
2	起承転結・4コママンガ	講義・実習			
3	原稿用紙の使い方・2Pマンガネーム	講義・実習			
4	コマ割り・2Pマンガネーム修正	講義・実習			
5	印刷とモノクロ表現・2ページマンガ制作	講義・実習			
6	印刷と製本	実習			
7	電子マンガ・comico・カラーマンガについて	講義・実習			
8	紙のマンガからcomicoスタイルへの変換	講義・実習			
9	comicoマンガ制作	実習			
10	comicoマンガ制作	実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(70%)、授業時の発言(15%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アナログ画材技法A			
担当教員	山田 ナツミ	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、意識調査(画材と素材について考察を深める。)	講義			
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間	講義、実習			
3	基底材・画材・キャンバスサイズ	講義、実習			
4	ルセットの制作・マチエールの重要性	講義、実習			
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①	講義、実習			
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②	講義、実習			
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ	講義、実習			
8	アイコンとコミックのコラボ、装飾的效果①	講義、実習			
9	装飾的效果②	講義、実習			
10	プレゼンテーション	講義、実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師12年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタル画材技法A			
担当教員	青池 祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標 (到達目標)	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	適宜、プリント配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1年次の復習	講義と演習			
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習			
3	質感表現①	講義と演習			
4	質感表現②	講義と演習			
5	質感表現③	講義と演習			
6	コピーペーストの活用	講義と演習			
7	前景中景遠景の表現	講義と演習			
8	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
9	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
10	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験10年			

科目名		選択アートイラストA			
担当教員	近藤 充		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標 (到達目標)	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。		講義・ディスカッション		
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ		講義・ディスカッション		
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック		講義・ディスカッション		
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」		講義・ディスカッション		
5	西洋美術④バロック「光の質とニュアンス」		講義・ディスカッション		
6	西洋美術⑤ロココ、反動形成について、軽薄と退廃、悪について		講義・ディスカッション		
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代		講義・ディスカッション		
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義		講義・ディスカッション		
9	西洋美術⑧フォーヴ・キュビズム、表現、シュールレアリスム		講義・ディスカッション		
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム		講義・ディスカッション		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。			社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択制作実習A			
担当教員	森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
2	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
3	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
4	小課題、各授業課題制作	講義、個々の制作実習			
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作	個々の制作実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		教務経験8年、エッセイマンガ家として活躍中			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択カットイラストA			
担当教員	松崎 佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標 (到達目標)	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、カットイラスト作成	講義・イラスト作成。			
2	イラスト年齢別描き分け	講義・イラスト作成。			
3	イラスト3頭身で描く	講義・イラスト作成。			
4	動物イラスト	講義・イラスト作成。			
5	星座イラスト	講義・イラスト作成。			
6	料理イラスト	講義・イラスト作成。			
7	四季イラスト	講義・イラスト作成。			
8	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。			
9	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。			
10	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験9年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						選択グラフィックデザインB					
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラストマスター科		対象学年		2年		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。									
学習目標 (到達目標)		デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	夏休みレポート誌面風デザイン					講義・課題制作。					
2	夏休みレポート誌面風デザイン					講義・課題制作。					
3	エディトリアルデザイン					講義・課題制作。					
4	誌面レイアウト					講義・課題制作。					
5	誌面レイアウト					講義・課題制作。					
6	誌面レイアウト					講義・課題制作。					
7	コンペティション用作品制作					講義・課題制作。					
8	コンペティション用作品制作					課題制作。					
9	コンペティション用作品制作					講義・課題制作。					
10	コンペティション用作品制作					課題制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
<b>実務経験教員の経歴</b> グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験9年。											

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択挿絵B			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。				
学習目標 (到達目標)	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	挿絵課題計画	講義、実習			
2	挿絵制作②	実習			
3	挿絵制作②	実習			
4	挿絵制作②	実習			
5	挿絵制作③	実習			
6	挿絵制作③	実習			
7	挿絵制作③	実習			
8	挿絵制作④	実習			
9	挿絵制作④	実習			
10	挿絵制作④	実習 挿絵制作したものは文庫サイズに縮小して本の形にする			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴 瀧大学美術科卒業。美術教員4年を経て、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択エクセル			
担当教員	青池祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.サーティファイ主催Excel表計算処理技能認定試験3級の取得を目指す。 2.職場で活用できるように、実践力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.検定合格を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Excelクイックマスター、Excel表計算処理技能認定試験3級問題集、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Exceの基本操作①	教科書を使用して演習			
2	Exceの基本操作②	教科書を使用して演習			
3	Exceの基本操作③	教科書を使用して演習			
4	Exceの基本操作④	教科書を使用して演習			
5	Exceの基本操作⑤	教科書を使用して演習			
6	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
7	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
8	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
9	問題集 模擬問題	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
10	期末試験	問題集より試験実施、解答、ポイント解説			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験10年			

科目名		色彩学B			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 色彩の知識を身に着け、あらゆるシーンで役立てる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級の取得。</p> <p>【進め方】 座学と実習を通して知識と技術の両方を習得する。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1あらゆる場面で色彩の知識と技術を役立てる 2.NPO法人全国美術デザイン教育振興会、ADEC色彩士検定委員会主催、色彩士検定3級の取得。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料、Color Master BASIC / NPO法人アテック出版局				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	見えないものに色を見る		座学と実習		
2	色彩調和 色相基準とトーン基準		座学と実習		
3	色彩調和 技法1		座学と実習、制作		
4	色彩調和 技法2		座学と実習、制作		
5	色彩調和 技法3		座学と実習、制作		
6	色彩調和 グラデーション		座学と実習		
7	色彩調和 ドミナントとアクセント		座学と実習		
8	色彩調和 包装紙		座学と実習		
9	期末試験 終了課題1		制作		
10	期末試験 終了課題2		制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		アートディレクションとデザインを経験			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択コミックエッセイB			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標 (到達目標)	縦読みのカラーマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部 著/NHN comico 各マンガ書籍				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ネタ出し、制作スタイル決定	講義・実習			
2	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション			
3	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション			
4	マンガ制作(ネーム修正)	実習・ディスカッション			
5	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション			
6	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション			
7	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション			
8	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション			
9	マンガ制作(仕上げ)	実習・ディスカッション			
10	作品投稿・発表	プレゼンテーション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(70%)、授業時の発言(15%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アナログ画材技法B			
担当教員	山田 ナツミ	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	画廊見学	講義、実習			
2	パステル・波状模様・抽象的画像	講義、実習			
3	個人対談・アナログ描写・プレ卒について	ディスカッション			
4	プレ卒業制作	講義、実習			
5	エスキース作成	実習			
6	エスキースから制作へ	実習			
7	プレ卒業制作	実習			
8	プレ卒業制作	実習			
9	プレ卒業制作	実習			
10	プレゼンテーション	プレゼンテーション・ディスカッション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師12年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタル画材技法B			
担当教員	青池 祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標 (到達目標)	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	適宜、プリント配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
2	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	応募作品完成、投稿			
3	テキストを使った表現①	講義と作品制作			
4	テキストを使った表現②	講義と作品制作			
5	変形機能の活用	講義と作品制作			
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作			
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作			
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作			
9	コンペティション用作品制作③	作品制作			
10	コンペティション用作品制作④	作品制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験10年			

科目名		選択アートイラストB			
担当教員	近藤 充	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標 (到達目標)	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	日本の美術①原始の造形、縄文・弥生・古墳	講義・ディスカッション			
2	美術展見学	研究			
3	日本美術②天平・飛鳥・奈良	講義・ディスカッション			
4	日本美術③平安前期	講義・ディスカッション			
5	日本美術④平安後期	講義・ディスカッション			
6	日本美術⑤鎌倉・武士のリアリティー	講義・ディスカッション			
7	日本美術⑥室町・禅、水墨画、日本刀	講義・ディスカッション			
8	日本美術⑦安土・桃山	講義・ディスカッション			
9	日本美術⑧狩野派と長谷川派	講義・ディスカッション			
10	フィールドワーク旧斎藤家別邸	研究			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択制作実習B			
担当教員	森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のイラスト・マンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
2	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
3	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
4	小課題、各授業課題制作		講義、個々の制作実習		
5	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
6	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
7	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
8	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
9	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
10	各授業課題制作、イラスト・マンガ制作		個々の制作実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		教務経験8年、エッセイマンガ家として活躍中			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択カットイラストB			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標 (到達目標)	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	似顔絵・スポーツ選手①		講義・イラスト作成。		
2	似顔絵・スポーツ選手②		講義・イラスト作成。		
3	ことわざ8カット/モノクロ①		講義・イラスト作成。		
4	ことわざ8カット/モノクロ②		講義・イラスト作成。		
5	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
6	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
7	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
8	雑誌カット		講義・イラスト作成。		
9	童話①		講義・イラスト作成。		
10	童話②		講義・イラスト作成。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。		
実務経験教員の経歴					
グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験9年。					