

科目名		マンガ技法演習A			
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 60時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.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技法の習得を目的とする。 3.16Pのマンガを1本と、ネームを1本完成させる。			
学習目標 (到達目標)		1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る			
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	大顔。顔の描き方、下書きまで進める			ポイント説明、制作時間を意識して個人作業	
2	大顔仕上げ、完成			個人制作	
3	マンガのルール①レポートマンガ描くために必要な知識。ネタだし+ネームづくり			講義、ポイント説明、個人制作	
4	マンガのルール②2pレポートマンガネーム			講義、ポイント説明、個人制作	
5	2pレポートマンガ下書き			個人制作	
6	2Pレポートマンガ完成			完成目標、個別チェック	
7	喜怒哀楽、感情に合わせた表情の表現			講義、ポイント説明、個人制作	
8	喜怒哀楽仕上げ、完成			個人制作	
9	マンガ道具の使い方①(集中線、ベタ、ホワイト)			ポイント説明、個人制作	
10	マンガ道具の使い方②(トーン、定規)			ポイント説明、個人制作	
11	マンガ道具の使い方③(雲形、他応用)			ポイント説明、個人制作	
12	16pマンガ制作準備、キャラクター表の制作			講義、ポイント説明、個人制作	
13	16pマンガ制作準備、キャラクター表の制作			個人制作	
14	16pマンガ制作準備、キャラクター表の制作			個人制作	
15	16pマンガネーム制作			講義、ポイント説明、個人制作	
16	16pマンガネーム制作			個人制作	
17	16pマンガネーム締め切り			個人制作	
18	16pマンガ下書き			個人制作	
19	16pマンガ下書き			個人制作	
20	16pマンガ下書き			個人制作	
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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			

科目名		マンガ技法演習B				
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	60時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.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技法の習得を目的とする。 3.16Pのマンガを1本と、ネームを1本完成させる。				
学習目標 (到達目標)		1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る				
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	オリジナル16Pマンガ作品仕上がりチェック			個別チェック、アドバイス		
2	表紙リメイク制作			ポイント説明、個人制作		
3	表紙リメイク完成			制作完成		
4	至極の1ページ原稿制作、ネーム下書き			講義、ポイント説明、個人制作		
5	至極の1ページ原稿制作、作画テクニック応用①			講義、ポイント説明、個人制作		
6	至極の1ページ原稿制作、作画テクニック応用②			講義、ポイント説明、個人制作		
7	至極の1ページ原稿制作、ペン入れ仕上げ			個人制作、個別チェック		
8	至極の1ページ原稿制作、完成			制作完成		
9	東京研修レポートマンガ制作、ネーム下書き			講義、ポイント説明、個人制作		
10	東京研修レポートマンガ制作、作画テクニック応用③			講義、ポイント説明、個人制作		
11	東京研修レポートマンガ制作、ペン入れ仕上げ			個人制作、個別チェック		
12	線の書き分け①、修了制作用キャラ表、プロット			講義、ポイント説明、個人制作		
13	線の書き分け②、修了制作用キャラ表、プロット			講義、ポイント説明、個人制作		
14	原稿模写、修了制作用マンガネーム			個人制作、個別チェック		
15	原稿模写、修了制作用マンガネーム			個人制作、個別チェック		
16	原稿模写、修了制作用マンガネーム			個人制作、個別チェック		
17	原稿模写、修了制作用マンガネーム下書き			個人制作、個別チェック		
18	原稿模写、修了制作用マンガネーム下書き			個人制作、個別チェック		
19	原稿模写、修了制作用マンガネーム下書き			個人制作、個別チェック		
20	修了制作用マンガ、中間チェック			個人制作、個別チェック		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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		コミックマーケティングA			
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 20時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.自分のマンガを使ってSNS上で作家活動をする。 3.ショートマンガやエッセイマンガを制作する。			
学習目標 (到達目標)		1.SNS知識、マンガの活用、発信の仕方を理解をする 2.マンガをSNSに上げることが出来る			
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	マンガ業界の市場リサーチ			マンガ、出版業界の流通などの仕組みを知る	
2	マンガ家としてのセルフブランディング			業界の変化を知り、今後の作家活動を考える。	
3	SNSの活用法と実践事例			各SNSの特徴を調べ、理解する	
4	SNSの活用法と実践事例			各SNSの特徴を調べ、理解する	
5	創作アカウントの作成			自分のスタイルに合ったツールを選び創作としてのアカウントを作る。	
6	SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム			オリジナルマンガのプロット、ネーム作業	
7	SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ			オリジナルマンガの仕上げ作業	
8	マンガのUPとエンゲージメントの検証			完成作品のアップロード	
9	創作アカウント運用レポート制作			各自、エンゲージメントを踏まえ今後の運用レポートを作成	
10	創作アカウント運用レポート提出			レポート締め切り 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	
・試験・課題評価(25%).授業姿勢(15%).理解工夫度(65%) ・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		コミックマーケティングB			
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 20時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.自分のマンガを使ってSNS上で作家活動をする。 3.ショートマンガやエッセイマンガを制作する。			
学習目標 (到達目標)		1.SNS知識、マンガの活用、発信の仕方を理解をする 2.マンガをSNSに上げることが出来る			
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	フリーランスとしての働き方			講義	
2	グッズの販売やイベント情報などのリサーチ			講義	
3	SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
4	SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
5	SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
6	SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
7	SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
8	SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
9	SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
10	SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ			スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP	
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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			

科目名		実践ビジネスマナーA				
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	10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		社会で生きる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行、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			講義、教科書使用		
2	感じの良い表情とは			講義、教科書使用、実践		
3	正しい発声の仕方			講義、教科書使用、実践		
4	基本姿勢とお辞儀の種類			講義、教科書使用、実践		
5	基本姿勢とお辞儀を身に着ける			講義、教科書使用、実践		
6	基本姿勢とお辞儀、椅子の立ち座りを身に着ける			講義、教科書使用、実践		
7	基本姿勢とお辞儀、歩き方を身に着ける			講義、教科書使用、実践		
8	基本姿勢とお辞儀、自己紹介の準備をする			講義、教科書使用、実践		
9	基本動作を身に着ける、効果的な話し方を学ぶ			講義、教科書使用、実践		
10	テスト:グループごとに自己紹介発表			実践、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		
・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		

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B			
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無	
				○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	10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		社会で生きる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	1学期の復習			表情、活舌、発声、姿勢、お辞儀など実践	
2	基本訓練、敬語の基本			講義、教科書使用、小課題と解説	
3	間違いやすい敬語①			講義、教科書使用、小課題と解説	
4	間違いやすい敬語②			講義、教科書使用、小課題と解説	
5	アポイントの取り方①			講義、教科書使用	
6	アポイントの取り方②			講義、教科書使用、実践	
7	訪問時のマナー①			講義、教科書使用	
8	訪問時のマナー②			講義、教科書使用、実践	
9	訪問時のマナー③			講義、教科書使用、実践	
10	テスト:電話の掛け方、訪問時のマナー			筆記および実技形式のテスト	
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	

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルカラー演習A			
担当教員		陽華 エミ		実務授業の有無	
				○	
対象学科		マンガクリエイト科	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
					60時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作をカラーで行う際に必要なスキルの習得を目指す。 2.デジタル機材を使って、色彩についての知識を学びながら、制作の基礎的な表現を学ぶ。			
学習目標 (到達目標)		1.デジタルツール、Clipstudioでカラー作品を制作する事が出来る。			
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/NHN comico発行、ClipstudioEX、i-pad、Cintiq、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	ClipstudioEXの説明①、基本操作①			参考書で学習、内容を小課題で練習	
2	ClipstudioEXの説明②、基本操作②			参考書で学習、内容を小課題で練習	
3	ClipstudioEXの説明③、基本操作③			参考書で学習、内容を小課題で練習	
4	色彩について①			参考書で学習、内容を小課題で練習	
5	カットイラスト制作①			暑中見舞いイラスト制作、規定に従い制作	
6	カットイラスト制作②			暑中見舞いイラスト制作、規定に従い制作	
7	ClipstudioEXの説明④、基本操作④			参考書で学習、内容を小課題で練習	
8	ClipstudioEXの説明⑤、基本操作⑤			参考書で学習、内容を小課題で練習	
9	最終課題制作			各自制作	
10	最終課題制作、提出			各自制作、完成後提出	
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	
・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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				漫画家歴15年	

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルカラー演習B									
担当教員		陽華 エミ		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイト科		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		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作をカラーで行う際に必要なスキルの習得を目指す。 2.デジタル機材を使って、色彩についての知識を学びながら、制作の基礎的な表現を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.デジタルツール、Clipstudioでカラー作品を制作する事が出来る。									
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/NHN comico発行、ClipstudioEX、i-pad、Cintiq、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		前期の復習、基本操作⑥					参考書で学習、内容を小課題で練習				
2		前期の復習、基本操作⑦					参考書で学習、内容を小課題で練習				
3		色彩について②					参考書で学習、内容を小課題で練習				
4		デジタル原稿制作における基礎知識					参考書で学習、内容を小課題で練習				
5		カットイラスト制作①					年賀状イラスト制作、規定に従い制作				
6		カットイラスト制作②					年賀状イラスト制作、規定に従い制作				
7		デジタルカラー原稿制作の応用、ポイント①					参考書で学習、内容を小課題で練習				
8		デジタルカラー原稿制作の応用、ポイント②					参考書で学習、内容を小課題で練習				
9		最終課題制作					各自制作				
10		最終課題制作、提出					各自制作、完成後提出				
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				
		・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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					漫画家歴15年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		パース技法A									
担当教員		小熊 佐織		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイイト科		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.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事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、i-pad、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、パースペクティブとは					講義、小課題				
2		風景デッサン					講義、小課題				
3		フレーム、構図について					講義、小課題				
4		奥行、立体感について					講義、小課題				
5		1点透視図法①					講義、小課題				
6		1点透視図法②					講義、小課題				
7		2点透視図法①					講義、小課題				
8		2点透視図法②					講義、小課題				
9		マンガ作品で背景を描く際のポイント					講義、小課題				
10		技術テスト					背景作画を完成させる。				
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(25%).授業姿勢(15%).理解工夫度(65%) ・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							漫画家アシスタント歴3年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		パース技法B			
担当教員		小熊 佐織		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。			
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事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、i-pad、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	マンガの背景をプロの作画から学ぶ			講義、小課題	
2	マンガの背景をプロの作画から学ぶ: 自然物			講義、自然物の作画	
3	マンガの背景をプロの作画から学ぶ: 人工物			講義、人工物の作画	
4	マンガの背景をプロの作画から学ぶ: 小物、アイテム			講義、小物、アイテムの作画	
5	マンガの背景をプロの作画から学ぶ: 乗り物			講義、乗り物の作画	
6	3点透視図法①			講義、小課題	
7	3点透視図法②			講義、小課題	
8	マンガ作品で背景を描く際のポイント: 応用①			講義、小課題	
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント: 応用②			講義、小課題	
10	技術テスト			背景作画を完成させる。	
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(25%).授業姿勢(15%).理解工夫度(65%) ・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				漫画家アシスタント歴3年	

科目名		人物デッサンA				
担当教員		森田 徹、児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	対象学年	1年生、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.マンガ制作に必要な人体の描き方をデッサン、クロッキー等を通じて学ぶ。 2.物の形を観察する能力、作画を量産できる能力、作画を量産できる集中力と体力を養う。				
学習目標 (到達目標)		1.マンガ制作における様々な人体、キャラクターを描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		クロッキー帳、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	クロッキー/デッサン実習 顔のバランス			実習		
2	クロッキー/デッサン実習 頭身			実習		
3	クロッキー/デッサン実習 重心			実習		
4	クロッキー/デッサン上半身			実習		
5	クロッキー/デッサン 腕、手			実習		
6	クロッキー/デッサン 足			実習		
7	クロッキー/デッサン 全身			実習		
8	クロッキー/デッサン 全身			実習		
9	クロッキー/デッサン 運動描写			実習		
10	クロッキー/デッサン テスト課題			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(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: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		人物デッサンB			
担当教員		森田 徹、児玉 直樹		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	対象学年	1年生、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.マンガ制作に必要な人体の描き方をデッサン、クロッキー等を通じて学ぶ。 2.物の形を観察する能力、作画を量産できる能力、作画を量産できる集中力と体力を養う。			
学習目標 (到達目標)		1.マンガ制作における様々な人体、キャラクターを描けるようになる。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		クロッキー帳、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	クロッキー/デッサン 骨格と筋肉 上半身			実習	
2	クロッキー/デッサン 骨格と筋肉 腕、手			実習	
3	クロッキー/デッサン 骨格と筋肉 下半身			実習	
4	クロッキー/デッサン 骨格と筋肉 足			実習	
5	クロッキー/デッサン 骨格と筋肉 全身			実習	
6	クロッキー/デッサン 運動描写			実習	
7	クロッキー/デッサン 運動描写			実習	
8	クロッキー/デッサン 運動描写			実習	
9	クロッキー/デッサン 運動描写			実習	
10	クロッキー/デッサン テスト課題			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(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、漫画家経験8年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		制作実習A			
担当教員		伊藤 寛志		実務授業の有無	
				○	
対象学科		マンガクリエイト科	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.自身の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.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		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、16ページマンガ制作			個々の制作実習	
6	各授業課題制作、16ページマンガ制作			個々の制作実習	
7	各授業課題制作、16ページマンガ制作			個々の制作実習	
8	各授業課題制作、16ページマンガ制作			個々の制作実習	
9	各授業課題制作、16ページマンガ制作			個々の制作実習	
10	各授業課題制作、16ページマンガ制作			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	
・授業姿勢(100%) ・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		アシスタント経歴2年、現在企業漫画家として活躍中			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		制作実習B			
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無	
				○	
対象学科		マンガクリエイト科	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.自身の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.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		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	各授業課題制作、マンガ作品制作			個々の制作実習	
2	各授業課題制作、マンガ作品制作			個々の制作実習	
3	各授業課題制作、マンガ作品制作			個々の制作実習	
4	各授業課題制作、マンガ作品制作			個々の制作実習	
5	各授業課題制作、マンガ作品制作			個々の制作実習	
6	各授業課題制作、修了作品制作			個々の制作実習	
7	各授業課題制作、修了作品制作			個々の制作実習	
8	各授業課題制作、修了作品制作			個々の制作実習	
9	各授業課題制作、修了作品制作			個々の制作実習	
10	各授業課題制作、修了作品制作			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	
・授業姿勢(100%) ・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		アシスタント経歴2年、現在企業漫画家として活躍中			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルコミック技法A			
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無	
				○	
対象学科		マンガクリエイト科	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.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。			
学習目標 (到達目標)		1.Clipstudioを使ってマンガ制作が出来るようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントが出来る基礎技術を身につける。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		PC、ClipstudioEX、担当教員が資料を作成して配布			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	ClipstudioEXの基本操作①			ClipstudioEXの特徴 ポイントの説明と演習	
2	ClipstudioEXの基本操作②			ポイントの説明と演習	
3	ClipstudioEXの基本操作③			ポイントの説明と演習	
4	ClipstudioEXの基本操作④			ポイントの説明と演習	
5	ClipstudioEXの基本操作⑤			ポイントの説明と演習	
6	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正①			ポイントの説明と演習	
7	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正②			ポイントの説明と演習	
8	2ページの漫画制作①			取り込みしたアナログ原稿の仕上げ演習	
9	2ページの漫画制作②			取り込みしたアナログ原稿の仕上げ演習	
10	2ページの漫画制作③			課題提出、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	

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルコミック技法B			
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。			
学習目標 (到達目標)		1.Clipstudioを使ってマンガ制作が出来るようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントが出来る基礎技術を身につける。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		PC、ClipstudioEX、担当教員が資料を作成して配布			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	1学期の復習①			課題演習、提出、評価	
2	1学期の復習②			スキャナやプリンターも使用して課題制作	
3	ClipstudioEXの基本操作⑦			ポイントの説明と演習	
4	ClipstudioEXの基本操作⑧			ポイントの説明と演習	
5	漫画制作①			ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作①	
6	漫画制作②			ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作②	
7	漫画制作③			ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作③	
8	漫画制作④			ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作④	
9	漫画制作⑤			ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作⑤	
10	漫画制作⑥			課題提出(データ及び出力紙)、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	

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		シナリオ I A									
担当教員		浅平 朋子		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイト科		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		20時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.文章での表現力を講義、実習で学ぶことが目的。 2.作文、マインドマップ、物語のプロット、オリジナルのシナリオを制作する。 3.マンガ制作に必要なセリフや情景説明の文章力を養う。									
学習目標 (到達目標)		1.原稿用紙を使い、文章シナリオを制作する事が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		原稿用紙、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		シナリオとはどんなものか						講義			
2		物語の発想						講義、小課題			
3		マインドマップ①						講義、マインドマップ制作			
4		マインドマップ②						講義、マインドマップ制作			
5		ストーリーの基本構成						講義、小課題			
6		物語の法則						講義、小課題			
7		主人公キャラクターの不可欠な要素						講義、小課題			
8		サブキャラクターの役割						講義、小課題			
9		セリフの機能と役割						講義、小課題			
10		評価:裏プロット						課題制作、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			
		・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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		フリー編集、ライター歴18年									

科目名		シナリオ I B									
担当教員		浅平 朋子		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイイト科		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		20時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.文章での表現力を講義、実習で学ぶことが目的。 2.作文、マインドマップ、物語のプロット、オリジナルのシナリオを制作する。 3.マンガ制作に必要なセリフや情景説明の文章力を養う。									
学習目標 (到達目標)		1.原稿用紙を使い、文章シナリオを制作する事が出来る。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		原稿用紙、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		ワンシーンからの発想					講義、小課題				
2		物語の定義					講義、小課題				
3		効果的なセリフ					講義、小課題				
4		メインストーリーとサブストーリー					講義、シナリオ作品制作				
5		伏線的な小物の使い方					講義、シナリオ作品制作				
6		表現力を高めるテクニック					講義、シナリオ作品制作				
7		表現力を高めるテクニック					講義、シナリオ作品制作				
8		表現力を高めるテクニック					講義、シナリオ作品制作				
9		シナリオの力					講義、シナリオ作品制作				
10		物語とはどんなものか					講義、シナリオ作品制作				
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				
・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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							フリー編集、ライター歴18年				

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		森田 徹		実務授業の有無	×	
対象学科		マンガクリエイト科	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.学生自身による気づきと行動 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		
・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				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		実践行動学partⅡ				
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	×	
対象学科		マンガクリエイト科	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	6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.学生自身による気づきと行動 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		
・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				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		コミュニケーション検定				
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	×	
対象学科		マンガクリエイト科	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	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		
・検定合否評価(90%)、授業姿勢(10%) ・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		ビジネス著作権検定				
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	×	
対象学科		マンガクリエイト科	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	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		
・検定合格評価(90%)、授業姿勢(10%) ・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		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		マンガクリエイト科	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			実績の出し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		
・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				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		森田 徹		実務授業の有無	
				○	
対象学科		マンガクリエイト科	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
					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		森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	120時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.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		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漫画制作		
2	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
3	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
4	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
5	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
6	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
7	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
8	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
9	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
10	前期、個人制作			学内でのオリジナル漫画制作		
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		
・出席評価(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		コンセンサス研修									
担当教員		森田 徹		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイト科		対象学年		1年生		開講時期		オリエンテーション	
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							教務経験8年、エッセイマンガ家として活躍中				

科目名	修了制作				
担当教員	森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	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	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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、下書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		
・試験・課題評価(100%) ・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			実践行動学プログラム公認ファシリテーター		

科目名		マンガ演習ⅡA									
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイト科		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		60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、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		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		作画演習						作画実習			
2		作画演習						作画実習			
3		レポートマンガ制作						ポイント説明、作画実習			
4		レポートマンガ制作						作画実習			
5		作画演習						作画実習			
6		桃太郎表紙①						ポイント説明、作画実習			
7		桃太郎表紙②						作画実習			
8		桃太郎表紙③						作画実習			
9		桃太郎表紙④						作画実習			
10		桃太郎表紙⑤						作画実習			
11		作画演習、オリジナル漫画制作						見開き作画制作、マンガ制作			
12		作画演習、オリジナル漫画制作						見開き作画制作、マンガ制作			
13		作画演習、オリジナル漫画制作						見開き作画制作、マンガ制作			
14		作画演習、オリジナル漫画制作						見開き作画制作、マンガ制作			
15		作画演習、オリジナル漫画制作						見開き作画制作、マンガ制作			
16		オリジナル漫画制作						作画実習			
17		オリジナル漫画制作						作画実習			
18		オリジナル漫画制作						作画実習			
19		オリジナル漫画制作						作画実習			
20		オリジナル漫画制作						作画実習			
		評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
		・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%) ・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		マンガ演習ⅡB				
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	60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、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		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	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
2	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
3	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
4	レポートマンガ制作			ポイント説明、作画実習		
5	レポートマンガ制作			作画実習		
6	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
7	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
8	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
9	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
10	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
11	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
12	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
13	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
14	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
15	ネーム、ストーリー演習			ポイント説明、ネーム制作		
16	オリジナル漫画制作			作画実習		
17	オリジナル漫画制作			作画実習		
18	オリジナル漫画制作			作画実習		
19	オリジナル漫画制作			作画実習		
20	オリジナル漫画制作			作画実習		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%) ・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		進路研究A									
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無		×					
対象学科		マンガクリエイト科		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.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				
・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		進路研究B				
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無		
				×		
対象学科		マンガクリエイト科	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.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		
・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		コミックマーケティングA				
担当教員		森田 徹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	20時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.自分のマンガを使ってSNS上で作家活動をする。 3.ショートマンガやエッセイマンガを制作する。				
学習目標 (到達目標)		1.SNS知識、マンガの活用、発信の仕方を理解をする 2.マンガをSNSに上げることが出来る				
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	マンガ業界の市場リサーチ			マンガ、出版業界の流通などの仕組みを知る		
2	マンガ家としてのセルフブランディング			業界の変化を知り、今後の作家活動を考える。		
3	SNSの活用法と実践事例			各SNSの特徴を調べ、理解する		
4	SNSの活用法と実践事例			各SNSの特徴を調べ、理解する		
5	創作アカウントの作成			自分のスタイルに合ったツールを選び創作としてのアカウントを作る。		
6	SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム			オリジナルマンガのプロット、ネーム作業		
7	SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ			オリジナルマンガの仕上げ作業		
8	マンガのUPとエンゲージメントの検証			完成作品のアップロード		
9	創作アカウント運用レポート制作			各自、エンゲージメントを踏まえ今後の運用レポートを作成		
10	創作アカウント運用レポート提出			レポート締め切り 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		
・試験・課題評価(25%).授業姿勢(15%).理解工夫度(65%) ・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		コミックマーケティングB									
担当教員		森田 徹		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイト科		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		20時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.自分のマンガを使ってSNS上で作家活動をする。 3.ショートマンガやエッセイマンガを制作する。									
学習目標 (到達目標)		1.SNS知識、マンガの活用、発信の仕方を理解をする 2.マンガをSNSに上げることが出来る									
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		フリーランスとしての働き方						講義			
2		グッズの販売やイベント情報などのリサーチ						講義			
3		SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
4		SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
5		SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
6		SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
7		SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
8		SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
9		SNS発信用ショートマンガ制作 ネーム						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
10		SNS発信用ショートマンガ制作 仕上げ						スケジュールを管理し継続的に作品を制作/UP			
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(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・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		実践行動学partⅢ				
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	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.学生自身による気づきと行動 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		
・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				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		児玉 直樹		実務授業の有無	×	
対象学科		マンガクリエイト科	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.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・学校内ルール再確認			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				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		オリジナル課題制作									
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガクリエイト科		対象学年		2年生		開講時期		通期	
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漫画制作			
2		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
3		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
4		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
5		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
6		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
7		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
8		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
9		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
10		前期、個人制作						学内でのオリジナル漫画制作			
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			
		・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		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		卒業制作				
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	150時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.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.原則マンガ作品だが、漫画用シナリオ作品、原作ネーム、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.卒業制作として、2年間学んだ技術と知識を惜しみなく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		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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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			プロット、ネーム、下書きと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		
・試験・課題評価(100%) ・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				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		業界研究						
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガクリエイト科	対象学年	2年生	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.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.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	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								
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				
・出席評価(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)				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				漫画家経験8年、教務経験11年				

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		マンガクリエイト科		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		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			
		・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		選択エクセル検定			
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 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	
・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		選択マンガ演習SPA				
担当教員		金巻 とよじ		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数2本以上、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標 (到達目標)		1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材、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	マンガ家になるための4つのポイント			講義、個別制作指導		
2	4コマ作品からストーリー作品までの主人公の感情の動き			講義、個別制作指導		
3	感情表現について			講義、個別制作指導		
4	背景の描き方			講義、個別制作指導		
5	キャラクター立ての方程式			講義、個別制作指導		
6	登場人物の6パターン			講義、個別制作指導		
7	テーマとモチーフの違い			講義、個別制作指導		
8	物語の人物設定			講義、個別制作指導		
9	読者を引き付ける			講義、個別制作指導		
10	ヒット曲から学ぶ			講義、個別制作指導		
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				漫画家歴35年、漫画講師歴25年		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択マンガ演習SPB			
担当教員		金巻 とよじ		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.マンガ制作本数2本以上、持ち込み投稿を継続的にやっている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。			
学習目標 (到達目標)		1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材、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	ストーリー作りに必要な事			講義、個別制作指導	
2	マンガの「目」について			講義、個別制作指導	
3	ストーリー作りの感覚を身に付ける方法			講義、個別制作指導	
4	アイデアとひらめきのメカニズム			講義、個別制作指導	
5	自分の中にあるキャラを創ること			講義、個別制作指導	
6	ストーリー重視か感情重視か			講義、個別制作指導	
7	映画チラシからドラマの共通性を読む			講義、個別制作指導	
8	ドラマづくりは人の気持ちが分かること			講義、個別制作指導	
9	言って帰ってくる話			講義、個別制作指導	
10	授業のまとめ			講義、個別制作指導	
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				漫画家歴35年、漫画講師歴25年	

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタルカラー演習A				
担当教員		ハラミュウキ		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.1年次に習得した「ClipstudioEX」の技術を使って、カラー作品を制作する。 2.イラストのコンテストや「comico」むけの縦読みマンガ「ウェブトゥーン」を制作する。				
学習目標 (到達目標)		1.カラー作品をコンテストに応募する。 2.デジタルスキルでカラー作品を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		i-pad、Cintiq、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	液晶タブレットの操作、復習、確認			ポイント説明、練習課題制作		
2	アカウント取得による、カスタマイズ、素材ダウンロードのメリット			ポイント説明、練習課題制作		
3	レイヤーの基礎知識、合成テクニック			ポイント説明、コンテスト用課題制作		
4	グラデーション効果、共通カットイラスト制作			暑中見舞いイラスト制作		
5	グロー効果、共通カットイラスト制作			暑中見舞いイラスト制作		
6	ベクターレイヤー			ポイント説明、コンテスト用課題制作		
7	データ制作における注意点			ポイント説明、コンテスト用課題制作		
8	イラスト応募、入稿時における注意点			ポイント説明、コンテスト用課題制作		
9	コンテスト用課題制作			ポイント説明、コンテスト用課題制作		
10	コンテスト用課題制作			ポイント説明、コンテスト用課題制作		
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		
・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				漫画家歴5年		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタルカラー演習B			
担当教員		ハラミュウキ		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.1年次に習得した「ClipstudioEX」の技術を使って、カラー作品を制作する。 2.イラストのコンテストや「comico」むけの縦読みマンガ「ウェブトゥーン」を制作する。			
学習目標 (到達目標)		1.カラー作品をコンテストに応募する。 2.デジタルスキルでカラー作品を制作する事が出来る。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		i-pad、Cintiq、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	各種コンテスト用制作			各自コンテスト作品制作(チェック、ブラッシュアップ繰り返し)	
2	各種コンテスト用制作			各自コンテスト作品制作(チェック、ブラッシュアップ繰り返し)	
3	各種コンテスト用制作			各自コンテスト作品制作(チェック、ブラッシュアップ繰り返し)	
4	共通カットイラスト制作			年賀状イラスト制作	
5	共通カットイラスト制作			年賀状イラスト制作	
6	各種コンテスト用制作			各自コンテスト作品制作(チェック、ブラッシュアップ繰り返し)	
7	各種コンテスト用制作			各自コンテスト作品制作(チェック、ブラッシュアップ繰り返し)	
8	各種コンテスト用制作			各自コンテスト作品制作(チェック、ブラッシュアップ繰り返し)	
9	各種コンテスト用制作			各自コンテスト作品制作(チェック、ブラッシュアップ繰り返し)	
10	各種コンテスト用制作			出品作品の洗い出し、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	
・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				漫画家歴5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		マンガクリエイト科		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		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.自身の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.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		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		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
2		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
3		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
4		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
5		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
6		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
7		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
8		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
9		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
10		各自、各授業課題制作					オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行				
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				

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		マンガクリエイト科	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
					30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.自身の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.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		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	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
2	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
3	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
4	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
5	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
6	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
7	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
8	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
9	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
10	各自、各授業課題制作			オリジナルマンガ制作、コンテスト用課題制作 スケジュールリング進行	
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			

科目名		選択デジタルコミック背景A				
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.「ClipstudioEX」を使用し、パソコンでマンガ背景を仕上げていく。 2.web上での原稿の応募情報やデジタルアシスタントの情報を調べる。				
学習目標 (到達目標)		1.「ClipstudioEX」を使って、マンガ背景を完成させることが出来る。 2.デジタル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		i-pad、PC、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、デジタル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。保存形式の説明。			講義、ポイント説明、小課題制作		
3	作業効率化、ショートカットキーの確認			講義、ポイント説明、小課題制作		
4	パース定規を使って背景トレス①			講義、ポイント説明、小課題制作		
5	パース定規を使って背景トレス②			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		
・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		選択デジタルコミック背景B				
担当教員		児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.「ClipstudioEX」を使用し、パソコンでマンガ背景を仕上げていく。 2.web上での原稿の応募情報やデジタルアシスタントの情報を調べる。				
学習目標 (到達目標)		1.「ClipstudioEX」を使って、マンガ背景を完成させることが出来る。 2.デジタル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		i-pad、PC、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	プロの制作に学ぶ。背景作画(素材は各自で選定、準備)			動画、講義ポイント説明。2学期授業説明。		
2	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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。		
3	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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。		
4	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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。		
5	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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。		
6	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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	背景作画(素材は各自で選定、準備)			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3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		
・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		選択アシスタント特講A			
担当教員		小熊 佐織		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ家のアナログアシスタントに入れる技術が目標。 2.1年次の授業内容を活かし、背景作画やトーンワークなどの技術向上を目指す。			
学習目標 (到達目標)		1.アナログ作画の応用が身につく、作画をすることが出来る。 2.アナログアシスタントに参加できる技術を身につく。			
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	お試しテクニック:作画、トーンワーク			授業、課題説明、小課題制作	
2	マンガ表現テクニック、背景作画(アタリ、下書き)			課題説明、制作	
3	マンガ表現テクニック、背景作画(ペン入れ、仕上げ)			課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)	
4	キャラ(モブ)と背景作画(アタリ、下書き)			課題説明、制作	
5	キャラ(モブ)と背景作画(ペン入れ、仕上げ)			課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)	
6	小物の作画(アタリ、下書き)			課題説明、制作	
7	小物の作画(ペン入れ、仕上げ)			課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)	
8	マンガ表現テクニック、総合課題①(説明、アタリ)			課題説明、制作	
9	マンガ表現テクニック、総合課題①(下書き、ペン入れ)			課題説明、制作	
10	マンガ表現テクニック、総合課題①(ペン入れ、仕上げ)			課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)	
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(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%) ・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				漫画家アシスタント歴3年	

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アシスタント特講B				
担当教員		小熊 佐織		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ家のアナログアシスタントに入れる技術が目標。 2.1年次の授業内容を活かし、背景作画やトーンワークなどの技術向上を目指す。				
学習目標 (到達目標)		1.アナログ作画の応用が身につく、作画をすることが出来る。 2.アナログアシスタントに参加できる技術を身につく。				
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	マンガ表現テクニック質感(料理)仕上げ練習			課題説明、制作		
2	マンガ表現テクニック質感(金属感、透明感)仕上げ練習			課題説明、制作		
3	マンガ表現テクニック質感(空)仕上げ練習			課題説明、制作		
4	マンガ表現テクニック質感(風、炎、水等)仕上げ練習			課題説明、制作		
5	マンガ表現テクニック、総合課題②(説明、アタリ)			課題説明、制作		
6	マンガ表現テクニック、総合課題②(下書き、ペン入れ)			課題説明、制作		
7	マンガ表現テクニック、総合課題②(ペン入れ、仕上げ)			課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)		
8	マンガ表現テクニック、総合課題③(説明、アタリ)			課題説明、制作		
9	マンガ表現テクニック、総合課題③(下書き、ペン入れ)			課題説明、制作		
10	マンガ表現テクニック、総合課題③(ペン入れ、仕上げ)			課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)		
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(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%) ・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				漫画家アシスタント歴3年		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択シナリオA			
担当教員		浅平 朋子		実務授業の有無	○
対象学科		マンガクリエイト科	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 30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.シナリオ、脚本などの作品制作を行う。 2.個々にシナリオ制作を行い、マンガ原作、ドラマシナリオ、ジュニア小説、キャラクター小説など、個別に応募コンペ情報も収集させ、その目的にそった制作を行う。			
学習目標 (到達目標)		1.文章シナリオ、脚本を制作する事が出来る。 2.マンガ原作賞などのコンペに応募する。			
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		原稿用紙、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	シナリオ演習の内容説明			講義、小課題制作	
2	ストーリーの基本要素			講義、小課題制作	
3	ストーリーの法則			講義、小課題制作	
4	ストーリーの基本構造			講義、小課題制作	
5	短編小説からのストーリー展開			講義、小課題制作	
6	パターンとバリエーション			講義、小課題制作	
7	ストーリーリメイク①			講義、小課題制作	
8	ストーリーリメイク②			講義、小課題制作	
9	作品制作			講義、プロット制作	
10	プロットチェック・前期のまとめ			講義、プロット制作	
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	
・試験・課題評価(70%).授業時の発言(15%).授業姿勢(15%) ・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		フリー編集、ライター歴18年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択シナリオB				
担当教員		浅平 朋子		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.シナリオ、脚本などの作品制作を行う。 2.個々にシナリオ制作を行い、マンガ原作、ドラマシナリオ、ジュニア小説、キャラクター小説など、個別に応募コンペ情報も収集させ、その目的にそった制作を行う。				
学習目標 (到達目標)		1.文章シナリオ、脚本を制作する事が出来る。 2.マンガ原作賞などのコンペに応募する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		原稿用紙、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	プロットチェック			プロット制作、チェック		
2	ストーリーリメイクの成果			講義、課題制作		
3	メインストーリーとサブストーリー①			講義、課題制作		
4	メインストーリーとサブストーリー②			講義、課題制作		
5	シャレードの使い方			講義、課題制作		
6	伏線と時間省略			講義、課題制作		
7	時間の経過と処理法			講義、課題制作		
8	セリフとテクニク			講義、課題制作		
9	恋愛委風景の演出			講義、課題制作		
10	映画シナリオからテクニクを探る			講義、課題制作、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		
・試験・課題評価(70%).授業時の発言(15%).授業姿勢(15%) ・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				フリー編集、ライター歴18年		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択映像論A				
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作品の構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		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	主人公の立ち位置が解りやすい映画、ストーリー分析			映画鑑賞、レポート制作		
2	1回目の映画と似たような映画から、再度ストーリー分析			映画鑑賞、レポート制作		
3	邦画の演出、キャラクターの気持ち			映画鑑賞、レポート制作		
4	キャラクターの重要性			映画鑑賞、レポート制作		
5	マンガ原作の映画、キャラクターの強さ			映画鑑賞、レポート制作		
6	マンガ的演出の映画			映画鑑賞、レポート制作		
7	絵で見せる演出			映画鑑賞、レポート制作		
8	アニメ映画、アニメならではの演出			映画鑑賞、レポート制作		
9	行って帰ってくる話			映画鑑賞、レポート制作		
10	泣かせる演出			映画鑑賞、レポート制作		
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		
・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		選択映像論B				
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガクリエイト科	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	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作品の構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		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	ディズニー映画から学ぶ			映像鑑賞、レポート制作		
2	邦画映画、表情で気持ちを察する			映像鑑賞、レポート制作		
3	舞台設定の重要性			映像鑑賞、レポート制作		
4	古典的な笑い			映像鑑賞、レポート制作		
5	キャラクターの生い立ちについて			映像鑑賞、レポート制作		
6	復讐劇			映像鑑賞、レポート制作		
7	世界的に人気の日本アニメ			映像鑑賞、レポート制作		
8	アメコミの映画化			映像鑑賞、レポート制作		
9	史実をなぞってのストーリー作り			映像鑑賞、レポート制作		
10	演出の重要性			映像鑑賞、レポート制作		
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		
・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		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		マンガクリエイト科	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	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		
・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。 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				アニメ会社、プロダクションIG新潟スタジオ所長		

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		マンガクリエイト科	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		
・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。 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		アニメ会社、プロダクションIG新潟スタジオ所長				

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	マンガクリエイト科	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		
・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。 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			制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる		