

マンガ・コミックイラスト学科 マンガ専攻 [2年制／男女]

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、卒業認定・専門士授与の方針(DP)および教育課程編成・実施の方針(CP)に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

- 1 穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人
- 2 マンガ・アニメ・コミックイラストに興味があり、身につけた創作力や表現力を活かし社会に貢献したいと考える人
- 3 自己の目標達成のため継続的に努力のできる人
- 4 社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぼうとする向上心のある人

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

- 1 マンガのストーリー構成、企画、表現を学び、マンガ雑誌に投稿できるまでの知識、技術を身につけた人材を育成する
- 2 様々な画材の基礎的な技術を修得し、表現力豊かなイラスト制作ができる人材を育成する

目指す人材像

ディプロマポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

- 1 地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている
- 2 マンガ・コミックイラスト・キャラクター制作等の基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている
- 3 クリエイターとしての能力開発はもちろん、多様化する媒体や、デジタル環境への対応、作家として必要なセルフプロデュース能力を身につけている
- 4 ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動できる資質を身につけている

目指す資格

- 漫画キャラクター検定
- 似顔絵検定
- Microsoft Office Specialist Excel 2016
- 色彩検定

	1 年 次		2 年 次	
	<前期>	<後期>	<前期>	<後期>
到達目標	さまざまな画材の基礎的な技術を習得し、アナログでの制作ならびにパソコンソフトの操作方法をマスターし、デジタルでの表現力豊かな作品制作ができるようになる。	マンガ制作におけるキャラクター、ストーリー構成などを身につけ、マンガの完成を目指す。またイラストにおける技法、構成力を養い独自性あるイラストを制作する。	マンガ専攻、コミックイラスト専攻に分かれての作品制作を目指す。商業誌の受賞を目標に制作に励む。	学生生活の集大成となる卒業制作作品において、より高度な描写力、表現力、演出力での完成を目指し、また独自性、世界観のある魅力的な作品を制作する。
カリキュラム	マンガカUP	演習 マンガテクニックⅠ 演習 ストーリーテクニック	演習 マンガテクニックⅡ	演習 マンガテクニックⅢ 演習 コミックテクニックⅠ 演習 キャラクターテクニックⅠ
	イラストカUP	演習 イラストレーションⅠ 演習 イラスト演習Ⅰ	演習 イラストレーションⅡ 演習 イラスト演習Ⅱ	演習 マンガテクニックⅣ 演習 コミックテクニックⅡ 演習 キャラクターテクニックⅡ
	デジタルデザインカUP	演習 DTP演習Ⅰ 演習 CG演習Ⅰ	演習 DTP演習Ⅱ 演習 CG演習Ⅱ	演習 イラスト演習Ⅲ 演習 Web演習Ⅰ 演習 アニメーション演習Ⅰ
	デザインカUP	講義 色彩計画Ⅰ 演習 デッサン	講義 色彩計画Ⅱ 演習 修了制作	演習 DTP演習Ⅲ 演習 Web演習Ⅱ 演習 アニメーション演習Ⅱ
	外部評価	演習 デザイン実務演習Ⅰ	演習 デザイン実務演習Ⅱ 演習 キャラクター検定演習	演習 デザイン実務演習Ⅳ 演習 デッサン
	コミックカUP	演習 コミックアート演習Ⅰ 講義 社会人基礎講座Ⅰ 演習 Office演習Ⅰ	演習 コミックアート演習Ⅱ 講義 社会人基礎講座Ⅱ 演習 Office演習Ⅱ	演習 コミックアート演習Ⅲ 講義 社会人基礎講座Ⅲ 演習 デザインワークⅠ
	スケジュール	入学前学習 入学式 新入生オリエンテーション 穴吹祭 夏休み 関西研修 スポーツ大会 東京研修 冬休み プレゼン 就職研修 海外研修 春休み	デザイン展 プレゼン大会 就職研修 海外研修 春休み	オリエンテーション 穴吹祭 夏休み 関西研修 スポーツ大会 東京研修 冬休み プレゼン 就職研修 海外研修 卒業式

主な科目内容	
デザイン実務演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	色々なコンペにチャレンジして入賞を目指す。
イラスト演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	イラストにおけるマーカー着彩での質感表現を身につける技術を学習。キャラクターのポーズ、キャラクターボードの制作を行う。
アニメーション演習Ⅰ・Ⅱ	基礎的なアニメーションの制作テクニック、クリップスタジオを使った複雑なアニメーションを学習し、卒業制作のアニメを作成する。
DTP演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	AdobeソフトのIllustratorの使い方や基礎テクニックを学習しながら印刷技術を学ぶ。
コミックアート演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	1・2年合同で作業をしたり、穴吹コミック祭、穴吹祭、デザイン展での物販する作品を作ったりして画力を上げるとともに、コミュニケーション能力を養う。
マンガテクニックⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	マンガ制作において重要な要素である技術やテクニック、つけペン、スクリーントーンなどの道具の使い方の基本を理解し習得する。
イラストレーションⅠ・Ⅱ	1年次においては基本的な画材の使い方を習得し、2年次ではキャラクターのポーズ、キャラクターボードの制作を行う。
色彩計画Ⅰ・Ⅱ	色が見える仕組みや目の構造から色が人に与える印象やファッション、インテリアまで色についての知識を学習し、色彩検定合格を目指す。
CG演習Ⅰ・Ⅱ	液晶タブレットの使い方、クリップスタジオの使い方の基礎を学習し、スマホアプリの「comico」へオリジナル作品を投稿する。
デッサン	対象物の形、素材感、陰影などを描きながら学習し、自分の作品によりリアリティを感じられるようなテクニックを学習する。
ストーリーテクニック	キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法など、マンガを描く基本テクニックを習得する。
修了制作	1年間で学習した知識やテクニックを駆使して、集大成となるマンガとイラストを制作し、デザイン展で自作のオリジナル作品の展示計画をする。
キャラクター検定演習	漫画能力検定の漫画キャラクター検定取得を目指す。
デザインワークⅠ・Ⅱ	自作のオリジナル作品をオークションで販売しながら自分の作品の価値を知り、お店や企業に営業をかけて自分たちが提供できることを提案し、コラボ作品を作成する。
Web演習Ⅰ・Ⅱ	Webの基礎から学習し、最終的にWeb作品を作り上げる。
コミックテクニックⅠ・Ⅱ	マンガ制作におけるコマ割り、アングル、キャラクターの配置などの視覚効果による作画技法を基礎から応用まで実践し、身につける。
キャラクターテクニックⅠ・Ⅱ	練習問題をこなし、基本的なマンガ技術の向上とネームスキルのレベルアップ、また、マンガ新人賞において受賞できる技術を習得する。
にがお絵演習	にがお絵の基礎を学び、似顔絵検定取得を目指す。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	3KAN教育(1.自己効力感、2.成長実感、3.学び続ける習慣)により企業が求める人材を目指す。
Office演習Ⅰ・Ⅱ	Excel基本を学びMicrosoft Office Specialist Excel 2016取得を目指す。