

マンガ・コミックイラスト学科 マンガ専攻 [2年制]

AP

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 自己の成長のために主体的に学び、周囲と協調性を持ったコミュニケーションが出来る人
- 4 社会人としての素養や人間力向上のために継続的に努力できる人

CP

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

DP

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、履修規程に則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(※希望制)
- 似顔絵検定(※希望制)
- 情報処理技能検定試験(※希望制)
- 色彩検定

1年次		2年次		
<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。
	マンガカUP 演習 ドローイングテクニックⅠ 演習 ストーリーテクニックⅠ	演習 ドローイングテクニックⅡ 演習 ストーリーテクニック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	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
	イラスト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		
	デジタルデザインカUP 演習 DTP基礎Ⅰ 演習 CG演習Ⅰ	演習 DTP基礎Ⅱ 演習 CG演習Ⅱ	演習 DTP演習Ⅲ 演習 Web演習Ⅰ 演習 アニメーション演習Ⅰ 演習 3D演習Ⅰ	演習 DTP演習Ⅳ 演習 Web演習Ⅱ 演習 アニメーション演習Ⅱ 演習 3D演習Ⅱ
	デザインUP 講義 色彩計画	演習 修了制作		
	外部評価 演習 デザイン実務演習Ⅰ 演習 コミックアート演習Ⅰ	演習 デザイン実務演習Ⅱ 演習 コミックアート演習Ⅱ	演習 デザイン実務演習Ⅲ	演習 デザイン実務演習Ⅳ
	コミュニケーションUP 演習 Office演習Ⅰ	講義 社会人基礎講座Ⅰ 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Ⅱ	演習 コミックアート演習Ⅳ 講義 社会人基礎講座Ⅲ
	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション	10月	4月 ●オリエンテーション	10月
	5月	11月 ●漫画能力検定(※希望者) ●似顔絵検定(※希望者) ●研修旅行 ●スポーツ大会	5月	11月 ●漫画能力検定(※希望者) ●似顔絵検定(※希望者) ●研修旅行 ●スポーツ大会
	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み
7月	1月 ●プレゼン	7月	1月 ●プレゼン	
8月 ●夏休み ●まんが甲子園	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修(※希望者)	8月 ●夏休み ●まんが甲子園	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修(※希望者)	
9月 ●穴吹祭	3月 ●春休み	9月 ●穴吹祭	3月 ●卒業式	
カリキュラム				
	デザイン実務演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ			
	コミックアート演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ			
	マンガテクニックⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ			
	コミックテクニックⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ			
	キャラクターテクニックⅠ・Ⅱ			
	イラストレーションⅠ・Ⅱ			
	イラスト演習Ⅰ・Ⅱ			
	DTP基礎Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ			
	CG演習Ⅰ・Ⅱ			
Web演習Ⅰ・Ⅱ				
アニメーション演習Ⅰ・Ⅱ				
3D演習Ⅰ・Ⅱ				
色彩計画				
修了制作				
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ				
Office演習Ⅰ・Ⅱ				
到達目標				

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。
アニメーション演習Ⅰ・Ⅱ	基本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基礎・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	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。
ドローイングテクニックⅠ・Ⅱ	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修得する。
マンガテクニックⅢ・Ⅳ	投稿や持ち込みに向けてオリジナルのストーリー、キャラクター、ネーム等のマンガ作品を制作する。
イラストレーションⅠ・Ⅱ	デジタル制作を習得しながらイラスト雑誌への投稿をまた掲載を目標にプロのクリエイターとしてのスキルを身につけていく。
色彩計画	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。
ストーリーテクニックⅠ・Ⅱ	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。
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。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	3CAN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	WordとExcelの基本を学び情報処理技能検定試験取得を目指す。
イラスト演習Ⅰ・Ⅱ	色鉛筆や水彩絵の具、コピック等のアナログ画材の基本的な使い方やデジタルでの作画技法を習得する。
3D演習Ⅰ・Ⅱ	立体の形や空間の捉え方を学び、基礎から段階的に3D表現の技術を身につける。

マンガ・コミックイラスト学科 コミックイラスト 専攻 [2年制]

AP

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 自己の成長のために主体的に学び、周囲と協調性を持ったコミュニケーションができる人
- 4 社会人としての素養や人間力向上のために継続的に努力できる人

CP

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

DP

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、履修規程に則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(※希望制)
- 似顔絵検定(※希望制)
- 情報処理技能検定試験(※希望制)
- 色彩検定

1 年 次		2 年 次		
< 前期 >		< 前期 >		
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。二科展受賞、雑誌掲載を目標に制作に取り組む。	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。
	マンガカUP 演習 ドローイングテクニック I 演習 ストーリーテクニック I	演習 ドローイングテクニック II 演習 ストーリーテクニック II		
	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 コミックイラスト演習 I 演習 商業イラスト I	演習 コミックイラスト演習 II 演習 商業イラスト II
	デジタルデザインカUP 演習 DTP基礎 I 演習 CG演習 I	演習 DTP基礎 II 演習 CG演習 II	演習 DTP演習 III 演習 CG演習 III 演習 アニメーション演習 I 演習 Web演習 I 演習 3D演習 I	演習 DTP演習 IV 演習 CG演習 IV 演習 アニメーション演習 II 演習 Web演習 II 演習 3D演習 II
	デザインカUP 講義 色彩計画	演習 修了制作		
	外部評価 演習 デザイン実務演習 I 演習 コミックアート演習 I	演習 デザイン実務演習 II 演習 コミックアート演習 II	演習 デザイン実務演習 III	演習 デザイン実務演習 IV
	ミニコンベンション 演習 Office演習 I	講義 社会人基礎講座 I 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 II	演習 コミックアート演習 IV 講義 社会人基礎講座 III
	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション	10月	4月 ●オリエンテーション	10月
	5月	11月 ●漫画能力検定(※希望者) ●似顔絵検定(※希望者) ●研修旅行 ●スポーツ大会	5月	11月 ●漫画能力検定(※希望者) ●似顔絵検定(※希望者) ●研修旅行 ●スポーツ大会
	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み
7月	1月 ●プレゼン	7月	1月 ●プレゼン	
8月 ●夏休み ●まんが甲子園	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修(※希望者)	8月 ●夏休み ●まんが甲子園	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修(※希望者)	
9月 ●穴吹祭	3月 ●春休み	9月 ●穴吹祭	3月 ●卒業式	
カリキュラム				
スケジュール				

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。
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基礎・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	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。
ドローイングテクニック I・II	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修得する。
イラストレーション I・II	デジタル制作を習得しながらイラスト雑誌への投稿をまた掲載を目標にプロのクリエイターとしてのスキルを身につけていく。
色彩計画	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・III・IV	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。
ストーリーテクニック I・II	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。
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。
コミックイラスト演習 I・II	コミックイラストの作品制作と、2年次後期は卒業制作に取り組む。
商業イラスト I・II	商業イラストの仕事について理解を深め、求められるイラスト及び考え方、技術を学ぶ。
社会人基礎講座 I・II・III	3CAN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	WordとExcelの基本を学び情報処理技能検定試験取得を目指す。
イラスト演習 I・II	色鉛筆や水彩絵の具、コピック等のアナログ画材の基本的な使い方やデジタルでの作画技法を習得する。
3D演習 I・II	立体の形や空間の捉え方を学び、基礎から段階的に3D表現の技術を身につける。

2023年度 穴吹デザインカレッジ 卒業生就職先一覧 (順不同)

就職先

グラフィックデザイン学科

株式会社築地ばんや
香川証券株式会社
株式会社TMN2(フラウコウベ香川高松店)
丸善織物株式会社
株式会社ゴクーグラフィックス
株式会社アウトソーシング
株式会社ムレコミュニケーションズ
株式会社紙工芸やまだ
株式会社ジャパングャルズ
株式会社東讃広告社
有限会社ウイルパワー(リユースマン丸亀)
株式会社デコ
株式会社綾川葬祭グループ(映像部門 感動映像制作会社KAZUFILMS)
株式会社ライフスタイル
株式会社マツオカ
株式会社バンクチュアル
株式会社勝見プロ
株式会社ワールド・ワン
株式会社辯紙店
株式会社シーシーエス
株式会社プラスワンインターナショナル
株式会社宗家くつわ堂
セーラー広告株式会社
株式会社テツコーポレーション
株式会社穴吹トラベル
株式会社山食
一般財団法人休暇村協会 休暇村讃岐五色台
株式会社ユニオン・グラビア
学校法人YIC学院
株式会社ネクシィーズグループ
株式会社高松ホットスタンプ

トータルインテリア学科

株式会社アイ工務店
有限会社香西建設
三和電業株式会社
株式会社ワールドコンストラクション
有限会社西岡家具店
株式会社小竹組
株式会社近藤建設興業
株式会社奎創社
有限会社道井工芸
MINIMA株式会社 家具屋高松本店
アーブルホーム株式会社
株式会社木村建設
株式会社モクラス
株式会社宗家くつわ堂
株式会社大河内工務店
株式会社日進堂
谷口建設興業株式会社
株式会社中村谷
富士建設株式会社

就職先

有限会社野村正人建築研究所
東海工業株式会社
株式会社サンフラワー(ユニバーサルホーム高松東店)

マンガ・コミックイラスト学科

株式会社夢染
株式会社ユニオン・グラビア
歌舞伎座舞台株式会社
株式会社花装
株式会社テルミ・エンタープライズ
サヌキ畜産フーズ株式会社
株式会社きさらぎ
株式会社キャン
社会福祉法人松寿会
株式会社宮脇書店
株式会社イチーナ

ネット動画クリエイター学科

株式会社ネクサス
株式会社琴平国際ホテル こんびら温泉湯元八千代
日本郵便株式会社 坂出郵便局
株式会社マツオカ
株式会社テルミ・エンタープライズ
かなたまキッチン
穴吹エンタープライズ株式会社
中国新聞印刷株式会社

ゲームクリエイター学科

カーズ株式会社
株式会社アウトソーシングテクノロジー
株式会社電子工学センター
G2 Studios株式会社
アウェイク アイ株式会社
株式会社アイティーブレーン
株式会社モバイルコミュニケーションズ
株式会社ノジマ
株式会社三光システム
株式会社Game
株式会社ドン・キホーテ
株式会社カイテクノロジー
株式会社ユニットコム
nmsエンジニアリング株式会社
株式会社エイジェック

2024年度 穴吹デザインカレッジ 卒業生就職先一覧 (順不同)

就職先

グラフィックデザイン学科

株式会社アスパーク
大黒天物産株式会社
株式会社I.C.G
ピーストーン株式会社
高橋石油株式会社
株式会社サクセス
株式会社アケボノスタジオ
株式会社ムレコミュニケーションズ
株式会社富士印刷
株式会社セキヤ
株式会社将土産業
新日本印刷株式会社
株式会社エプロンストーリー
株式会社グローバルセンター
ナベプロセス株式会社
株式会社テルミ・エンタープライズ
タムラデザイン
日研トータルソーシング株式会社

トータルインテリア学科

MINIMA株式会社
青木あすなる建設株式会社
環境スペース株式会社
豊嶋建設株式会社
有限会社検建設
エヌケー建設株式会社
株式会社アイ工務店
日研トータルソーシング株式会社

マンガ・コミックイラスト学科

株式会社日柳印刷所
株式会社紙工芸やまだ
株式会社ふるーら
株式会社平山
日研トータルソーシング株式会社
株式会社MIST solution
株式会社イーグル
フジアルテ株式会社
日研トータルソーシング株式会社

ネット動画クリエイター学科

ゼロスタジオ
株式会社ビザビ
株式会社アウトソーシング
株式会社平山
四電ビジネス株式会社
株式会社スペース
徳島放送企画株式会社
株式会社福家写真館
日研トータルソーシング株式会社

就職先

ゲームクリエイター学科

大倉工業株式会社
株式会社トップエンジニアリング
モラブ阪神工業株式会社
ユニバーサルコンピューター株式会社
株式会社アスパーク
株式会社アルプス技研
株式会社ピーエイエス
四国鉄道機械株式会社
Evand株式会社
株式会社アウトソーシングテクノロジー
株式会社ドリームキャリア
株式会社日本XRセンター
ウェブシステムテクノロジー株式会社
日研トータルソーシング株式会社

就職先

グラフィックデザイン学科

株式会社ラブ・ラボ
株式会社ムレコミュニケーションズ
株式会社tao.
株式会社太陽技報堂
株式会社ニイグミ
株式会社イーライフ
社会福祉法人笑愛会
株式会社サービシंक
株式会社オリオン
株式会社エスビーエフ
有限会社槇塚鉄工所

トータルインテリア学科

有限会社香西建設
東建コーポレーション株式会社
株式会社トーヨーキッチンスタイル
株式会社前田組
株式会社植原建設
株式会社ヤマトクリエイション
建装工業株式会社
谷口建設興業株式会社
住友林業ホームエンジニアリング株式会社
株式会社今西組
株式会社日進堂
株式会社アイ工務店
株式会社なかよしライブラリー

マンガ・コミックイラスト学科

社会福祉法人弘善会
株式会社西山設備工業
株式会社北四国グラビア印刷
株式会社宗家くつわ堂

ネット動画クリエイター学科

株式会社BREXA Engineering
株式会社アサヒパッケージングシステム
西村ジョイ株式会社
株式会社BREXA Next
株式会社ボックス
株式会社アクシス
公益財団法人丸亀市福祉事業団
ハウス美装工業株式会社
株式会社第一興商
穴吹エンタープライズ株式会社
株式会社平山

就職先

ゲームクリエイター学科

ジャパンエレベーターサービスホールディングス株式会社
株式会社アスパーク
自衛官(一般曹候補生)
株式会社テクノプロ テクノプロ・デザイン社
ソレキア株式会社(高松支店)
株式会社キャメロット
株式会社データ・アート