



AP

アドミッションポリシー

入学者受け入れの方針

- ①マンガやイラストが好きで、その表現技能を高めたい人
- ②マンガやイラストのクリエイティブをベースとする仕事をめざしたい人

CP

カリキュラムポリシー

教育課程編成・実施の方針

- ①マンガ・イラストに関する分野で活躍できる能力を身に付けるための教育課程を編成する
- ②マンガ・イラストに不可欠な専門知識能力を講義と演習を通じて段階的に評価する
- ③社会人基礎力の高い人材を育てることを目的に、問題解決に対して自ら考え能動的に実践する能力を養う
- ④コンテストの受賞と成果物としてのポートフォリオを評価に加える

DP

ディプロマポリシー

卒業認定の方針

- ①地域社会・国際社会に貢献できるマンガ・イラストに関する専門的な知識と技術を身に付けている
- ②組織や社会と円滑な関係を築く、コミュニケーション力を身に付けている
- ③社会のニーズに柔軟に対応し、作家・イラストレーターとしてより良い社会作りに貢献できる
- ④独自の作風や世界観を大切にしつつ柔軟に対応できる技術力を身に付けている

1年次

2年次

ストーリー制作と作画基礎

作品制作の基本となる基礎画力を身につけるところから各種デジタルツールの使い方、ストーリーの組み立てに至るまでを一般的に学びます。

デジタル作画と演出法の応用

アオリや俯瞰などの画面描写、モチーフ・ディテールの描き込みなど、デジタルによる高度な作画技術と作品の完成度を上げる演出法を学びます。

| | 前期 | 後期 | 前期 | 後期 |
|-------------------|-------------|-------------|-------------|--------------|
| ●マンガ・イラスト制作知識・技能 | マンガ演習I | マンガ演習II | マンガ演習III | マンガ演習IV |
| | イラスト演習I | イラスト演習II | イラスト演習III | イラスト演習IV |
| | デッサンI | デッサンII | イラストレーションI | イラストレーションII |
| ●パソコンによる作画技法 | コミックツール演習 | comico演習I | comico演習II | comico演習III |
| | コミックビジネスI | コミックビジネスII | 商業イラストI | 商業イラストII |
| ●印刷に関する知識・技術 | DTP演習I | DTP演習II | グラフィックデザインI | グラフィックデザインII |
| | デザインツール演習I | デザインツール演習II | コンペ演習I | コンペ演習II |
| | | デジタルデザイン | | |
| ●社会人として必要なビジネススキル | PC演習 | PC演習 | | |
| | コンピュータリテラシー | 社会人基礎講座I | 社会人基礎講座II | 社会人基礎講座III |

| 試験・検定 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 |
|-------|------------------|-------------|---------|-------|-----|----|------------------|-----|------------|----|-------------|-----------------|----|----|-------|-------|-----|----|------------------|-----|------------|----|----|-----|
| 資格検定 | | | ●色彩検定3級 | | | | | | | | ●MOS(Excel) | | | | | | | | | | | | | |
| 試験 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 行事 | 入学式 オリエンテーション | フレンドシップパーティ | 就職講演会 | 業界講演会 | 夏休み | | スポーツ大会 フクヤマニメ | | 学園祭 冬休み | | 春休み | 面接対策授業 作品展示会 | | | 業界講演会 | 就職講演会 | 夏休み | | スポーツ大会 フクヤマニメ | | 学園祭 冬休み | | | 卒業式 |

| 科目区分 | 科目 | 科目内容 |
|------|-------------------|------------------------------------|
| 選択 | マンガ演習II(マンガ選択) | マンガを描くテクニックの基礎を学習しつつ修了制作を仕上げます。 |
| | マンガ演習III(マンガ選択) | マンガを描くテクニックの応用を学習する。 |
| | マンガ演習IV(マンガ選択) | マンガを描くテクニックの応用を学習しつつ卒業制作を仕上げます。 |
| | イラスト演習II(イラスト選択) | Adobe Illustratorの操作スキルと活用法を学習する。 |
| 専攻科目 | イラスト演習III(イラスト選択) | イラストを描くテクニックの応用を学習する。 |
| | イラスト演習IV(イラスト選択) | イラストを描くテクニックの応用を学習しつつ卒業制作を仕上げます。 |
| | マンガ演習I | マンガを描くテクニックの基礎を学習する。 |
| | イラスト演習I | イラストを描くテクニックの基礎を学習する。 |
| | デッサンI・II | デッサンの基礎を学習する。 |
| | イラストレーションI・II | 描画表現力の幅を広げる。 |
| | コミックツール演習 | マンガとイラスト描画用ソフトウェアのオペレーションを学習する。 |
| | comico演習I | スマホアプリ「comico」に投稿する作品の描き方の基本を学習する。 |
| | comico演習II・III | スマホアプリ「comico」に投稿する作品を制作する。 |
| | コミックビジネスI・II | マンガやイラスト分野の市場について学習する。 |
| 必修 | 商業イラストI・II | 一般商業向けのイラスト描画技術を学習する。 |
| | DTP演習I・II | DTPの基礎を学習する。 |
| | グラフィックデザインI・II | グラフィックデザインに関する知識を学習する。 |
| | デザインツール演習I・II | デザイン用ソフトのオペレーションの応用を学習する。 |
| | コンペ演習I・II | コンペティション応募作品や産学連携作品を制作します。 |
| | デジタルデザイン | WebとUIを中心にデジタルデバイス向けのデザインの基礎を学習する。 |