

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
マンガ基礎	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）	必須		西谷 美香
授 業 の 概 要			
マンガを描く上で必要な基本的技術の習得を目指す。つけペンの使い方。デジタルでの作画方法。後期マンガを選択する人はパース・アイレベルなどの作画に必要な知識を引き続き習得。初心者から上級者のマンガ・イラスト（モノクロ・フルカラー）の知識指導			
授業終了時の到達目標			
オリジナルのマンガ作成			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導		
時間外に必要な学修			
漫画・イラスト作品の研究を行い、発想力や感性を高める			
回	テ ー マ	内 容	
1～4	マンガ画材の使い方と種類を覚える	アナログ・デジタルいずれかの画材やどのような機能があるのか使い方を学ぶ	
5	原稿用紙の使い方を覚える	原稿用紙の使い方を学ぶ。原稿用紙を使う上でのルールを学び、実際にコマを割ってキャラなどを描く。	
6～7	コマ割りの中の色々な表現方法	集中線・ベタフラッシュホワイトの使い方など、マンガを作画するうえで必要最低限の技術を学び実践する。	
8	トーンワーク	トーンの貼り方から削り方など基本的な使用方法を学ぶ	
9～30	マンガ制作	オリジナルのマンガ作成。アナログ・デジタルどちらでもよい	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
背景パース	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		西谷 美香
授 業 の 概 要			
透視図法、遠近法について			
授業終了時の到達目標			
マンガ・イラスト制作における背景表現の習得			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導		
時間外に必要な学修			
教材や参考作品を活用し、表現技法への理解を深める			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	1点透視について	解説、配布プリントに練習課題	
3～ 4	2点透視図法について	解説、配布プリントに練習課題	
5～ 6	3点透視図法について	解説、配布プリントに練習課題	
7～ 8	風景クロッキー	徳島中央公園にて風景クロッキー	
9～ 10	風景イラスト制作①	フォトショップで空と草原の風景の制作	
11～ 15	風景イラスト制作②	オリジナル背景の制作	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタル基礎	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）	必須		熊谷 昭史
授 業 の 概 要			
Photoshoの基本操作。デジタルイラスト作成			
授業終了時の到達目標			
Photoshoの基本操作。主に描画ツールに慣れて、デジタルイラストの描き方の習得			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る。			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	イントロダクション 授業行程について	個性確認の意図による自己紹介を兼ねた調査 業界についての概論	
3～ 4	Photoshoの基本操作	Photoshoの基本操作（主に描画ツール）	
5～ 7	ドットキャラクター制作（男女2 体）	解像度、ピクセルの理解。ドット絵の表現の研究	
8～ 10	ドットキャラクター歩く、走るアニメーション	ドットキャラクター歩く、走るアニメーション	
11～ 12	雲と草原の風景	ブラシの設定、ブラシの定義、自然物の描き方	
13～ 14	線画の彩色	ドラゴンと男女がいるイラストの彩色表現	
15～ 18	キャラクターパーツの描き方	目、髪の毛、服のしわなどパーツごとの研究	
19～ 22	キャラクターデザイン	キャラクターの設定、人体の表現、キャラクターデザイン	
23～ 29	1枚絵の制作	背景付きのイラスト作成	
30	前期まとめ/振り返り	前期講義内容の復習 夏季課題の発表	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこなうこと

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
C G 演習	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		濱田 春奈
授 業 の 概 要			
・ live2Dについて理解する ・ live2Dソフトの基本的な操作方法を習得する ・ イラストデータの制作方法とモデリング方法を習得する			
授業終了時の到達目標			
live2Dモデルを完成させる			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
キャラクターデザインに必要な資料を収集しておく			
回	テ ー マ	内 容	
1	live2Dについての説明 必要ソフトのインストール	live2Dが活用されてる場面・しくみについての説明 Live2D Cubism・VtubeStudioのインストール	
2～ 3	キャラクターデザインラフ	オリジナルのキャラクターをデザインし、ラフを制作する	
4～ 8	清書・パーツ分け	イラストの清書・パーツ分けを行う	
9～ 10	目と口のモデリング	目と口の開閉をモデリングする	
11～ 13	顔XYのモデリング	顔XYのモデリングをする	
14	顔の傾き・呼吸	顔Z・呼吸の動作をモデリングする	
15	モデルデータの書き出し トラッキングの確認	完成データを書き出し、VtubeStudioへ読み込む トラッキング状況の動画提出	
教科書・教材		評価基準	評価率
10日でマスター Live2D モデルメイキング講座		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルドローイング	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		石見 麻衣
授 業 の 概 要			
CLIP STUDIOの基本操作			
授業終了時の到達目標			
CLIP STUDIOの基本操作の習得			
実務経験有無	実務経験内容		
有	平成２５年大阪コミュニケーションアート専門学校マンガ科卒業 フリーでイラスト等の仕事に携わる、平成２９年１０月より本校講師		
時間外に必要な学修			
次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	新規作成と保存	基本画面の構成と新規作成時のサイズについて	
3～ 4	描画ツール	簡単な線画を描いてみる	
5～ 6	着色	色のレイヤー分けと合成モードを使用しての着色	
7	定規・遠近	定規ツールを使い小物を描く	
8	コマ割り	コマ枠フォルダーを使用してのコマ割り	
9	効果とトーン	図形ツールとトーンを使用した効果	
10	文字	文字の入れ方とフキダシツール	
11～ 12	スキャン	紙原稿の取り込みと修正	
13	素材	CLIP素材のダウンロード	
14	加工	イラストの加工・編集	
15	相談会	不明な点や苦手な部分の解消	
教科書・教材		評価基準	評価率
「CLIP STUDIO公式リファレンスブック」		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
マンガデッサン	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		西谷 美香
授 業 の 概 要			
体の構造、骨格などを理解したうえで、マンガ的なキャラクターの描き方を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
人体の構造、骨格を理解し、様々な向きからキャラクターが描ける			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導		
時間外に必要な学修			
課題制作や作品研究を通して、授業で学んだ内容の理解を深める。			
回	テ ー マ	内 容	
1～10	顔(目、眉、鼻、口など)の配置のバランスを練習	基本的な人間の顔の配置バランスを理解し男女や年齢の差異を意識して正面、左右、アオリ、フカンの顔を描く	
11～20	身体(全身)の練習	人体の基本的な骨格、筋肉の付き方を理解し、男女や年齢の差異を意識して正面、左右、アオリ、フカンの全身を描く	
21～30	様々な角度。ポーズの練習	今までの顔、全身の練習を踏まえて色々な角度から自然なポーズをとるキャラクターを描く	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
			その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
イラストレーションⅠ		マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）		必須		西谷 美香
授 業 の 概 要				
イラストの基礎を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
ツールを使ってコンセプトに基づいてキャラクターイラストが作成できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導		
時間外に必要な学修				
教材や参考作品を活用し、表現技法への理解を深める。				
回	テ ー マ		内 容	
1～6	イラスト制作の基本		アナログの画材の特徴、使い方を知り、実際にキャラクターを塗って練習 デジタルでのイラストの制作方法。クリップスタジオのツールの使い方、データ制作の基本をしりキャラクターを塗って練習	
7～14	オリジナルキャラクターイラスト制作の為の準備 イラスト制作		・キャラクターの立ち絵1枚とキャラクターの世界観などをわかるようなイラスト1枚 ・コンセプトのアイデアだし ・資料探し、ラフの考案 キャラクターのイラスト作業を進める 下書き、線画、着色、チェックを受ける	
15	まとめ		発表	
教科書・教材			評価基準	評価率
自作プリント コピック 配布資料 クリップスタジオ			課題・レポート	100.0%
				その他

作成者:大東 優也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタル演習Ⅰ	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		大東 優也
授 業 の 概 要			
Adobe Photoshopやillustrator等を使用し、作品を作る。			
授業終了時の到達目標			
Adobe Photoshopやillustrator等の活用方法を学び、作品作りの手法の幅を広げる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、作品制作を指導		
時間外に必要な学修			
課題作品の制作を通して、創作力の向上に努める。			
回	テ ー マ	内 容	
1～3	Adobe Photoshopやillustrator基本操作	Adobe Photoshopやillustrator基本操作	
4～5	塗の研究① 髪の毛	髪の毛の塗り表現を通して、立体感や質感表現を学ぶ。	
6～7	塗の研究② 光の方向描き分け	光源の違いによる陰影や見え方の変化を学ぶ。	
8～10	有名人の似顔絵	顔の特徴を捉え、観察力と表現力を養う。	
11～18	Vライバー制作	キャラクターデザインを通して、配信向けキャラクター制作を学ぶ。	
19～24	質感の描き分け	金属・布・肌などの質感表現の違いを学ぶ。	
25～30	食べ物の塗り	食べ物の塗り食べ物の色味や質感を意識した塗り表現を学ぶ。	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタル演習Ⅱ	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		大東 優也
授 業 の 概 要			
Adobe Photoshopやillustrator等の応用、作品制作。			
授業終了時の到達目標			
Adobe Photoshopやillustrator等の活用方法の学び、作品作りの手法の幅を広げる。			
デジタル演習Ⅰの応用。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、作品制作を指導		
時間外に必要な学修			
課題作品の制作を通して、創作力の向上に努める。			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	ポスター制作	レイアウト・配色・文字組みを学び、情報を効果的に伝えるポスターを制作する。	
3～ 4	名刺作成	名刺制作を通して、レイアウトやタイポグラフィの基礎を学ぶ。	
5～ 6	ロゴデザイン	コンセプトに基づいたロゴ制作を行い、デザイン発想力を養う。	
7～ 10	デジタル着色①～③	・ デジタルツールの基本操作と着色の基礎を学ぶ。 ・ 光や影、配色表現を学び、着色技術を向上させる。 ・ 実践的な作品制作を通して、完成度の高い着色表現を習得する。	
11～ 15	デジタル模写①～③	・ 模写を通して、線画や形の捉え方の基礎を学ぶ。 ・ 質感や陰影表現を意識した模写制作を行う。 ・ 応用的な模写制作を通して、観察力と表現力を高める	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイングⅠ	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		濱田 春奈
授 業 の 概 要			
静物、人物、風景デッサン			
授業終了時の到達目標			
基礎的な造形表現の習得			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る。			
回	テ ー マ	内 容	
1	自己紹介	自己紹介、直線や曲線の練習	
2	画材の使い方	鉛筆の削り方	
3	遠近法	透視図法について	
4～10	静物デッサン	楕円の描き方、形取り練習、影と陰の違い、立方体、円柱、円錐、球を描く	
11～20	人物クロッキー	クロッキーを学ぶ、人物の描き方について、手、自画像、モデル、写真描写	
21～26	静物デッサン	様々な素材を描く。紙、金属、布、ガラスボトル	
27～30	人物デッサン	男女の人物デッサン	
教科書・教材		評価基準	評価率
テキスト「デッサンの基本」、配布資料		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイングⅡ	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		武市 理恵
授 業 の 概 要			
静物、風景、人物デッサン			
授業終了時の到達目標			
造形表現の応用 人体についての理解を深める			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る。			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 4	質感の描き分け	同じコップでプラスチック、ガラス、金属、木の質感の描き分けをする	
5～ 10	風景デッサン	徳島中央公園で風景の描写	
11～ 16	人体についての研究	全身男女の素体、正面、横、後ろ、斜め横の描き方 足、腕の筋肉、方向描き分け	
17～ 20	人物クロッキー	学生が交代でモデルになりクロッキー	
21～ 30	男女の人物デッサン	写真を観察しながら人物デッサン	
教科書・教材		評価基準	評価率
テキスト「デッサンの基本」、配布資料		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
キャラクターデザイン	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		濱田 春奈
授 業 の 概 要			
様々なテーマに沿ったキャラクター作りの習得			
授業終了時の到達目標			
様々なテーマに沿ったキャラクターの制作がアナログ・デジタルのツールを使って行える			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導		
時間外に必要な学修			
日常的に描画練習を行い、表現力と構成力を養う。			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	キャラクター制作の下準備	様々なテーマに沿ってアイデアをだす。 色・形・モチーフなどの資料を集める。	
3～ 6	アイデアをまとめて形にする	出したアイデアを一つの形にまとめていく。 ラフを描いてチェックを受ける。	
7～ 18	イラスト制作	チェックを受けたラフからイラスト制作に入る。 下書き・線画・着色とその都度チェックを受ける。	
19～ 30	作品投稿	アイデアの出し方、キャラクター作りの基本を 活かして作品を制作し、イラストコンペに投稿する。	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
			その他

作成者:大東 優也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
キャラクター演習Ⅰ	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位（30時間）	必須		大東 優也	
授 業 の 概 要				
キャラクターの作り方、描き分けの習得 1～2週間で1課題製作・提出 【実務経験】大東 優也：フリーの漫画家として7年の経験 これまでの経験を活かし、キャラクター制作を指導				
授業終了時の到達目標				
キャラクターの作り方、描き分けの習得				
実務経験有無	実務経験内容			
有	フリーの漫画家として7年の経験 これまでの経験を活かし、キャラクター制作を指導			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく				
回	テ ー マ	内 容		
1	目標設定	自己紹介ワーク・ウォーミングアップ・目標設定		
2～3	男性キャラを描く	写真の男性を、自分の絵柄で描いてみる		
4～5	女性キャラを描く	写真の女性を、自分の絵柄で描いてみる		
6～7	こどもキャラを描く	写真のこどもを、自分の絵柄で描いてみる		
8～9	老人キャラを描く	写真の老人を、自分の絵柄で描いてみる		
10～11	動物キャラを描く	写真の動物を、自分の絵柄で描いてみる		
12～13	お題に沿ってキャラを描く	お題に沿って、オリジナルのキャラを描いてみる		
14～15	オリジナルキャラを自由に描く	お題も無く、自由にオリジナルのキャラを描いてみる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルデザイン I	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		熊谷 昭史
授 業 の 概 要			
サーティファイ認定のテキストを使用しフォトショップの習得に励む 画像編集やデザイン制作に必要な基礎知識と実践的な操作技術を学ぶ。画像の加工・補正、レイヤー操作、文字入力、色彩調整などの基本技術を習得するとともに、検定試験対策を通して、実務に活かせるスキルの定着を目指す。			
授業終了時の到達目標			
サーティファイフォトショップ検定合格			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る。			
回	テ ー マ	内 容	
1	フォトショップ検定についての説明		
2～ 14	フォトショップクイックマスターのテキストを進める	「フォトショップクイックマスター」をテキストとして使用し、Photoshopの基本操作から実践的な画像編集技術までを学ぶ。画像加工・補正、レイヤー操作、文字入力、色彩調整などの基礎技術を習得するとともに、演習を通して実践力を高め、Photoshop検定合格を目指す。	
15～ 25	フォトショップ検定過去問題のテキストを進める	Photoshop検定の過去問題集をテキストとして使用し、出題傾向を理解しながら実践的な問題演習を行う。画像編集やレイヤー操作、色彩調整などの技能を確認・定着させるとともに、検定試験に対応できる知識と操作技術の向上を目指す。	
26～ 30	クリエイターズフェスティバルの準備	クリエイターズフェスティバルの展示準備	
教科書・教材		評価基準	評価率
フォトショップクイックマスター・フォトショップ能力認定試験問題集のテキストを進める		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
情報モラル	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		石見 麻衣
授 業 の 概 要			
クリエイターやコンテンツ制作に従事する者が知っておかなければならない権利や法律について、具体的に「やっていいこととやってはいけないこと」「トラブルになってしまった時の対処方法」を、事例を踏まえながら学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
著作権、ライセンス、契約といった権利のトラブルによる大きな損失を事前に防ぐことができる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	平成25年大阪コミュニケーションアート専門学校マンガ科卒業 フリーでイラスト等の仕事に携わる、平成29年10月より本校講師		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る。			
回	テ ー マ	内 容	
1	動機付け	クリエイティブ業務における「権利」に関する知識の重要性について。	
2	写真・イラスト・デザイン①	街並みなどで無関係の人が写り込んだ写真は使えないの？	
3	写真・イラスト・デザイン②	東京スカイツリーなどの写真を利用する際は許可が必要？ キャラクターが写り込んでいる写真は利用できる？	
4	写真・イラスト・デザイン③	ウェブサイトのスクリーンショットは自由に使えるの？	
5	写真・イラスト・デザイン④	社内資料ならネット上の画像を使用してもいいの？	
6	文章・コピー①	どの程度の引用なら許されるの？	
7	文章・コピー②	本や新聞の紙面を撮影して掲載するのは引用に当たるの？ 転載と引用ってどう違うの？	
8	文章・コピー③	リライトした記事なら著作権侵害にならない？ メールや手紙、メールマガジンからの引用はできるの？	
9	プログラムコード・ライセンス①	ウェブサイトに掲載されているコードはコピーしても大丈夫？ オープンソースを使って作ったものは販売しても大丈夫？	
10	プログラムコード・ライセンス②	ソースコードには、どの場合に、どのライセンスを選択すべき？ オープンソースだから安くして」と言われたらどうする？	
11	プログラムコード・ライセンス③	ライセンス条件に違反して制作を行った場合の責任は？	
12	契約・権利の所在①	納品した成果物の著作権はクライアントのもの？	
13	契約・権利の所在②	自分の作品を公開するのにクライアントの許可は必要？ 納品したデザインが勝手に改変されて使われていた	
14	契約・権利の所在③	不採用だったコンペの企画やデザインは他社に出してもOK？ コンペで採用されなかったデザインが勝手に使われた	
15	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率
クリエイターのための権利の本		期末試験 課題・レポート	60.0% 40.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅰ	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		熊谷 昭史
授 業 の 概 要			
1. 社会人として求められる心得について学ぶ（手帳の使い方、読書術、文章術、ロジカルシンキング） 2. 基本的なビジネスマナーについて学ぶ（電話応対、訪問のマナー） 3. 就職活動の準備 （自己分析、企業研究、履歴書等書類作成、面接対策）			
授業終了時の到達目標			
1. 3 KAN教育により企業が求める人材を育成する 2. 基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3. 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る。			
回	テ ー マ	内 容	
1	就職活動の世界を知る	就職活動の目的、目標を考える 今まで出会ってきた偶然	
2	ものの見方、考え方	自分の癖を知る ものの見方を広げる	
3	記憶からたどる	自身について知るために記憶からたどる	
4	適性検査	適性検査	
5	自己分析	過去/現在/未来の自分から、自分を分析する	
6	文章の書き方と構成の仕方	・文章の書き方について学ぶ ・テーマに沿った文章を構成する	
7	自己PR作成	自己PR作成	
8	企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明	
9	履歴書の書き方と伝え方	自身の基本情報、趣味を書き出す	
10	志望動機	志望動機を書く	
11	30問30答	30問30答の作成	
12	履歴書、30問30答、自己PR	履歴書、30問30答、自己PRを完成させる	
13	プレゼンの基本と応用	自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る	
14	話の聴き方 面接の基本	話の聴き方、面接の基本を学ぶ	
15	オンライン面接・グループディスカッション	オンラインでのコミュニケーション方法	
教科書・教材		評価基準	評価率
就勝ゼミ教材 就職の手引き		課題・レポート	100.0%
			その他

作成者:大東 優也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
作品制作演習	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	必須		大東 優也
授 業 の 概 要			
マンガ原稿及びイラスト作品を企画・提案し完成させる			
授業終了時の到達目標			
短編マンガ及びイラストレーション作品の制作 コンペへの完成作品投稿			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導□		
時間外に必要な学修			
課題制作や作品研究を通して、授業で学んだ内容の理解を深める。□			
回	テ ー マ	内 容	
1～6	企画・提案	制作したいもののイメージを固め、具体化。	
7～14	キャラクターの設定	作品で描くキャラづくり	
15～18	ネーム、ラフの制作	マンガはコマ割、イラストはラフ画を描く。	
19～55	原稿作成	ペン入れ、制作を行う	
56～60	講評・投稿	クラス内での講評会 コンペへの投稿作業	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
就職実務	マンガ・イラスト学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		熊谷 昭史
授 業 の 概 要			
就職関連書類作成 自己PR作成、発表 面接練習 グループワーク			
授業終了時の到達目標			
1. 間もなく始まる就職活動に向けて志気を高める 2. 就職活動に必要な心構えをしっかりと持つ 3. プレゼンテーションがうまくいくよう、立ち居振る舞いから応用内容までの完成を目指す			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
次回の授業内容を踏まえて予習する			
回	テ ー マ	内 容	
1	会社訪問・電話対応ロープレ	会社訪問ロールプレイング 電話対応ロールプレイング	
2	身だしなみ講座	就職活動にふさわしい身だしなみについて	
3～5	学科プログラム	履歴書、求職票の書き方 プレゼン練習	
6	グループワーク①	自己分析	
7	グループワーク②	面接体験	
8	グループワーク③	グループディスカッション	
9	面接練習	立ち居振る舞い、自己PRなど	
10	模擬面接①	模擬面接を受ける	
11	模擬面接②	模擬面接を受ける	
12	模擬面接③	模擬面接を受ける	
13	模擬面接④	模擬面接を受ける	
14	グループワーク	模擬面接の振り返り、決意表明	
15	振り返り・まとめ	就職研修の振り返り・まとめ	
教科書・教材		評価基準	評価率
就職の手引き		課題・レポート	100.0%
			その他