

■まんが表現学科カリキュラムの特色■

まんが表現学科のカリキュラムは、まんがを学ぶプログラム、そして、まんがを通して物事を考える技術を学びます。

まんが表現の技術論・方法論は21世紀、劇的な変動を遂げています。それまでの紙媒体主体の表現からデジタル・ネットワーク技術による映像表現へと進化しています。しかし、こうした激動の時代にあってもまんが表現の基礎や素養は、時代の変化に左右されない表現の基本になる知識・技術たりえます。まんが表現学科では、基本となる創作のための方法を会得するために、理論的に、しかし、それを頭ではなく体で覚えるため膨大な課題制作を課します。

まんが表現学科は、まんがの社会的ニーズに応じて、三つのコース（ストーリーまんが、Webアニメ・コミック、コミックイラストレーション）を設置しましたが、まんが表現学科で学んだ基礎をふまえるあらゆる表現への挑戦も歓迎します。この三つを柱にして、まんがの現場で活躍するプロの教員からまんがを通じた表現を学びます。

■ディプロマポリシー（学位授与の方針）

まんが表現の基本である、物語とビジュアル演出に関する方法論や技術論を理解し、柔軟な思考と発想力を基盤として、アナログ及びデジタルの作品制作を通じて社会とコミュニケーションする能力を有したと認めた者に学士（芸術工学）を授与する。

■カリキュラムポリシー

まんが表現学科では、変化していくメディアの中においても、新しい表現形式や発表方法に対応できる柔軟な思考と発想力のある人材を養成するという教育目標達成のため、従来の紙メディア主体の表現だけでなく、ネットワーク、デジタル作画、アプリ技術等を使用した最新のデジタルメディア主体の表現を学ぶことができる実践的なカリキュラムを設定している。

＊年次における基本的な学びの流れとコースの関係

- ・ 1 年次：まんが表現の基礎は時代の変化に左右されない物語構成の知識や作画・演出などのビジュアル表現の技術である。小説や映画などのシナリオ作成法、コマ構成による演出の技術、アナログおよびデジタルの作画技術等の基本的創作の方法を理論と演習を通じて体系的に学ぶ。
- ・ 2 年次：1 年次での学びを統合したまんが作品を実作することで、まんが表現とは何かを修得させる。また教員による学生個別の作品指導により、テーマ性や表現力を培う。
- ・ 3 年次：1、2 年次の学びを応用して創作する 3 つの分野（コース）に分かれて学修する。
 - ストーリーまんがコース：個人の作品の創造性や表現力を高めるとともに、取材対象のあるまんがや、集団で行う合作まんがを通じて計画性や集団との協調性、プロデュース力を身につける。
 - Webアニメ・コミックコース：縦スクロールまんがや動画などの従来の紙メディアのまんがの枠を超えた表現を主に学び、柔軟な思考力や新メディアに対する実践力を身につける。
 - コミックイラストレーションコース：デジタルペイントソフトによる作品制作を通じてカラー表現の高度な技能を身につける。さらに社会への発信力を前提としたポートフォリオ作成力を高める。
- ・ 4 年次：教員の指導によるゼミ体制で、学修の集大成である卒業研究を行う。研究のテーマを元に作品制作を行い、完成した作品は卒業研究展示で発表する。

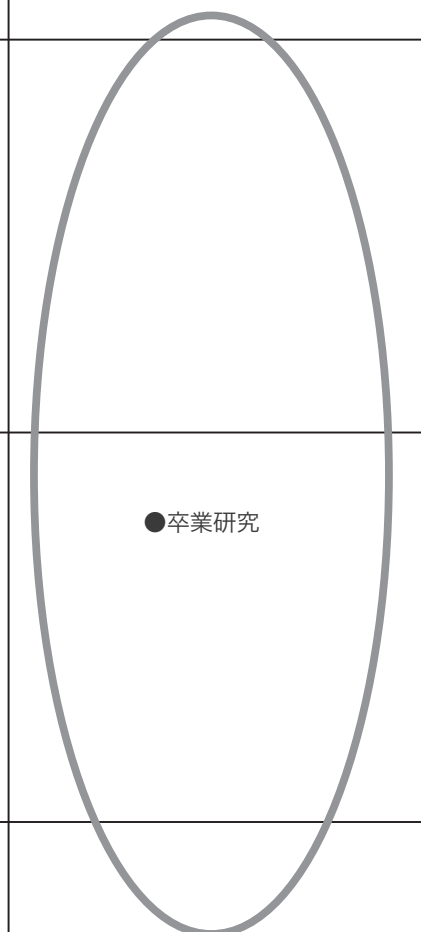
■科目構成

芸術工学基礎区分科目、必修科目、コース選択科目、選択科目の四つから構成されています。

- 1ー1 芸術工学基礎区分は、全学科共通専門基礎区分として設置している科目群です。多様な分野の知識や表現技術の基礎、プロジェクト型科目、他大学との単位互換講座科目等が用意されています。視野を広げ、横断的な構想力を養ってください。
- 1ー2 必修科目は、まんがを多角的に捕らえるコースの基礎となる科目で構成されています。まんがのどのコースを将来選択するにしても、必ず履修しなければならない科目です。来るべき専門コースへの橋渡しをすることを目的とした科目です。
- 1ー3 コース選択科目は、まんが表現の多様性を三つのコース（ストーリーまんが、Webアニメ・コミック、コミックイラストレーション）に整理した演習中心の専門教育です。二年次後半三年次前半中心の科目であり、これを履修することで、自分のまんがに対する取り組み、軸足を定めてゆきます。可能性のトライアルとして、その後のコースを考える足がかりとしてください。
- 1ー4 選択科目は、まんがを取り巻くさまざまな表現の知識、技術を具体的に学ぶ科目群です。特に、映像制作やアニメーション、キャラクター制作といったまんが制作にとって非常に重要な講義・演習が用意されています。自分に合った技術を探し出すためにも、さまざまな授業にチャレンジしてください。



■カリキュラムフロー図（2020年度入学生用）

		1 年	2 年	3 年	4 年
まんが表現学科		1 年の達成目標	2 年の達成目標	3 年の達成目標	4 年の達成目標
○必修・講義 △選択・講義 ●必修・実習、演習 ■選択必修・実習、演習 □選択必修・講義 ▽選択・実習、演習 （ ）内基礎教育、芸術工学基礎区分科目		前期にはまんがの基礎となる物語と画面構成についての知識を習得。後期からは大学人としてのリテラシーを学ぶと共にまんがを描くための技術を習得する。	実際の作品制作を通じて、1 年時に学んだ知識や技術を自分のものとする。また後期からは専門性の高い授業を学び、将来の自分の進路を決定していく。	各専門コースにおいて作品制作を通じて表現力を養い、個々のスキルを高めていく。また横断的な領域にも関心を抱くようにする。	自らの問題意識にもとづいてテーマを設定し、これまで学んできた知識と専門的手法を総合的に実践する総合力と構想力を養う。
知識・コミュニケーション	知識（思想・歴史・経済・視知覚・心理等）	△まんが表現史 △アニメ史 △コンピュータゲーム(CG)史 （□芸術工学概論）	△写真史・映画史 △資料講読		
	科学・技術・人間工学一般				
	倫理力（大学人としての基礎的な倫理）	（大学入門セミナー）			
	文章力・コミュニケーション力	（○基礎英語Ⅰ ○日本語表現Ⅰ）			
	語学力（日本語・外国語）				
	方法論（材料・色彩計画等）	△視覚芸術基礎	○世界観構想論		
	思考力（論理・論述・発想等）	▽物語基礎演習Ⅰ ▽物語基礎演習Ⅱ			
	批判力・客観的理解力	●まんが原論		△まんが・アニメーション作品批評論	△まんが表現特論
	一般的調査・分析・評価方法				
	健康・体力		芸術工学基礎		
その他					
専門的技能	観察力（色彩・形）	▽コミックイラストレーション基礎	●作画技術演習Ⅰ	▽コミック背景デザイン	
	表現力（描画・作図・撮影等）	●まんが表現基礎 ▽デッサン基礎実習	●まんが作品制作基礎Ⅰ ●作画技術演習Ⅱ	▽フルカラー・コミック作品制作	
	造形力（造作・造形・モデリング等）				
	技術力（加工・工房作業等）		■まんが作品制作基礎Ⅱ	▽背景設定デザイン	
	課題発見・テーマ設定力	（大学入門セミナー）	▽キャラクター制作基礎 ▽イメージ編集演習総論	▽webコミック制作演習	
	調査・実験・分析	（音響制作演習Ⅰ）	▽コミックイラストレーション演習Ⅰ		
	コンピュータソフト作業力	●まんがデジタルメディア表現基礎実習 （●コンピュータ基礎実習）	▽キャラクターアニメーション制作基礎		
	コンピュータプログラミング力		▽デジタルコミック演習		
	メディア・ネットワーク力				
	その他		（○知的財産権入門）		
汎用的能力	計画力	▽まんが制作基礎		▽キャラクターイラストレーション演習Ⅰ	
	問題解決力		▽空間構成基礎	●まんがゼミ演習	
	創造力（作品や研究自体の独創性）		■コミックイラストレーション演習Ⅱ	▽まんが作品制作演習Ⅰ	
	プレゼンテーション・展示・情報発信力	（音響制作演習Ⅱ）	▽まんが企画演習	▽メディアデザイン演習	
	協働力	●表現リテラシー	▽コミック・メディア制作演習		
	技術的統合力			▽まんが作品制作演習Ⅱ ▽キャラクターイラストレーション演習Ⅱ	
	多様な個性への対応力	▽まんが総合演習			
	社会的実践力				
	他分野総合力			△メディア産業プロデュース論	
	その他				
社会対応力	マネジメント力			▽Webコミック特論演習	
	指導力（グループ作業・ワークショップ）				
	管理能力（作業工程・保全管理・予算等）				
	社会実践力（プロジェクトなど				
	危機管理・法的課題対応力				
	開発力（新しい分野を開拓する力）		■イメージ創造演習		
	国際性（留学・国際共同・国際発表等）				
進路計画力					

まんが表現学科-授業タグ-

授業タグは授業の内容を概観するものです。4年間通しての学習計画に活用してください。

【 カリキュラムタグ 】

「#まんが」・「#イラスト」・「#物語/作劇」は1～4を段階的に習得している事が望まれます。その他のカリキュラムタグについては授業内容に準じて分類されています。

【 分類タグ 】

授業で習得できる内容を示すタグです。「表現」・「技術」・「知識（教養）」の習得内容に即して分類しています。習得のためには同種タグの授業を3個以上履修するようにしてください。

【特殊タグ】

授業の形式に関わるタグです。「#プレゼン」・「#グループワーク」のような特殊タグがあります。タグに沿った授業運営をしますので確認をしてください。

【 カリキュラムタグ 】（ステップ型）1-2年 授業対比表

#まんが			
#まんが1	#まんが2	#まんが3	#まんが4
まんが表現基礎	まんが制作基礎	まんが作品制作基礎1	まんが作品制作基礎2
#イラスト			
#イラスト1	#イラスト2	#イラスト3	#イラスト4
デッサン基礎演習	コミックイラストレーション基礎	コミックイラストレーション演習1 キャラクター制作基礎	コミックイラストレーション演習2
#物語/作劇			
#物語/作劇1	#物語/作劇2	#物語/作劇3	#物語/作劇4
物語基礎演習1	物語基礎演習2	まんが総合演習	世界観構想論 まんが企画演習

まんが表現

【 カリキュラムタグ 】1-2年 授業対比表

#技術/技法			
コンピューター応用演習	作画技術演習1	作画技術演習2	デジタルコミック演習
キャラクター・アニメーション制作基礎	イメージ創造演習	空間構成基礎	
#リテラシー			
大学入門セミナー	まんがデジタルメディア表現基礎実習	まんが原論	視覚芸術基礎
表現リテラシー	CG史	音響メディア制作演習1	音響メディア制作演習2
イメージ編集演習総論	資料講読	写真史・映画史	アニメ史
コミック・メディア制作演習	まんが表現史		

【 カリキュラムタグ 】 3-4年 授業対比表

#ストマ		
まんがゼミ演習	まんが作品制作演習 1	まんが作品制作演習 2
#コミイラ		
まんがゼミ演習	キャラクターイラストレーション演習 1	キャラクターイラストレーション演習 2
#Web		
まんがゼミ演習	Webコミック制作演習	Webコミック特論演習
#3年共通		
コミック背景デザイン	背景設定デザイン	フルカラー・コミック作品制作
メディア産業プロデュース論	メディアデザイン演習 (Webコミック演習)	まんが・アニメーション作品批評論
#4年共通		
まんが表現特論		
#まんが必修		
コンピューター基礎実習	日本語表現 1	基礎英語 1
知的財産権入門		

まんが表現

【 分類タグ 】

分類タグ	説明
#構成	コマ構成の知識を実践を通して学ぶ
#作画	作画全般の知識やレイアウトの知識を学ぶ
#キャラデザ	キャラクターデザインの方法を実践を通して学ぶ
#デジタル知識	ソフトウェアの知識と操作を学ぶ
#資料分析	資料の収集方法、分析方法などを学ぶ
#世界観	世界観の設定に関わる知識と使用方法を学ぶ
#企画	企画立案に関連する知識と活用方法を学ぶ
#取材	ロケハン・外部との共同作業などの方法を学ぶ
#マネジメント	作業工程管理について学ぶ
#動画	動画ツールの用法・制作を習得する

【 特殊タグ 】

特殊タグ	内容
#ゼミ	教員の指導のもとに、学生が自主的に研究、発表、討論を行う
#グループワーク	グループワークのある授業（アクティブラーニング）
#プレゼン	学生によるプレゼンテーションがある授業（アクティブラーニング）
#ゲスト	ゲスト講師の講義がある授業
#iPad Pro	iPad Proを使用した授業
#アナログ	アナログ画材を使用する授業