

■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では、まんが制作を学ぶプログラムと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。それまでの紙メディア主体の表現からネットワーク技術によるデジタルメディア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ための知識・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、理論的かつ実践的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踏まえたあらゆる表現への挑戦も歓迎します。この三つのコースを軸に、まんがの現場で活躍するプロの教員から様々なまんが表現を学びます。

■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と作画・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での協調性、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、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を前提としたポートフォリオ作成を行う。

- ・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。二年度後半三年度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（2023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通技術を自分のものとする。との高い授業を学び、将来について考える。	て通じて、1 年時に学んだ知識やるとする。また後期からは専門性を高め、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） 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） 文章力・コミュニケーション力 語学力（日本語・外国語） 方法論（材料・色彩計画等） 思考力（論理・論述・発想等） 批判力・客観的理解力 一般的調査・分析・評価方法 健康・体力 その他	△まんが論基礎 △アニメ史 △コンピュータ・ゲーム(CG)史 (□芸術工学概論) (スタディスキルズ) (○基礎英語Ⅰ ○日本語表現Ⅰ) ▽物語基礎演習Ⅰ ▽物語基礎演習Ⅱ ●まんが原論	△写真史・映画史 △まんが史 △まんがメディア文化史 ○世界観構想論 ▽キャラクター類型論 ▽文化・語学力		△まんが表現特論
専門的技能	観察力（色彩・形） 表現力（描画・作図・撮影等） 造形力（造作・造形・モデリング等） 技術力（加工・工房作業等） 課題発見・テーマ設定力 調査・実験・分析 コンピュータソフト作業力 コンピュータプログラミング力 メディア・ネットワーク力 その他	▽コミックイラストレーション基礎 ●まんが表現基礎 ▽デッサン基礎実習 (学科入門セミナー) (音響制作演習Ⅰ) ●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)	●作画技術演習Ⅰ ●まんが作品制作基礎Ⅰ 基礎Ⅰ ■まんが作品制作基礎Ⅱ 基礎Ⅱ ▽キャラクター制作基礎 製作基礎 ▽コミックイラストレーションⅠ トレーション演習Ⅰ ▽デジタルコミック演習Ⅱ ク演習 (○知的財産権入門) 入門	▽コミック背景デザイン ▽フルカラー・コミック作品制作 ▽背景設定デザイン ▽Webコミック制作演習	
汎用的能力	計画力 問題解決力 創造力（作品や研究自体の独創性） プレゼンテーション・展示・情報発信力 協働力 技術的統合力 多様な個性への対応力 社会的実践力 他分野総合力 その他	▽まんが制作基礎 (音響制作演習Ⅱ) ●表現リテラシー ▽まんが総合演習	■コミックイラストレーションⅡ ▽まんが企画演習	▽キャラクターイラストレーション演習Ⅰ ●まんがゼミ演習 ▽まんが作品制作演習Ⅰ ▽メディアデザイン演習△まんが・アニメーション作品批評論 ▽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	●卒業研究
社会対応力	マネジメント力 指導力（グループ作業・ワークショップ） 管理力（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） 国際性（留学・国際共同・国際発表等） 進路計画力		■イメージ創造演習 演習	▽Webコミック特論演習	