

カリキュラム

(文化教養専門課程マンガ科) 平成31年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			キャラクターデザイン	デジタルイラスト業界において基本的技術の再確認、高度な専門技術、専門的知識の習得。現在の業界がどのような状態でどのような作品が求められているのかを理解する。	1前	21		△		○	○		○		
○			シナリオ技法	マンガ制作に必要なシナリオの土台作りに関する知識の習得。作品作りに必要な情報収集や参考資料を見るなど作り手としての目線、意識や姿勢を身につける。	1前	21		△		○	○		○		
○			就職実務(志学1)	KBC学園の教育理念に掲げられた「人材」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。	1前	57		○			○		○		
○			デッサン1	3D補完の補助ツールを使用しながら、遠近法の基礎を学生個別の状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。描画訓練用の課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色(色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具体的に理解させて能力を向上させる。またポートフォリオ向けの作品を3点以上制作する。	1前	57				○	○		○		
○			デジタルイラスト	ペイントソフトを使用し、決められた期間内・条件内でデジタルイラストを制作する力を身につける。	1前	57		△		○	○		○		
○			スケジューリング	スケジュール管理を通して、作品作りの早さ、正確性の大事さ、必要性の再認識、および意識改革。1年次修了制作・2年生進級時の納期意識の重要性を早い段階から身につける。	1通	57		○			○		○		
○			作画基礎	キャラクターを制作するにあたって必要な作画基礎力を磨き、安定した画力を身につける。	1通	57			△	○	○		○		
○			背景1	毎回の授業、最初の30分でプロのクリエイターになる為の意識向上を計る講義→実習の導入→作画実習の流れで業界のプロレベルを知り実践的なスキルを身につける。	1前	57			△	○	○		○		
○			マーケティング	イラスト業界の動向を把握して、より実践的かつビジネス目線で自身の作品の見て制作するスキルを身につける。ブルーオーシャン、レッドオーシャン、ブラックオーシャンなどの業界用語やその意味も身につける。	1通	57		○		△	○		○		

(文化教養専門課程マンガ科) 平成31年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			comico学生選手権	webマンガcomico主催の全国レベルの公募に参加することで学生の意識向上とハイクオリティな作品制作に繋げる。	1前	108			○		○					
	○		マンガクリエイターコース (修了制作)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。	1後	174			○		○					
		○	キャラクターデザインコース (修了制作)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。	1後	174			○		○					
		○	アニメーションコース (修了制作)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。	1後	174			○		○					
○			実践1	各授業課題の遅れを取り戻したり、共同制作や自主制作の補講時間として位置付ける。校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使用する。就職活動に伴う準備時間としても使用する。	1後	108			○		○					
○			プレゼンテーション1	自身が制作した作品の魅力や見せ方を人に伝える際に必要な言葉選びや見せ方を身につける。プレゼンテーションを通して人との繋がり、コミュニケーションの必要性を学ぶ。	1後	42			○		○					
○			外部講師特別授業	業界第一線で活躍するクリエイターの講師を招き学生に向けて実習の講座(ライブペイント)講話(学生とのトークセッション・質疑応答含む)を実施する。	1通	24			○		○	○				
○			CC (クリエイターズ クロニクル)	イラストレーションの歴史を学ぶことで技術革新の背景にある情勢や人々の考え、気持ちを学び自分自身の作品制作に活かしさらなるクオリティアップに繋げる。	1後	18			○		○					
○			イラストレーション	イラストレーションを商業的観点から観察できる目を養う。デザインを分解してテキストデザイン、レイアウトデザイン、カラーデザイン感覚を身につける。	1後	18			○		△	○				

(文化教養専門課程マンガ科) 平成31年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当 年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			Photoshop (検定対策も含む)	Photoshopの構造の理解および技術の習得ができる。 Photoshop検定を合格するための知識と技術を繰り返し 学び一過性ではなく永続的に活かせるようにする。	1後	42		○		△	○		○			
○			インターンシ ップ1	実際の企業に数日お世話になり現場の業務運営、社会人 予備軍としての覚悟、価値観、考え方を身につける。	1後	30				△	○		○		○	
○			就職実務 (志学II)	KBC学園の教育理念に基づき学業とともに人間性豊かな 「人財」の意味を知る。「志」豊かな永久戦力になるた め「学生クレド」にも書いてある価値観や倫理観を身に つける。	2前	24		○				○		○		
○			作画応用	一年次に学んだ作画基礎を元に、キャラクターを制作す るにあたって必要な作画応用力を磨き、安定した画力を 身につける。	2前	21				○		○		○		
○			デッサン2	3D補完の補助ツールを使用しながら、遠近法の基礎を学 生個別の状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉え る能力を向上させる。 描画訓練用の課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色 (色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具 体的に理解させ能力を向上させる。またポートフォリオ 向けの作品を3点以上制作する。2年生は特に写実的表現 に使えるテクニックの資料を重点的に捕捉し個々の理解 度を向上させる。	2前	45					○	○		○		
○			デジタルイラスト	プロの現場の流れに沿ながら実践的なデジタルイラスト を制作する力を身につける。 制作依頼→ラフ制作→クライアントチェック→リテイク (回数は未定)→完成作品制作 (BUP含む) →納品までを授 業内で体感し現場の流れ の感覚を身につける。	2後	45				△	○	○		○		
○			背景2	毎回の授業、最初の30分でプロのクリエイターになる為 の意識向上を計る講義→実習の導入→作画実習の流れ	2通	45					○	○		○		
○			DTP 2	現場サイドで必要とされるDTPソフト (illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応 用テクニックまでをレクチャーし マンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋な DTPソフトとして使いこなすレベルになるまでを目標と する。前期は主にillustratorを中心に進め後期のポ ートフォリオ用DTPに繋げられるような流れで進行する	2前	45					○	○		○	○	

(文化教養専門課程マンガ科) 平成31年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			Webデザイン	バナー・コンテンツ・デザインから、ユーザーの求めている情報を提供できるwebページとは何か考える。	2後	45			○	○		○			
○			プレゼンテーション2	プレゼンテーションを行うにあたり必要な心構えを理解する。コミュニケーション能力の向上に必要な知識、技術の習得。	2後	18			△	○	○	○	○		
○			イベント企画運営2	イベントの企画や運営を通して学生同士だけではなく様々な人とのコミュニケーションを図り人間の成長を身につける。	2通	102			○		○		○		
○			インターンシップ2	学校求人や自己開拓で巡り合った求人企業とのマッチングと、内定を見越しての企業訪問と業務体験期間と位置付ける。社風や業務内容が希望するイメージと接点があるかを考察する。	2前	144			△	○		○	○		
	○		マンガクリエイターコース (卒業制作)	主に「読ませる」技術の指導から、学生個別の作品制作管理、コーチング。	2通	320			△	○	△	○		○	
		○	キャラクターデザインコース (卒業制作)	・学生にチーム、もしくは個人にて他者を意識したキャラクター、アイテム、ステージをデザインすることで、普段は自分が想像し好きなように描いていたのに対し、より商業ベースの実践的な力をつけていきキャラクターメイキングの基礎力を全体的に向上させる。また、普段一点集中型で制作したやり方からより仕事を意識した複数作品を同時に仕上げていく拡散均等型の制作方法に慣れもらう。	2通	320			△	○	△	○		○	
		○	アニメーションコース (卒業制作)	1年次の時に学んだ技術を向上させて、より実践的な力をつけていきアニメーションの作画技術力の基礎力を全体的に向上させる。また、見ている人の気持ちを動かせるような作品づくりをする。	2通	320			△	○	△	○		○	
								297	1863	687					
合計					33科目			1859単位時間(選択科目合計：2847時間)							