

実務家教員担当科目リスト（2024年度）

【アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科】

学校法人 新潟総合学院 開志専門職大学

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
1	クリエイターの基礎知識	1	1	基礎科目群	必修	本科目では、輸出産業として年々拡大するクールジャパンのアニメ、マンガ、キャラクターデザイン等のコンテンツ産業分野においてプロフェッショナルを目指す学修を始めるにあたり、身に着けておくべき基礎知識、自己管理とモチベーション維持のしかた等を学修する。またクリエイターとしてなにを目指すのか、そして到達点をどこに定めて進んでゆくのかを考察する。
2	キャリアデザインⅢ	3	1	基礎科目群	必修	学生が将来への目的意識を明確に持てるよう、職業観を涵養し、職業に関する知識を身に付け、自己の個性を理解したうえで主体的に進路を選択できる能力及び卒業後も自律・自立して学習できる態度を育成する。外部講師による職業体験談を通じて、勤労観や職業観を養成するとともに、業界・業種・職種などの企業研究や企業が求める人材像、企業の仕組みなど職業理解を図る。また、自分の個性や性格を理解するための自己分析と職業選択の考え方や進め方について理解し、生涯にわたり学習の活動を続けていくことの必要性と学習の手段や方法を理解する。
3	文学	1	1	職業専門	必修	本科目は、今後、アニメ・マンガ分野の学習を始めるにあたり、創作の基礎となる文学の基本的な教養を身につけ、創ることの意味について深く考察する思考の習慣を習得することを目的とする。「人類はなぜ文学を必要としてきたのか?」という大きな問いに答えるべく、まず、神話や幻想文学の背後に潜む欲動の意味を考察。次いで、近世・近代文学の考察を通して、フィクションの本質を解き明かし、「文学」の次なる戦略としてのメタフィクションの可能性を見ていく。一般教養としての文学史上の名作に触れると同時に、人類の不断の営みとしての文学の意味を、学生諸君が自分自身で考えていく契機としたい。
4	マンガ産業論	2	2	職業専門	選択	本科目では産業的視点から、非常に多様性のあるマンガというコンテンツを取り巻く状況を概観し、国内外のマンガ市場における収益構造モデルを学修する。そこで身につけた基礎知識をもとに、今後のマンガ産業がどのように発展または変換をとげるのかを考える。すでに出版からWeb配信へと大きく舵を切りつつあるマンガ産業において、それでも出版という形が果たす役割と利点は存在し得るのか、あるいは海外で一般的になりつつあるWeb配信やスマートフォンで読む縦スクロールマンガの台頭が、国内でもマンガ産業においてかつてなかった新たな制作体制を大手出版社及びコンテンツ制作会社が立ち上げ担う産業モデルへと変化するのか、海外のマンガ産業モデルをも参考にしながら学修する。
5	脚本概論	1	2	職業専門	必修	映像作品における脚本の役割を学習する。現存する世界最古の創作理論書であるアリストテレスの『詩学』から物語の基本原則を紐解き、20世紀の映画誕生に至るまでの創作技法の変遷を概観。野田高梧を嚆矢とする我が国における脚本理論研究から、シド・フィールドの三幕構成理論を基礎として発展したハリウッド流の最新映画作劇作法に至るまで、伝統的なドラマツルギーを学びながら、映像制作の現場で必要となる脚本についての基本的知識を身につける。
6	物語記号学	1	2	職業専門	選択	実際に脚本がメッセージを伝える原理を、記号学の考え方に基いて学ぶ。フェルディナン・ド・ソシュールに端を発する記号学の知見は、20世紀の半ばには構造主義という思想潮流を生み、ウラジミール・プロップにその萌芽を見る物語の構造分析にも大きな影響を与えた。本授業では、記号学の基本的な考え方を学習し、物語を構造として理解し、分析するための基礎的な知識を身につける。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
7	近代世界観研究	2	2	職業専門	選択	近年のアニメ制作の現場で、創作の最も重要な要素の一つとされる「世界観」について、特に近代史の視点から探究する。19世紀、鉄道網の発達と写真技術の誕生は、人類に視覚の革命とも呼ぶべき大きな変化をもたらした。それによって人々がいかに「見ること」を欲望し、映画を始めとする視覚文化を発展させ、同時に世界認識を新たにしていっったか。またそのことが空想世界を描く作品群にどのような影響を与えたかを分析、研究する。
8	脚本分析実習	3	2	職業専門	選択	実際の映画やテレビアニメを題材にして、作品テーマの抽出と構造の分析を行う実習。現場の脚本家が、監督やプロデューサーなど主要スタッフに自作をプレゼンテーションする際に利用する「ログライン」の考え方をを用い、物語構造の成否が作品の出来不出来を左右していることを、さまざまな映像作品を実際に分析することで確認する。また、自分なりにテーマを言語化してみることで、作品を深く理解し、それを他者に分かりやすく伝える素養を身につける。
9	透視図法基礎	1	1	職業専門	必修	前提科目で学修した方法論を実践に活用し、総合的な描画力の底上げを図る。具体的には、建築物等の人工物、物理法則等を中心に、透視図法の基礎から応用、等速カメラで捉えた映像の速度と距離の関係性、パースに沿って歪む楕円の法則性などを学修することにより、複数のクリエイターが一つのプロジェクトで協業する際、写実上の共通言語となる空間把握能力を高める。
10	ライフドローイング理論および演習	1	4	職業専門	必修	ライフドローイングは人物を描く事を生業とする者にとって欠かせない基礎学習である。しかし、絵はただ描くだけでは上手くならない。考え、理解しながら描くことで、技術は身に着くものである。絵を描くとき、モデルのポーズの中でどういったバランスや筋肉の流れがあるかを見極めることが重要になる。ポーズ全体における、体の部品それぞれの比率と位置のつかみ方、肩や腰の傾きによる重心の見極めかた、筋肉の流れと形状の変化を表現する方法を、人体がどのような幅と厚みを持った筋肉で構成されているか、骨格の湾曲が体表面にあらわれてくることにより形作られる合理的な体のカーブを、前後および側面から観察する方法を学ぶ。その上で、この1枚で人体のなにをつかみ取るかという目的を明確にし、そこに集中して自分の基礎技術として蓄積していく描き方を学ぶ。アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の絵描きに適したドローイング練習の方法を学ぶ。
11	ライフドローイング演習	1	4	職業専門	選択	絵は二次元表現物であるが、そこに描かれているのは三次元構造を持つ人物または物体である。見る者を納得させるリアリティを絵で表現するためには、実際の人間が奥行きを持つ立体物であることを明確に意識した上で線画表現する訓練が欠かせない。またアニメ、マンガ、キャラクターデザイン職種におけるライフドローイングに推奨される描き方として、筋肉や体幹の流れをつかむことに重点を置き、線の勢いを大切に描き方を採用する。 1枚、1回ごとに、とらえる目的を明確にして突き詰め、人体を立体として覚える方法を学ぶ。
12	立体デザイン	3	4	職業専門	選択	人物フィギュア制作の基本から仕上げ工程、また完成フィギュアの撮影とライティングまでの一連を学ぶ。キャラクターデザインやマンガイラストを仕事にする場合、ゲームを含めおもちゃ会社のデザイン部門などが就職先のひとつとなり、就活には3DCGではない手作りの立体造形を学んでいることが重要なアドバンテージとなり得る。立体造形の基本は独学することが比較的むずかしいため、大学で立体造形の専門家に学ぶ機会を確保する。立体制作の経験は画力の補強にも有効に働く。
13	運動表現理論	1	2	職業専門	必修	キャラクターや物体の運動を絵に描くとき、説得力のある表現には理論的な裏付けが必要である。また魅力的なキャラクター描写には、生き生きとした動きの表現が必要不可欠である。イメージした世界観にあたかも実際に存在しているかのようなキャラクターを描く力を身に付ける為、動きに関する物理的な法則を描き出す表現方法について学修する。具体的には映像、画像、板書および、時には自身で立ったり歩いたりするといった体を使った確認作業も行いつつ、センスや雰囲気といった感覚に頼らず、論理的に描き出す方法論を学ぶ。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
14	アニメ表現基礎	1	1	職業専門	必修	本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるマンガ・キャラクターデザインを意識した上で、アニメという業界、アニメーターという職種についての概要と基礎知識を学ぶ。専門職としてアニメーターとはどういった部分で、何をやる職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。またアニメーターが仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。
15	アニメ基礎演習Ⅰ	1	2	職業専門	選択	本科目では、日本の商業アニメの制作工程で使用する画材を使用し、動きを楽しむ短いアニメ作品を個人制作する。具体的には音楽を聴いて連続した動きをイメージし、なるべく自分のイメージした動きに近づける方法を順を追って学修する。動きに躍動感を与えるために確立された技法は数々あるが、その中で初心者にもすぐ使える幾つかのタイミング技法を修得する。
16	アニメ基礎演習Ⅱ	1	2	職業専門	選択	本科目では、前提科目で学修した「絵を動かす」初歩的な技術を発展させる事を目的に、一段難易度を上げ、短いアニメ作品の個人制作を行う。各々の「動かす才能」を引き出す事を目的に、ある程度の破綻は恐れず、「一枚一枚の絵で動きを表現する試行錯誤」に挑む事が本演習の主題である。 ここでは、プロの現場で要求される精密な描写は無視してよい。それよりも、音楽からイメージする動きを表現することと、映像になった際に動いているということがいかに強く観客に訴えかけ、見て楽しいかを体験してもらいたい。
17	作画演習	2	6	職業専門	選択	本科目は、臨地実務実習を想定し、インターン先の実習水準についていく技術を身につける事を目的とする。現場で多くの制作会社が採用している標準課題に準じて「歩き」「follow」「合成」などは課題として取り扱うが、「動き」については単純にパターンを暗記させることはしない。パターン学習は、アニメーターとして将来大きく育つための阻害要因にしなければならないためである。人間はなぜそう動くのかを観察し、その動きに物理的整合性はあるのか考えるといった習慣をつけ、柔軟な発想で動きと演技を描き、世界に通用するアニメーター教育を目指す。
18	演出表現論	2	2	職業専門	選択	本科目は、今後の発展科目で学修する作品制作に備え、画面作りの基本的な知識・技術を身につける事を目的とする。映像は、演出的な考え方で画面を構成し、カメラや演技、ロケーションや照明などすべての要素を有効に加えることで、伝えたいことをより良く観客の心に届けなければならない。ここでは、より効果的な演出について、アニメの設計図ともいうべき「絵コンテ」を通して学修する。演出手法に絶対の決まりはないが、個人的な好みを排した部分で、観客が混乱せず理解しやすいカット割りを学修する。
19	アニメ制作工程演習	2	4	職業専門	選択	実際の商業アニメの製作現場では、多数の工程を効率よく分業する必要性から、専門性に特化した多数の技術部署が協力し合い、多人数による集団製作体制が敷かれている。 本科目では、そうした標準的な商業アニメ製作工程に沿い、「ストーリー仕立てのアニメ作品」のグループ制作を行う事で、卒業後、自身が商業アニメ業界で担当する職種（アニメーター、演出、仕上げ等）の位置づけや、求められる品質、理想的な人材像について、体験を通して理解を促すと共に、各工程の前後工程や関連性についても理解を深める。作品内容に関しては、課題とは言え、短くても見応えのある「動き」をめざし、観客を楽しませることを目的とした仕上がりを求めるものとする。
20	デジタルアニメ実習	2	3	職業専門	選択	将来的にアニメーション業界がフルデジタル化することは間違いない。そのためアニメーション制作支援ソフトの基本操作から完成までの実作業を、順を追って学修する。現場のノウハウを習得することが重要であるため、業界でデジタルアニメを担当するスペシャリストを教員として配置する。開講年次に業界標準として使用されているソフトを選択する。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
21	アニメゼミⅠ	3	2	職業専門	選択	企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよび討論をおこなう。その中で自分が向かうべき方向を見極め、将来像をデザインするところから、強化すべき技能が見えてくる。クリエイターの世界は他者との競争ではなく、自分との戦いであるからだ。実践演習としては、作品制作と添削が繰り返され、専門職として企業からの内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。アニメーション関連、または隣接他分野の内定取得率100%を目指す。
22	アニメゼミⅡ	3	1	職業専門	選択	「アニメゼミⅠ」の続き。後期には内定取得を目的とした、徹底した個別指導による進路相談、制作会社調査研究などをおこなう。アニメーション関連業界では、就職することでしか専門職としてのスタートラインにつくことができない。3年冬ないし4年の4月から各社の採用募集が開始される。目指す職種に就くための最後の仕上げをこの授業で行う。ゼミでくり返される添削によって、学生の技量が飛躍的に向上する時期でもある。アニメ及び関連業界では、それぞれの職種としてのポートフォリオが必要になる。採用募集が始まる前、3年次内の完成を目指す。
23	アニメ制作実習	3	2	職業専門	選択	本科目は、5分程度のアニメーション作品を、業界標準制作工程で制作する。具体的には、作品の完成度を高めるために有効な「キャラクター制」の制作フローを採用し、自分が担当するキャラクターを自分でデザインし、作画完了まで責任を持つグループ制作とする。グループごとに、キャラクターらしさを活かした演技と動き、および全体の流れでアイデアを競う。キャラクターが生き活きと動くことこそがアニメーションの存在意義である。動かなければアニメーションである必要はなく、そしてそれは世界では通用しない。学生全員がプロを目指す専門職大学で制作されるアニメ作品は、学祭ほかでの上映会で観客を楽しませる動きを目指す。
24	アニメ制作実務Ⅰ	3	5	職業専門	選択	就職活動先となる業界の実務に携わることで、アニメが非常に多くのセクションとスタッフを必要とする産業であるということの理解を深める。また、実務に求められる技術と品質の高さを理解し、全力で学習に努めプロの水準に達することを目標とする。大学で学び身につけた論理的アプローチを活かし、与えられた研修課題や実務に柔軟に取り組む。同時に、円滑に実務を進めるために必要なビジネスマナーとコミュニケーションスキルを磨き、社会人としての基礎を作る。
25	アニメ制作実務Ⅱ	3	8	職業専門	選択	就職活動先となる業界の実務に携わることで更なる技術研鑽を推し進めると共に、就業イメージを明確化する。実務に求められる技術力と品質を理解し、全力で学習に努める事で自身のレベルアップに計画的に取り組む姿勢を身に付ける。就業時間後の姿勢として、教わったことを復習し、疑問点をそのままにせず、納得のゆくまで調べ、考え、確実に技術を向上させる。疑問の解決方法については授業で学んだ正解にたどり着く論理的アプローチを用い、実習に活かす。自身で考えて理解できない疑問点については、明確に整理したうえで、理解できるまで指導担当者に教えるを乞う前向きな姿勢を身に付ける。
26	マンガ表現基礎	1	1	職業専門	必修	本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるアニメ・キャラクターデザインを意識した上で、マンガという業界、マンガ家という職種についての概要と基礎知識を学ぶ。専門職としてマンガ家とはどういった部分で、なにをする職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。 またマンガ家が仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
27	マンガ基礎演習Ⅰ	1	2	職業専門	選択	ネーム（マンガの設計図）で物語をデザインする発想法、プロット作り、読み手を惹きつけるキャラクター設定、ネーム構成方法、下描きへの準備を実作で学ぶ。マンガを学ぶことへの明確な目的意識をこの授業の中で醸成していく。マンガではストーリー作りと絵を描くことが一体でなければならないが、それらをネーム構成を主とした実作で学修する。
28	マンガ基礎演習Ⅱ	1	2	職業専門	選択	前期の基礎を踏まえ、教員とのディスカッションをくり返すことで、物語をブラッシュアップしてゆく方法を身につける。実作を通して企画立案、取材、資料調べ、キャラクター生成を学び、進級制作ではネーム、下描き、ペン入れ、フィニッシュワーク、完全版下作りまで一貫して行う。テーマのあるショート作品を発表クオリティで完成させ、冊子に印刷し成果物として積み重ねる。また作品冊子を外部へも発表することで、自身の実力を客観的に評価する視点を得ることができる。最終的に振り返りとまとめとしての合評を行う。
29	デジタルマンガ表現論	2	1	職業専門	選択	商業作家が実際に使用しているデジタルマンガ制作ソフトの基礎技法を学ぶ。この授業では、マンガ原稿の作成からレイヤー処理、ツールの基本操作、スキャン原稿からのフィニッシュワーク作業、フルデジタル作業でのペンワーク、投稿用、媒体に合わせた印刷用の書き出しデータ作成までの基本的なスキルを学修する。また、手描きではむずかしいデジタルならではの表現についても造詣を深める。
30	マンガ脚本演習	2	6	職業専門	選択	「マンガ表現演習」とセットの科目である。2年時の前期後期を通して行われるこの一連の授業が、プロのマンガ家として必須のネーム作り、およびその臨機応変な修正力の土台を築くための非常に重要な時間となる。そのためこれらの授業では、複数名のマンガ教員による徹底した少人数制個別指導が行われる。前期の課題としては、テーマのあるショートマンガ3本、オリジナルマンガ1本で、オリジナル8ページ作品を完成させる。
31	マンガ表現演習	2	4	職業専門	選択	「マンガ脚本演習」とセットの授業である。8ページのテーマショート課題三本のネームを作成するにあたり、自発的な講師とのディスカッションをくり返すことで、マンガ力が質、量ともに強化されていくことを目指す。完成ネーム3本は、その一部をペン入れ仕上げし、原稿制作の基本的技術を修得することをめざすものである。完成原稿とするオリジナル8ページ作品はWeb上で発表し、読手の評価を得るものとする。その上で、前期後期のふり返りとまとめとしての合評を行う。
32	マンガ脚本実習	2	3	職業専門	選択	「マンガ表現実習」とセットの科目である。前期の「マンガ脚本演習」「マンガ表現演習」で身につけた技術をさらに高めていくネームディスカッションと原稿作成授業となる。後期には、ストーリーマンガの商業誌応募基本単位である16ページまたは24ページのオリジナル作品と、商業的ニーズの高いエッセイ実用マンガ4ページ1本を制作する。また自身の「売り」になる、作品の方向性を展望する。プロットからネーム完成までは教員とのディスカッションを通して行い、プロクオリティの作品に仕上げることが目指す。
33	マンガ表現実習	2	2	職業専門	選択	「マンガ脚本実習」とセットの授業である。商業発表レベルのスキルを身につけるため、前期で得たスキルをオリジナル作品に活かす。2年後期のこの授業ではプロクオリティにこだわり、外部発信できる水準の作品に仕上げることが目指す。完成作品は進級制作に位置づけられるため、必ず期限内に提出しなければならない。作品は印刷冊子・Webなどで発表する。また現在商業的ニーズの高い実用エッセイマンガを制作する。最終的に振り返りとまとめとしての合評を行う。
34	マンガゼミⅠ	3	2	職業専門	選択	前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。これまでに習得したマンガの基礎技法を活用発展させ、商業誌掲載レベルのクオリティで、自由に作品を描き、確実に発表という形をとる。アナログでもデジタル仕上げでも、自分独自の作品制作プロセスを形成していくことも必要。作品のブラッシュアップ、描画技法の発展的応用、新機軸のストーリー演出等をゼミ形式で学ぶ。また創作を通してマンガ表現の可能性を研究し、専門家として通用する知識を得る。ゼミでは、自ら授業に積極的に参加することが最重要である。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
35	マンガゼミⅡ	3	1	職業専門	選択	前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。前期の作品制作を経て、読者視点を意識し、より完成度の高い商業誌発表レベルの作品制作を行う。また、前期における作品での課題、問題点を洗い出し、独自の主題、作品性を深めた原稿を、企画から完成まで自ら計画的に行うこととする。職業的専門家として、納期意識、作品制作ペースに留意し、自身でスケジューリング出来るプロ意識を養うためである。学内展示とゼミ展、発表と合評も行う。
36	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	3	5	職業専門	選択	キャラクターイラストやマンガを活用した実務に携わることで、学んできた創作技術や表現力が、様々な業種・業態・製品に対し、広範囲に活用されていることを理解し、学修してきた創作技術、表現力を生活の糧とするための手法について学修する。円滑に実習を進めるために必要なビジネスマナーとコミュニケーションスキルを磨き、どの企業でも通用する社会人としての基礎を作る。実務に求められる技術と品質の高さを理解し、求められる技術水準、表現力に到達することを目標とする。マンガ・キャラクターデザイン分野に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
37	キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	4	8	職業専門	選択	クライアントからの発注内容は毎回違うが、企業にはそれらに対応するためのノウハウがある。実務で重要になるのはそうした経験値であるため、臨地実務実習先では積極的自主的にひとつひとつの実務を確実に担当することで、就職活動につながる実力を身に着ける。チームとして作業する際に重視される「クオリティを揃えるシステム」と「作業進行管理」に対応し、実務の管理運営を担当するスタッフに対し確実な情報を上げられるよう努める。マンガ・キャラクターデザイン分野に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
38	キャラクターデザイン表現基礎	1	1	職業専門	必修	本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるアニメ・マンガを意識した上で、キャラクターデザイン業界、キャラクターデザイナーという職種についての概要と基礎知識を学ぶ。 専門職としてキャラクターデザイナーとはどういった部分で、何をやる職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。またキャラクターデザイナーが仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。
39	キャラクターコンテンツ企画演習	1	1	職業専門	必修	自身のキャラクター商品を企画、制作、販売し、クリエイターデビューの第一歩とする。企画書を作成し、キャラクターデザインの習作、デジタルイラストの作成、商品規格に合わせる画像処理作業を経て、Webでの商品販売まで一貫して行う。クリエイターはまず自分の作品を世に出さねばならない。 コンテンツ制作現場で頻繁に起こっている専門分野の垣根を越えたスキルの重複、および人材の移動に対応するためにも、自身の販売キャラクター商品を持つことは、有効なポートフォリオとして機能する。
40	キャラクターデザイン基礎演習Ⅰ	1	2	職業専門	選択	キャラクターデザインの専門職を目指す以上、クライアントからのいかなる要求にも応えなければならない。本科目では、アイデアを幾通りにも展開させブラッシュアップしていく柔軟な対応力を学修する。具体的には、知らないものは調べ、勉強し、そのつど知識技術を身に着け積み上げる事が求められるため、近道は存在しないが、毎回違う課題に挑戦していくなかで、資料の探し方、取材方法、技術的な試行錯誤の定石手法など、ケースに応じた問題解決方法を修得する。
41	キャラクターデザイン基礎演習Ⅱ	1	2	職業専門	選択	キャラクターデザインの実務に於いては、基本的にオリジナル作品を描く事が求められるが、技術的追及のしかたとして早くかつ有効なのは、オリジナリティを追求することではなく、画力という基礎に裏打ちされた伝える表現力を磨くことである。実践的な課題への挑戦と、現役クリエイターからの視点による添削を繰り返し、技術と表現力を向上させることを目指す。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
42	キャラクターデザイン演習	2	4	職業専門	選択	キャラクターは、世界観と物語を背おっていなければならない。クライアントからの具体的な設定、要望、仕様という制約がそれに当たる。本科目では、キャラクター創作におけるプロの方法論と、それを実際に絵として描き出す技術を学ぶ。デザイン画を1枚のビジュアルイラストとして完成させるには、一定の情報量（絵の密度）とともに、情報を詰め込みすぎないテクニックも重要であり、画面構成力や、レイアウトによる視線の誘導、意図する雰囲気表現する彩色技法も学修する。コンテスト応募クオリティのイラスト画制作を目指す。
43	キャラクターデザイン実習	2	3	職業専門	選択	本科目では、前提科目の学修を踏まえ、各自のキャラクターデザインをもとにビジュアルイラストを描く事と、コンテンツ業界で必要とされる多種多様なタイプのキャラクターデザインを制作する。プレゼンや就活など、すべてのシーンで重要となる、ポータルキャラクターやWebゲーム、ポスター、挿絵などについても基本的な考え方からノウハウまで実践的に学修する。作品を仕上げ発表することで、ひとつひとつスキルを積み上げていく。プロの現場で重要になるのは柔軟性と応用力であるため、企業が必要とするキャラクターデザイナーを目指す。
44	キャラクターデザインゼミⅠ	3	2	職業専門	選択	企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよびグループディスカッションをおこなう。そこから向かうべき方向を見定め、自身の将来像をイメージする。キャラクターデザインに求められるオリジナリティは、商品に直結するものであるため、多くの人に支持されるものでなければならない。したがってキャラクターデザインの実践的演習と添削により、各自の絵が持つよい部分を徹底的に強化し引き上げることで、問題点を底上げしていく指導方法をとる。そうした教育が有効であることが証明されているためである。
45	キャラクターデザインゼミⅡ	3	1	職業専門	選択	実践演習としては作品制作と添削を繰り返し、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。キャラクターデザイナーは基本的には企業の中で鍛えられ、スキルを積み重ねていく。そのため専門職として内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、個別指導によりキャラクターデザイン関連、周辺業界での内定取得率100%を目指す。また、キャラクターデザイン職種の就活では幅広いスキルが求められる傾向があり、アニメの制作工程知識、簡単なマンガを描く技術を学ぶことも推奨する。
46	3DCGソフト演習Ⅰ	3	4	職業専門	選択	この科目は3DCGソフトを使用し、主にキャラクターモデリングの基礎を学修する。ゲームおよび映像キャラクターデザインの就活で役立ち、将来的に、3DCGが主流となっている海外アニメーション業界を希望する学生にとっても進路選択上、非常に重要なスキルとなる。企業によって標準ソフトは異なるが、基本概念は同様である。ここではゲーム業界およびアニメーション業界でメインツールとなっているソフトを使用し、キャラクターモデリングを学修する。
47	3DCGソフト演習Ⅱ	3	2	職業専門	選択	アニメ、マンガ、キャラクターデザイン、イラスト、ゲーム等で業界の境界が曖昧になっている現在、業界から求められるのはマルチな対応力を持った付加価値人材であり、3DCGはその最たる技術と言える。 この科目は「3DCG演習Ⅰ」で修得したモデリング技術を応用し、3DCGアニメーションの作成プロセスを学修する。「3DCG演習Ⅰ」で学修したモデリング技術を使い、関節を意識したモデルの作成、アニメーション付け、カメラ設定、照明設定を学修し、レンダリングによる動くポートフォリオを制作するまでの工程を学修する。
48	デジタルペイント実務Ⅰ	2	2	職業専門	選択	デジタルペイント業務では、発注先企業や仕上がり形態によって、アニメ塗り、水彩塗り、厚塗り等の表現手法や、画像処理工程等のフィニッシュワークに関して無数の選択肢が存在し、用途としてもデジタルコミック加工、ゲームキャラクターのペイント、アニメペイントなど活用ケースごとにも制作フローが異なる。本科目では、就職活動先となる業界の実務に携わり、アニメやマンガ・ゲームなど各種ペイントの作業経験を積む事で将来像を明確化し、複数ソフトを使いこなすことを含めたデジタルペイントスキルの向上を図る。 アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
49	デジタルペイント実務Ⅱ	3	2	職業専門	選択	<p>アニメ・マンガ系イラストの絵は線を描くことと色を塗ること、そしてデジタルペイント・ソフトを使用しての画像処理によって絵の密度を上げていくことが一体となり、完成作品につながる。この科目ではデジタルペイントの現場で実務に携わることにより、色彩への興味関心および知識を深め、かつデジタルペイント技術の向上を図り就職活動先の幅を広げるとともに、コンテンツ産業のWeb配信化による色彩専門職の需要を見据えたデジタルペイントスキルの向上を図る。</p> <p>【実習の目的】 3年次前半までに学修した理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、デジタルペイント実務を体験する中で、制作工程の中で自己の果たすべき役割を十分に理解し常に品質の改善と作業の効率化を意識して仕事をする態度を身に着けること、プロの技術を柔軟に吸収し、指導者からの指摘を素直に取り入れてスキルアップを果たすこと、かつ専門職として企業に就職した際、チームの一員としての役割を担える一定の即戦力となり得る水準にまで技術を向上させることが目的である。</p>
50	イラスト実務実習	3	5	職業専門	必修	<p>ここまでの学修で修得した創作に必要な知識、理論、技術を活用し、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、実際に取引されている実務に沿った創作に取り組む事で、以降に続く臨地実務実習の準備を行う。具体的には、新潟まんが事業協同組合に於ける実際に取引されている実務を題材に、顧客の存在を意識させる事により「顧客の要求に沿って創造力を発揮できる力」を身に付ける。</p> <p>また、個人的な動機による創作から一旦距離を置き、顧客満足のために創作に関する知識、理論、技術を総動員する経験を通し、必要な資料収集や検索作業、打合せや納期管理といった制作準備、ワークフローの組立てや、制作の進行に大きく関わるコミュニケーション能力、ビジネススキル等、扱う作品の形態(商品企画、カットイラスト、キャラクターデザイン、マンガ表現等)を問わない制作環境整備能力を身に付ける。</p>
51	コンテンツビジネス概論	2	2	展開	必修	<p>アニメを中心にキャラクタービジネス、マンガ、映画などコンテンツに関わる製作・流通のビジネス構造の基本概念を学ぶ。マンガも含め、デジタル化されたコンテンツには新しい流通プラットフォームが開発されており、そのテクノロジーの知識もまた必須となる。さらに製作費のファイナンス、収支構造とリクープの概念、宣伝・マーケティングなどの基礎を理解する。</p>
52	企画プロデュースゼミ	3	1	展開	選択	<p>クールジャパンと称されるアニメ・マンガ・ゲームを中心とした文化は、実は近代以降でフランスとアメリカがなした文化の制覇でもある。しかしその果実の回収や将来的持続性には大きな差がある。ハリウッド型の世界戦略、あるいはフランス型の政治的主導による文化戦略の手法を参考にしながら、クールジャパンの今後の国際展開の可能性を展望する。</p>
53	パブリッシング実習Ⅰ	2	2	展開	必修	<p>ここまで学修してきた情報の伝達と訴求に関する理解と、ツールを用いた制作技術を総合し、ポートフォリオとして通用する水準の電子出版、およびアナログでの作品誌を制作し、マンガ冊子、イラスト集、キャラクター設定集など、選択した職業分野に応じ、自らをPRする作品誌を企画し、リリースするまでの工程を総合的に学修する。具体的には、自身の作品傾向に合致した企画の立案、台割の作成、編集デザイン作業（本文、表紙、奥付等の企画デザイン）等、実習の各工程を通し、完全版下作成技術、eパブリッシング技術も合わせて学修する。</p>

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
54	パブリッシング実習Ⅱ	3	1	展開	必修	本科目では、希望選択した学生を対象に、前提科目を通して学修した制作技術と、情報伝達・訴求に関する知識の理解を深め、実務レベルの職業人育成を目的に制作実習を行う。課題として指定された企画書に沿った制作企画書を起こし、制作スケジュールの立案から、各工程の作業時間を割り出した上で、計画的な制作に挑む。
55	印刷・広告実習Ⅰ	3	2	展開	選択	<p>地域に根差した広告コンテンツ等を制作する印刷・広告系企業は、個人商店、サービス産業、行政機関の広報誌等々、雑多なニーズへの細かな対応が求められる事から、専門特化した技術者よりも、自分の持つ知識・技術を足掛かりに、プロジェクト毎に変わる目的、ワークフローに適応して行動の出来る、応用力が求められる。</p> <p>本科目では、学内で学修させる事が困難な企業内の品質管理体制に着目し、自分の立ち位置の理解を深めると共に、制作物の品質管理の仕組みを観察し、実務の一端を担う責任感を涵養すると共に、状況によって変化する様々な工程の中で担当する業務内容から、業務フロー全体の構造的な理解を深める。</p> <p>【実習の目的】 アニメ・マンガを商業活用するための能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付けるために、印刷・広告の実務を体験する中で、企業現場での実践における各部署、部門の業務内容、役割について理解すると共に、制作活動をチームで推進していく上で重要となるコミュニケーションの取り方や、今後の学修における自らの課題を明確にすることで、この科目履修後の発展的な実習となる印刷・広告実習Ⅱに向けた実習履修に必要となる基本的な企業内の品質管理体制及び意識を身に付けることを主な目的とする。</p>
56	印刷・広告実習Ⅱ	3	2	展開	選択	<p>実務上の多岐に及ぶ実務、制作工程に従事する中で、学内で学修してきた知識・技術を足掛かりに、担当業務の効率化・高品質化に努める。また、実習課題の全体進行スケジュールに準じ、工程毎に自ら締切を設定・遵守する事ができる自己管理能力を育む。また、自己の職業適性を認識し、勤労観を確かなものとする事で、単なる技術修得に留まらない応用力を身に付ける。</p> <p>【実習の目的】 アニメ・マンガを商業活用するための能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付けるために、印刷・広告の実務において多くの工程を体験する中で、それぞれの部門が他の部門とどのように関わっているか、あるいは協力し合っているかを理解し、現場で自らが自主的に率先して行わなければならない作業を把握行動すること、また各工程のスケジュール管理体制を学ぶことでクリエイターが印刷・広告に果たす役割または果たさなければならない責任を認識し、積極的に印刷・広告と協働する新たなコンテンツの開発・展開についても応用力を高めることを目的とする。</p>
57	総合制作研究実習Ⅰ	4	2	総合	必修	アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるため、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。具体的には自己の目指す分野についてのメディアコンテンツ制作のための調査、学生同士や指導教員との議論、並びに共同作業等を実施し、メディアコンテンツを制作または研究する。あるいは目指す分野の隣接他分野において、自己の目指す専門職で将来かかわっていきたいと考える技術・職域・研究をおこなってもよい。併せてその過程で、コミュニケーション能力や交渉力、スケジュール管理能力の向上を図る。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
58	総合制作研究実習Ⅱ	4	4	総合	必修	<p>本科目では、「総合制作研究実習Ⅰ」に引き続き、アニメ・マンガ分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるために、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。</p> <p>具体的にはアニメ・マンガ・キャラクターデザインの作品制作や研究論文を完成させる。作品制作においても研究論文においても、自己が目指す専門職への道を切り開くためのものでも、在学中に教員の指導をおおぎ技術や知識を深めておきたい基礎科目群・職業専門科目群・展開科目群の中で学んだものを取り上げてよい。隣接他分野についても同様である。発表会でプレゼンテーションを行う。</p>
合計単位			150			