

領域	1年次		2年次		3年次		4年次		将来の可能性
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
ストーリーマンガ	▲マンガ制作演習ⅠA/B ② ストーリー演習Ⅰ ②	▲マンガ制作演習ⅠB/A ②	▲マンガ制作演習ⅡA/B ②	▲マンガ制作演習ⅡB/A ② ストーリー演習Ⅱ ②	○マンガ制作演習ⅢA「ストーリーマンガ」 ④ マンガ原作論 ②	○卒業研究「ストーリーマンガ」 ⑧			マンガ家 マンガ原作者 イラストレーター
	▲マンガ基礎演習Ⅰ ②	▲マンガ基礎演習Ⅱ ②	▲マンガ基礎演習Ⅲ ② デジタルマンガ演習Ⅰ ②	▲マンガ基礎演習Ⅳ ② デジタルマンガ演習Ⅱ ②	○マンガ制作演習ⅢA「デジタル表現」 ④ デジタルマンガ論 ②	○卒業研究「デジタル表現」 ⑧			マンガ家 webマンガ イラストレーター
キャラクターイラスト・ カートゥーン	▲キャラクターイラスト演習Ⅰ ②	▲キャラクターイラスト演習Ⅱ ② ▲キャラクターイラスト論 ②	マンガ表現デッサン ②		○マンガ制作演習ⅢA「キャラクターイラスト」 ④ デザイン基礎演習 ②	○卒業研究「キャラクターイラスト」 ⑧			イラストレーター キャラクターデザイナー ゲームイラスト
	▲マンガ基礎デッサンⅠ ②	▲マンガ基礎デッサンⅡ ②	▲カートゥーン論 ②	▲表現基礎演習 ②	○マンガ制作演習ⅢA「カートゥーン」 ④ 絵本作成 ②	○卒業研究「カートゥーン」 ⑧			マンガ家 (1コママンガなど) イラストレーター 絵本作家
マンガ研究・ 編集	▲マンガ史Ⅱ ②	▲マンガ史Ⅰ ② ▲編集・出版概論 ②	▲マンガ文化論 ②	▲フィールドワーク ② マンガとビジネス ②	○マンガ制作演習ⅢA「マンガ研究・編集」 ④ 作家作品研究 ② 編集技術 ①	○卒業研究「マンガ研究・編集」 ⑧ マンガ批評論 ② 外国マンガ論 ②			マンガ研究者 マンガ評論家 編集者 マンガ原作者
共通専門科目	○マンガ学概論A ② マンガ総合特講 ② マンガと知的財産権 ②		マンガ取材論 ②	キャラクター・ビジネス ②	マンガ制作演習ⅢB ② 知的財産法(著作権関連法) ②	マンガ制作演習ⅢC ②			

○ 必修 / ▲ 選択必修 / 科目名の後ろの数字は単位数を表す。

### ●マンガ学科カリキュラム・ポリシー

入学当初より、社会の中で生きていくために必要な「人間力」を養う基礎科目と並行して、キャラクターを用いた表現を基盤にしたメディアについての専門科目の教育を行い、マンガ家、イラストレーターほか、キャラクターによる新しい文化や価値を発信できる人材を育成することを目的としています。

1・2年次では「ストーリーマンガ」「キャラクターイラスト・カートゥーン」「マンガ研究・編集」の3つの領域を横断的に学修し、より専門的な研究領域に進むために必要な幅広い知識や技術を習得します。

3年次より「ストーリーマンガ」「キャラクターイラスト」「デジタル表現」「カートゥーン」「マンガ研究・編集」の5つの研究領域の中の一つに所属しながら、さらに高度な学習を展開し、創作および研究活動を行います。

4年次ではこれらの学びの集大成としての卒業研究へ結果させます。

### ●マンガ学科ディプロマ・ポリシー

以下に掲げた5つの能力を身につけた学生に対して、学位を授与します。

1. 調和のとれた豊かな感性と幅広い教養を身に付けている。(知識・技能)
2. 創作に必要な基礎的技術を身に付けている。(知識・技能)
3. 創作に必要な専門的技術を身に付けている。(知識・技能)
4. マンガとマンガを取り巻く文化に対しての広い知識と視野を有する。(感性・教養)
5. マンガ表現の可能性を模索し、マンガ周辺の新しい文化や価値を発想・発信することができる。(関心・意欲・態度)