

2026年度 マンガ専攻 シラバス

授業名	ソーシャルコミュニケーション	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	ビジネスマナーの習得				
授業概要	社会人基礎能力の向上、マナーや言葉遣いの習得、就職意識の向上、ビジネス能力検定3級資格取得。				
教科書	ビジネス能力検定3級テキスト	成績評価	出席率・授業態度・復習(50%)、期末テストの得点(50%)。出席は前期後期それぞれ5回欠席、期末テスト未受験で単位認定不可		
備考	講義形式、期末テストを行う。授業態度で居眠りは減点とする。出席率、授業外での復習、テストの得点の評価による。A(100～85)、B(84～70)、C(69～50)、D(49以下)、E(単位未修得)の5段階評価。				
担当教員	山田 淳一	実務経験	○		
実務内容	ホテル業界でフロントの接客業を約7年間勤務後、総務部人事・財務を約15年間勤務。人事では、採用担当の業務に携わる。				

前 期		後 期	
1	ソーシャルコミュニケーションの必要性	1	仕事への取り組み方
2	キャリアと仕事へのアプローチ	2	ビジネス文書の基本
3	仕事の基本となる8つの意識	3	ビジネス文書の基本
4	仕事の基本となる8つの意識	4	電話応対
5	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	5	統計・データの読み方・まとめ方
6	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	6	情報収集とメディアの活用
7	指示の受け方と報告、連絡・相談	7	会社を取り巻く環境と経済の基本 ビジネス用語の基本
8	話し方と聞き方のポイント	8	B検定 過去問題に取り組む
9	特別授業	9	B検定 過去問題に取り組む
10	話し方と聞き方のポイント	10	B検定 過去問題に取り組む
11	来客対応と訪問の基本マナー	11	B検定 過去問題に取り組む
12	来客対応と訪問の基本マナー	12	租税教室 後期期末試験
13	会社関係でのつき合い	13	就職活動に向けての準備、心構え 企業研究
14	仕事への取り組み方	14	自己分析
15	前期期末試験	15	自己PR
		16	自己PR
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 声優・アニソン・スタッフ専攻 シラバス					
授業名	視覚伝達論	学年	1	単位数	2（前期2）
授業目的	五感による情報伝達の仕組みを考え、表現者として自身の魅力を伝えるためのコミュニケーション能力と自己プロデュース力（マーケティング思考）を養う。				
授業概要	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと、視覚等で伝えるノンバーバルコミュニケーションの違いを理解する。五感を使った表現方法やデザインの基礎を学び、最終的に自分の価値を伝えるコンセプト設計を行う。				
教科書	レジュメ（プリント）	成績評価	出席率80%以上を前提とし、期末試験（50%）および小レポート・課題（50%）にて評価。五感による情報伝達の違いを理解し、自己のコンセプト設計が論理的にできているかを評価基準とする。		
備考	授業時間外に以下の学習を行うことが求められる。【予習】次回のテーマに関連するリサーチや、デザインの課題を出す。【復習】授業で学んだデザインの法則を、自分の日常生活や、視聴したアニメ・映画を振り返って分析し、発見をノートにまとめること。				
担当教員	小泉亮	実務経験	○		
実務内容	ミュージカル・ダンスの舞台制作、振付・演出の実務経験を持つ。その過程において、広報物（フライヤー・チケット）のグラフィックデザインや、舞台美術・衣装デザイン等も取り組んでいる。				

前 期		後 期	
1	自己紹介とコミュニケーションの定義	1	
2	バーバル（言語）とノンバーバル（非言語）の基礎	2	
3	五感 聴覚からくるコミュニケーション	3	
4	五感 嗅覚と味覚からくるコミュニケーション	4	
5	五感 触覚からくるコミュニケーション	5	
6	五感 視覚からくるコミュニケーションと視覚実験	6	
7	広告とデザイン 人の心を動かす仕組み	7	
8	デザインの面白さ 色彩心理（色）とレイアウト（形）	8	
9	プレゼンテーションの仕方	9	
10	マーケティング思考①：コンセプトと顧客	10	
11	コンセプト作成実践①：ターゲット（WHO）を絞り込む	11	
12	コンセプト作成実践②：提供できる価値・強み（WHAT）	12	
13	コンセプト作成実践③：価値を届ける手段・メディア（HOW）	13	
14	1人1人のコンセプト設計	14	
15	講義のまとめと、筆記試験	15	
		16	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	色彩構成	学年	1	単位数	後期2
授業目的	色に関する知識の習得				
授業概要	色彩に関する基本的な知識と配色による色彩心理を学び、イラストに生かせるようにする。				
教科書	永岡書店 色彩ガイドブック	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(25%)・テストの得点(25%)。出席15～13回でB、12～11回でC、出席は5回欠席、テスト・作品未提出で単位認定不可		
備考	講義形式、数回のテストを行う。課題出題の際は授業内で自主的に打合せを行い、完成させて提出。打合せがない場合や居眠りは減点とする。授業外での復習・テストの得点、イラスト課題の評価によりAとする。				
担当教員	鵜沼東子	実務経験	○		
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)あり。カラーセラピスト資格。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。				

前 期		後 期	
1		1	カラーリサーチ 色の仕組み① 基本の3原色等
2		2	色の仕組み②
3		3	色の仕組み③ 確認テストⅠ
4		4	色の心理
5		5	色のイメージ 確認テストⅡ
6		6	配色技法
7		7	配色演習Ⅰ イラスト制作
8		8	↓
9		9	
10		10	
11		11	配色演習Ⅱ イラスト制作
12		12	↓
13		13	
14		14	
15		15	提出
		16	まとめテスト

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2026年度 マンガ専攻 シラバス

授業名	デッサン	学年	1	単位数	前期1、後期1
授業目的	モチーフを観察し、繰り返し描写する事でデッサン力・画力の向上を目的とする授業。				
授業概要	・モチーフをバランスよく画面に配置する。・遠近法や明暗法を理解し、モチーフの構造を表現する。・空間の把握と量感的に捉える力を伸ばす。・対象の特徴を捉え、質感を表現する。				
教科書	随時、プリント等の資料を配布する。	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(40%)・進級制作の採点による評価(10%)。出席15～13回でB、12～11回でC、出席は5回欠席で単位認定不可とする。		
備考	・授業の最初に人物クロッキーを行う(5分×2ポーズ) ・自主的学習態度を見ますので、毎時間自分の目標を立てること、クロッキーなどの訓練時間、課題制作における講義時間外の制作時間も評価に入れます。自主学習・参加度・作品の評価でAとします。居眠りは欠席扱いとします。				
担当教員	鶴沼東子	実務経験	○		
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)・カラーセラピスト資格あり。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。				

前 期		後 期	
1	授業の目標 道具の説明 鉛筆の削り方	1	静物デッサン 構図の取り方とパース、質感の違いの描き分け
2	基本形態①立方体 描くための基礎を学ぶ 線の描き方、比率の測り方、陰影・遠近法	2	↓
3	基本形態②球体 描くための基礎を学ぶ 曲線の描き方・陰影・明暗・遠近法	3	
4	基本形態③円柱 描くための基礎を学ぶ 楕円の観察と描き方・パースの表現・陰影・明暗	4	
5	基本形の応用 菓子箱	5	↓
6	構造・パース・空間感・ロゴや模様の観察	6	
7	明暗・質感	7	
8	質感表現 ガラス瓶	8	↓
9	円柱形応用形態・立体感	9	
10	曲面にある文字	10	
11	手を描く 人体の構造、手の描き方	11	↓
12	骨格を学ぶ・動きをとらえる	12	
13	大通り公園スケッチ 自然を描く(屋外で写生)	13	
14	教室で制作し提出	14	↓
15	人物クロッキー 顔や体の骨格・ムーブメント・プロポーション	15	
		16	
			提出

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	マンガ基礎	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	ストーリーマンガ制作の基礎からマンガ制作				
授業概要	マンガ原稿用紙や用語、ストーリーの考え方、キャラクター作り、コマ割りの考え方を作品制作を通して学ぶ				
教科書	なし	成績評価	授業参加態度、自主的学習態度、課題提出締切厳守。未提出単位不可、締切後提出E評価、締切厳守提出B評価（但しクオリテ、イ授業参加態度、自主的学習態度で加点減点あり）		
備考	課題制作では必ず調べて描く事、他者目線考え方を知る為に打ち合わせチェックは必須				
担当教員	中島 恵	実務経験	○		
実務内容	情報誌の編集を6年間勤務。また、札幌在住複数の漫画家アシスタントとして15年間携わる				

前 期		後 期	
1	ストーリーの考え方	1	キャラクター行動①
2	キャラクターの考え方	2	キャラクター行動②
3	コマ割りの考え方	3	キャラクター行動③
4	構図、見せ方、読ませ方	4	キャラクター仕草①
5	1pマンガを描く ① シチュエーション指定	5	キャラクター仕草②
6	1pマンガを描く ② シチュエーション指定	6	キャラクター仕草③
7	2pマンガを描く ① シチュエーション指定	7	進級制作
8	2pマンガを描く ② シチュエーション指定	8	進級制作
9	2pマンガを描く ① (自己紹介)	9	進級制作
10	2pマンガを描く ② (自己紹介)	10	進級制作
11	2pマンガを描く ③ (自己紹介)	11	進級制作
12	キャラクター①	12	進級制作
13	キャラクター②	13	進級制作
14	キャラクター③	14	進級制作
15	キャラクター④	15	進級制作
		16	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	マンガ技法	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	アナログ画材の使用方法を学び技術力と体力をつける				
授業概要	ペン、トーン、絵の具などを使用しマンガ表現の技術や表現方法習得しマンガ制作へとつながる授業				
教科書	なし	成績評価	授業参加態度、自主的学習態度、課題提出締切厳守。未提出単位不可、締切後提出E評価、締切厳守提出B評価（但しクオリテ、イ授業参加態度、自主的学習態度で加点減点あり）		
備考	課題制作では必ず調べて描く事、他者目線考え方を知る為に打ち合わせチェックは必須				
担当教員	中島 恵	実務経験	○		
実務内容	情報誌の編集を6年間勤務。また、札幌在住複数の漫画家アシスタントとして15年間携わる				

前 期		後 期	
1	つけペンについて①	1	16pマンガ制作
2	つけペンについて②	2	16pマンガ制作
3	烏口	3	16pマンガ制作
4	ペンで集中線、スピード線①	4	16pマンガ制作
5	ペンで集中線、スピード線②	5	16pマンガ制作
6	郊外授業	6	16pマンガ制作
7	トーンについて①	7	16pマンガ制作
8	トーンについて②	8	進級制作
9	ペン画、ペンテクニック①	9	進級制作
10	ペン画、ペンテクニック②	10	進級制作
11	マンガ仕上げ	11	進級制作
12	16pマンガ制作	12	進級制作
13	16pマンガ制作	13	進級制作
14	16pマンガ制作	14	進級制作
15	16pマンガ制作	15	進級制作
		16	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	デジタルデザイン	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	デジタルデザインに必須なツール(Photoshop・Illustrator)の習得				
授業概要	身近な題材でPhotoshopとIllustratorを用いたデザイン制作、およびその課題に関連する講義を行う。適切な素材の選び方や取り扱い方、他者に渡したあと(納品後)にトラブルが起きにくいデータ作りの感覚を身に付けていく。				
教科書	授業・課題内容に応じて資料(PDF)を配布	成績評価	■作品の出来映え、使用に耐えるデータ構造か、締切厳守率を評価の軸とします■各期末時点で未提出物があるor欠席5回以上で単位認定不可		
備考	■予定表のPsはPhotoshop、AiはIllustratorを使う課題です。制作過程でCLIPSTUDIOなど他ツールを併用してもよいですが、最終的な提出物はPhotoshop/Illustratorで使用する目的のデータとして適した形になっていなければいけません(詳しくは授業で解説)■自作イラスト使用推奨の課題もあるのでストックがあるとよいでしょう				
担当教員	久保 優香	実務経験	○		
実務内容	イラストレーター・デザイナー・漫画(コミカライズ)構成作家などのフリーランスとして活動中。実績:「がっかりなファンタジー生物事典」(新紀元社)、札幌市赤い羽根共同募金マスコットキャラクター「えなまるちゃん」など				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション & Photoshop入門 レイアウトとフォントで印象が変わることを知る UI解説、画像の配置、文字入力	1	Ai: パスでマスコットキャラを描く 図形ツールとパスツールの習熟、他ツールで描いたイラストをパスデータ化する方法などの習得
2	同上	2	同上
3	Ps:「〇〇総選挙」風ポスターを作る 著作権入門(素材との正しい付き合い方、探し方) 図形ツール、レイアウト、簡易な文字加工	3	同上
4	同上	4	同上
5	Ps:「〇〇の概念」の画像を作る(コラージュ) 続・著作権入門 マスクの活用、フィルタ、加工、補正など	5	Ps/Ai: 架空の表紙かフライヤーを作る ロゴ作成(文字と図形の組み合わせと加工)、イラストや写真素材を活かすレイアウトの作成
6	同上	6	同上
7	同上	7	同上
8	Ai: 名刺を作る Illustrator入門 & 印刷物の基礎知識 UI・機能解説、読みやすい配置を考える	8	同上
9	同上	9	Ps: 問題だらけのデザインを直す1 第三者視点でデザインを検め、修正提案をする
10	同上	10	Ps: 問題だらけのデザインを直す2 問題点の答え合わせ、修正例を提示しての解説と追加修正
11	同上	11	Ps/Ai: 選択課題(ロゴorポスターorマスコット) 発注文からデザインを作る(相手の要望・要件に沿う作品の作成)
12	Ps/Ai: 「あなたの推し」のプレゼン画像を作る 長文記事に合うフォントとレイアウトを考える 思考の言語化(読んでもらうための文を考える)	12	同上
13	同上	13	同上
14	同上	14	同上
15	同上	15	Ai: 総まとめ これまで制作した作品をまとめたリーフレットの作成、授業全体を通した今後に向けてのフィードバック
		16	同上
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	プロモーションスキルⅠ	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	【前期】現実を聞き、自分に置き換え、“自分”を発表する。【後期】それを踏まえたリアルなOJT				
授業概要	【前期】30分模写＋講義＋課題 3チームに分け課題についてディスカッションをし、自分のしたい事まとめあげ、自己紹介する。 【後期】実際の案件のようなOJT				
教科書	なし	成績評価	A:100-90,B:89-80,C:79-70,D:69-60,E:59- 30分模写の提出:1枚あたり3点、12枚で36点 4課題の提出:1つ16点、全て提出で64点		
備考	【前期】課題「序:自分の好きを認める」「破:自分の強みを見つける」「急:自己紹介資料におとしこむ」(序破はGoogleドキュメント1枚・急はA4縦にデザイン1枚以上)＋夏休みの宿題 【後期】リアルな案件に似た物を都度発表				
担当教員	金子 徹志	実務経験	○		
実務内容	実務歴8年、フリーランス、イラストレーター、宣伝用漫画家、アートディレクター、ブランディングコーチ、Canva講師				

前 期		後 期	
1	【オンライン】今期の進め方と30分模写の準備	1	前期を踏まえた今期の進め方
2	業界を知る①＋30分模写＋課題序	2	課題1＋30分模写
3	業界を知る②＋30分模写＋課題序	3	課題1＋30分模写
4	フリーランスvs会社員＋30分模写＋課題序	4	課題1＋30分模写
5	ポートフォリオとは＋30分模写＋課題序	5	課題1＋30分模写
6	案件の種類と報酬＋30分模写＋課題破	6	課題1締め切り、課題2＋30分模写
7	SNSではなにができ、なにをする＋30分模写＋課題破	7	課題2＋30分模写
8	【代講】30分模写＋課題破自主作業日	8	課題2＋30分模写
9	フリーか就職か副業＋30分模写＋課題破	9	課題2＋30分模写
10	商品構築＋30分模写＋課題急	10	課題2締め切り、課題3＋30分模写
11	AIを従える＋30分模写＋課題急	11	課題3＋30分模写
12	ハズレクライアント(人間)の特徴＋30分模写＋課題急	12	課題3＋30分模写
13	この業界で生きる為のマインドセット＋30分模写＋課題急	13	課題3＋30分模写
14	自己紹介日＋夏休みの宿題(新しいポートフォリオの表紙制作)	14	課題3締め切り、課題4＋30分模写
15	【オンライン】まとめ感想を聞き、後期について	15	課題4＋30分模写
		16	1年間のまとめ
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	描画技法 I	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ				
授業概要	マンガ・イラストでの世界観の説明に必要な遠近法の基礎と技術や表現を身につける				
教科書	プリント配布	成績評価	授業への参加度(50%)プリント提出仕上がり(30%) 進級制作(20%)出席15～13回でB、12～11回でC、 5回欠席で単位認定不可		
備考	毎時間解説説明、プリント描き込み。授業への取り組み方態度、プリントへの取り組み方仕上がりで成績評価。居眠りは欠席扱い。				
担当教員	中島 恵	実務経験	○		
実務内容	情報誌の編集を6年間勤務。また、札幌在住複数の漫画家アシスタントとして15年間携わる				

前 期		後 期	
1	授業内容説明 分割・増殖 ①	1	画角と描写 ①
2	分割・増殖 ②	2	画角と描写 ②
3	分割・増殖 ③	3	画角と描写 ③
4	分割・増殖 ④	4	画角と描写 ④
5	分割・増殖 ⑥	5	画角と描写 ⑤
6	分割・増殖 ⑦	6	画角と描写 ⑥
7	分割・増殖 ⑧	7	進級制作
8	分割・増殖 ⑨	8	
9	斜面、階段、円 ①	9	
10	斜面、階段、円 ②	10	
11	斜面、階段、円 ③	11	
12	目線・背景(物)人物 ①	12	
13	目線・背景(物)人物 ②	13	
14	目線・背景(物)人物 ③	14	
15	目線・背景(物)人物 ④	15	↓
		16	進級制作提出
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	マンガテクニックⅠ	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	「ClipStudio」の基本的な使い方を習得し、基本的な機能を使ってデジタル漫画を描けるようになる。				
授業概要	・デジタル漫画で主流のソフト「ClipStudio」の基本的な使い方を習得。それらの基本的な機能を使い、デジタル漫画を制作できるようになる。				
教科書	・随時、プリントやPDFで資料を配布します。	成績評価	授業への出席50% 課題提出採点50% 出席は前期と後期それぞれで5回欠席や 課題未提出で単位認定不可とする。		
備考	・授業の最初に機能の説明を行い、そこから実習、課題制作をする流れが主になります。 ・自主的学習態度を見るため、ソフトを扱う練習や宿題、課題のために使う資料探し、ラフ、下書きなどの準備などを講義時間外で出します。				
担当教員	小椋亮平	実務経験	○		
実務内容	マンガ家島本和彦先生のアシスタント経験を経て漫画家デビュー(マンガ連載中)				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション Clipstudioの基本	1	マンガ制作ツールの説明
2	クリスタの基礎 対の課題開始	2	前回のおさらい 1ページマンガ 模写トレース課題開始
3	対の課題	3	模写トレース課題
4	対の課題	4	模写トレース課題
5	対の課題	5	模写トレース課題
6	対の課題、提出	6	模写トレース課題、提出。
7	イメージイラスト課題、開始	7	3D関連ツールの説明。 残課題の作業。
8	イメージイラスト課題	8	進級課題説明、開始
9	イメージイラスト課題	9	進級課題
10	イメージイラスト課題提出	10	進級課題
11	パース定規の説明	11	進級課題
12	パース背景課題	12	進級課題
13	パース背景課題	13	進級課題
14	パース背景課題	14	進級課題
15	パース背景課題、提出	15	進級課題、提出。
		16	アシスタント作業の練習。 進級課題提出予備日
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 マンガ専攻 シラバス					
授業名	マンガ制作 I	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	マンガ制作の工程を経て、実際にマンガを描く。締切を厳守する。				
授業概要	プロット、ネーム、下描き、ペン、仕上げ、修正の流れに慣れる。工程ごとにチェックを受けて、他者の視点を交えつつ表現することに挑戦し、我欲に浸らず、人に読んでもらう作品作りを目指す。				
教科書	なし	成績評価	課題未提出の場合単位認定不可。締切厳守で提出したらB候補。但し完成度、クオリティ、授業態度によって加点減点がある。締切後提出はD評価。		
備考	資料探しの為、スマホの使用OK(音は出さない)				
担当教員	山内 のぞみ	実務経験	○		
実務内容	漫画家(別冊フレンドでデビュー、連載、単行本)				

前 期		後 期	
1	授業の方向性の説明 ペンのみでイラスト作成(テーマ有り)	1	16ページマンガ
2	2ページマンガ	2	16ページマンガ
3	2ページマンガ	3	16ページマンガ
4	2ページマンガ	4	16ページマンガ
5	2ページマンガ	5	16ページマンガ
6	2ページマンガ	6	16ページマンガ
7	2ページマンガ 4ページマンガ準備	7	16ページマンガ
8	2ページマンガ	8	進級制作
9	2ページマンガ締切	9	進級制作
10	4ページマンガ	10	進級制作
11	4ページマンガ	11	進級制作
12	4ページマンガ	12	進級制作
13	4ページマンガ 16ページマンガ準備	13	進級制作
14	4ページマンガ	14	進級制作
15	4ページマンガ締切	15	進級制作
16		16	進級制作
17			
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			