

2025年
4月開学

pixiv提携科目
プロモーション
サイト



YouTube



ZEN大学
ZEN University

まずは資料請求



オンライン説明会も随時開催!



説明会・個別相談会・
オープンキャンパスの
ご予約はこちらから。

お問い合わせ

学校法人日本財団ドワンゴ学園
support-gr@zen.ac.jp

PIXIV × ZEN UNIVERSITY



ZEN大学の
クリエイティブ科目

2025年4月に開学するオンライン大学「ZEN大学」が、創作活動と学びの場を創出します。

「学問」こそ、楽しんでも
いいかもしれない。

pixiv × ZEN大学
ZEN University

Like!

好き。からはじまる

FUTURE

好きなだけ
出会って好きなだけ
描いて

なぜ、

ZEN大学で

クリエイティブ
なんですか？

予測不可能な時代に何を備えますか？ ZEN大学では、「好きなこと」に取り組みながら、複数の分野の知識や体験、新しい仲間と出会い、それで生活ができるような能力を身に付けることができます。例えばイラスト制作とマーケティングの知識を組み合わせる起業を志したり、プロデュースの授業と組み合わせるアニメ産業への就職を考えたり。「好き！」から始まる未来は、多彩な可能性に満ちています。

「好き」を
増やして

---強み---

01

心理学からゲーム制作まで
250以上の科目から、
作品制作に役立つ
知識と価値観をアップデート！

---強み---

02

最先端の
クリエイティブ技術を
プロのクリエイターに学ぶ
pixiv提携科目も。

---強み---

03

国内外のさまざまな
風景を見て、人に出会う。
感動とひらめき、
一生モノの出会いを！

---強み---

04

就職に強いカリキュラム。
作品を創る仕事も、
作品を広げる仕事も
選べる。

HOW TO STUDY

ZEN大学は、幅広い知識やスキルを身に付ける250科目以上を開講し、中でもデジタル社会に欠かせないイラストを中心としたpixivとの提携科目を用意しました。4年間を通して、デジタルツールの使い方や効果的な表現手法を学んでいきましょう。

1
全ての
クリエイティブには
「型」があるんです

02

ツールを知る

デジタルツールは現代のクリエイティブ制作に欠かせません。このステップでは、グラフィックデザインやイラストレーションなどに使用される、ソフトウェアやツールの操作方法を習得します。デジタル技術を使いこなすことで、より幅広く豊かな表現が可能となります。

03

業界のノウハウを知る

クリエイティブ業界は競争が激しい分野です。このステップでは、各業界の動向やトレンド、仕事の獲得方法や流れなど、実践的なノウハウを学びます。描くだけにとどまらず、クライアントとのコミュニケーションやプロジェクト管理など、実践に役立つスキルを習得します。

3

ZEN大学
オリジナル
の授業！

4

さまざまな業界・職種で
クリエイティブ力が
求められています

01

基本技術を学ぶ

クリエイティブ表現の基本を学びます。最初のステップでは、デッサンやスケッチなどしっかり描く科目から、色彩理論や構図などイラスト制作に必要な基礎技術を習得します。視覚的な表現力が向上し、自分のアイデアを具体化する力が養われます。

2

オンラインで
学べます



※講義画面は変更になる
可能性があります。

実践的な学びからキャリアを考える

最終ステップでは、学んだ知識と技術を生かして将来のキャリアについて具体的に考えます。各業界のニーズやトレンドを分析し、自己の興味や能力に基づいてキャリアパスを検討しましょう。またポートフォリオの構築や業界研究に焦点を当て、自己ブランディングを強化します。

イラストを中心とした20科目を開講

学問領域を超えた
250以上の科目 一例

データサイエンス
ビジュアルプログラミング
メディアアート史
ディープラーニング
Webアプリケーション開発
ゲームプログラミング演習
心理学

マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現
世界が変わる編集力
WEBコミック演習
日本文学
社会学
AI社会の歩き方
ネット時代の著作権

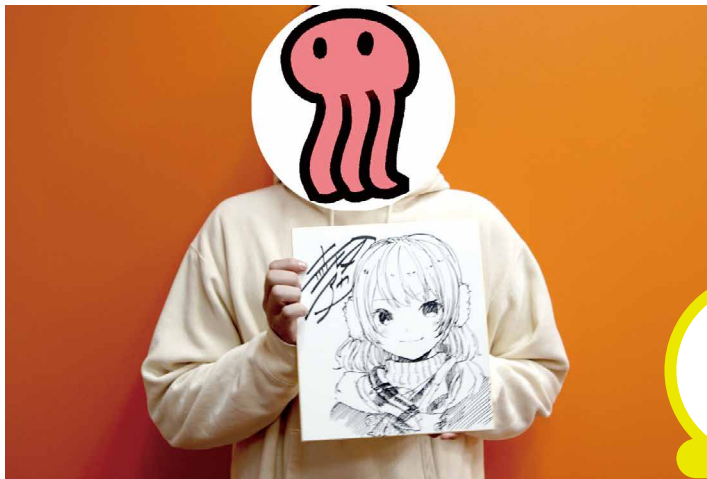
伝わる論理とコミュニケーション
メディア論
スタートアップ
デジタル・マーケティング
地域課題の解決とイノベーション
マンガ産業史
アニメ産業史

日本のゲーム産業史
ゲーム制作論基礎
マンガの企画立案とプロデュース論
文化資源とメタバース
現代社会とサイエンス
数学的思考とは何か

プロクリエイターによる20科目

デジタル画像技法論Ⅲ

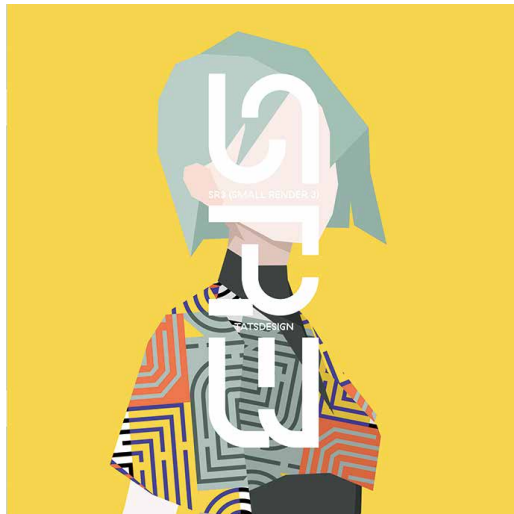
キャラクターの魅力やプロット制作など、マンガを制作する上で必要な知識を学び、ビジネスの視点からもマンガの役割を考察します。



赤坂アカ

デジタル画像創作論Ⅰ

さまざまなメディアで用いられるデザインの基礎を習得し、コンテンツを生かす手法、伝わるデザインについて学びます。



有馬トモユキ

SR3 (Small Render 3)

イラストが好きな人、イラストレーターを目指す人のインフラともいえる最大手UGCのpixivが、ZEN大学の授業をディレクション。全部で20科目の授業では、プロクリエイターのテクニックが学べたり、自身の作品を添削してもらえたりします。

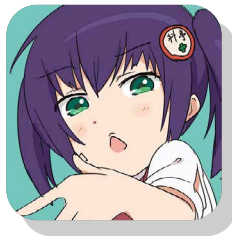
others!!

年次	科目名	サブ科目名	科目担当・ゲスト講師
1	デジタル画像技法論Ⅰ	デジタルイラスト ツール基礎	ディープリザード
1	デジタル画像技法論Ⅱ	クロッキーとスケッチ	下田スケッチ
1	デジタル画像技法論Ⅲ	マンガ概論	赤坂アカ
1	イラストと エンタテインメントA	イラスト制作基礎 模写制作	たいら あきら フジワラヨシト(ゲスト講師)
1	イラストと エンタテインメントB	イラスト制作基礎 構図 / 構成	六番 絵葉ましろ(ゲスト講師)
1	イラストと エンタテインメントC	色彩表現概論	早川涼太 桜井輝子(ゲスト講師)
1	イラストと エンタテインメントD	キービジュアル	たいら あきら 荻 pote(ゲスト講師)
2	デジタル画像創作論Ⅰ	メディアデザイン基礎	有馬トモユキ
2	デジタル画像創作論Ⅱ	キャラクターデザイン	ゲスト講師：ちほ、Mion、和田 拓
2	デジタル画像創作論Ⅲ	イラスト制作基礎 人物画	ディープリザード
2	イラストとデザインA	イラスト解剖学	ふるり 暈(ゲスト講師)
2	イラストとデザインB	陰影から学ぶ ライティング講座	早川涼太 しらこ(ゲスト講師)
2	イラストとデザインC	業界別ポートフォリオ基礎	早川涼太 (以下、ゲスト講師) 有馬トモユキ、伊藤信男、高河ゆん さいとう なおき、中園真登、齊木こまり
2	イラストとデザインD	デッサン	ふるり 三澤寛志(ゲスト講師)
3	デジタル画像活用Ⅰ	イラスト制作基礎 写真模写	下田スケッチ
3	デジタル画像活用Ⅱ	イラストディレクション 講座	大塚勇
3	イラストとその活用A	イラストコンセプト特論	早川涼太 (以下、ゲスト講師) 安倍吉俊、浪人
3	イラストとその活用B	業界研究	たいら あきら (以下、ゲスト講師) 安達洋介、大場義行 藤ちょこ、三鈴ヨシハル
3	イラストとその活用C	背景イラスト概論	六番 (以下、ゲスト講師) あんよ、わいっしゅ
3	イラストとその活用D	アニメーション概論	浅川りか (以下、ゲスト講師) 幾原邦彦、天野昌直、鹿子前

クリエイターに聞く

クリエイティブに求められる力、クリエイターに求められる視点

Message!



ILLUSTRATOR

荻pote (ゲスト講師)

OGIOTE

PROFILE

アニメ調の精妙な美少女イラストを主軸に多数の作品を発表。エモーションな題材や瞬間を切り取った画面構成を得意とする。

担当科目：イラストとエンタテインメントD

コンテンツの顔であるキービジュアルについて学びます。講師の実例を通じてコンセプトの考え方や掘り下げ方を知り、訴求力のあるビジュアルとは何かについて理解を深めます。

INTERVIEW

Q1.どんなことにこだわって作品を描いていますか？

イラストの持つ瞬発性を活かしつつも、そこに込められるストーリー性や五感的アプローチを追求することで、動画や音楽など時間軸による強い吸引力や没入感を持った表現にいかに対抗できるか思索しています。

Q2.クリエイターとして心がけていることは？
クリエイターが必ず陥るメジャー(大衆受け)志向とマイナー(専門家受け)志向の板挟みにおいて、"どっちも取り込む"事が常に目指すべ

き唯一解という精神です。あと謙虚であること。

Q3.授業ではどんなことを伝えたいですか？
イラストレーターはとても楽しいし自由で最高の仕事です。ただただそれを具体的に自慢したいです。

Q4.学生へのメッセージをお願いします。
絵が好きというのが何よりの絵の才能です。ただプロになるには狂気的な"好き"が必要です。暇さえあれば一生絵を描いているその貴方、業界への切符はすでに手の中ですよ。

WORKS



春名残



彗月



いつもと違う君の

INTERVIEW



ILLUSTRATOR / MANGA ARTIST

安倍吉俊 (ゲスト講師)

ABE YOSHITOSHI

PROFILE

東京芸術大学修士課程絵画専攻日本画科修了。アニメ『serial experiments lain』『灰羽連盟』などのキャラクターデザイン原案。『灰羽連盟』では、原作、脚本も担当。漫画『こどものグルメ』連載中。

担当科目：イラストとその活用A

コンセプト構築の手法からイラストの商業的な役割を考察します。ストーリーやバックボーンからアイデアを出す方法や資料の集め方、使い方などについて学び、オーダーを受けて制作される作品に必要なコンセプトとその構築法について理解を深めます。

INTERVIEW

Q1.どんなことにこだわって作品を描いていますか？

自分にしか描けないものになっているか。誰かにとっての特別な作品になり得るかどうか。バツと見て目にとまる要素と、時間をかけて眺めて初めて伝わる要素が両立しているか、などを意識して描いています。

Q2.クリエイターとして心がけていることは？
描き慣れた手法と、まだやった事がない何か新しい要素とが、右足と左足のようにはバランスよく配分されて、前に進んでゆくような描

き方を心がけています。

Q3.授業ではどんなことを伝えたいですか？
まず絵を描く事の楽しさを伝えられればと思います。

Q4.学生へのメッセージをお願いします。
絵の技術的な気づきは、自分がどんな人間なのかを知るきっかけになります。それが実感できると、単に技術を身につけるだけでなく、自分らしい絵が描けるようになるために何をすべきかが見えてきます。そういう発見の場を作れればと思います。

WORKS



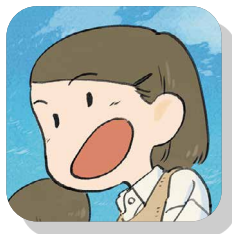
授業内容

PICKUP

1年次

1年次はコンテンツにおける基本的な知識や技術を学びます。
デジタル作品の制作の基本を押さえた上で、色彩理論や構図の原則など
より幅広い表現についても学びを深めていきましょう。

Study!!



ILLUSTRATOR・ANIMATOR

下田スケッチ

SHIMODA SKETCH

クロッキーとスケッチを通して
絵を描くことの面白さに触れましょう

担当科目 デジタル画像技法論Ⅱ

授業の概要

クロッキーとスケッチそれぞれの特性を知り、目的を持って対象物を描くことの意味を学びます。服や木など身近にあるさまざまな対象物を描く実践的な講義を通じて、見たまま描くことに対する理解を深め、重心移動や動き、シルエットの表現などを習得します。これらを通して観察の楽しさ、絵を描くことの面白さに触れましょう。



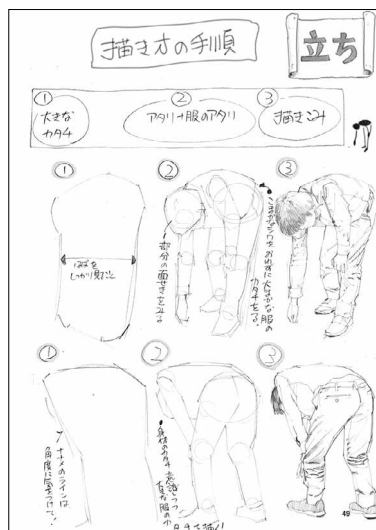
ガラクタ町

授業の流れ

始めにクロッキーとスケッチそれぞれの目的や違いについて知り、実際に人物を描く中でその理解を深めます。中盤では屋外に飛び出して木や葉などの自然物を観察し、線を用いて表現する方法を習得します。後半は建物や工業製品などを対象とし、立体物を面で捉える視点や空間の見え方の変化への理解を深めます。講師による豊富なデモンストレーションを通じ、クロッキーとスケッチに対する実践的な学びを届けます。

こんな方におすすめ

- ・クロッキーやスケッチに挑戦してみたい方。
- ・イラストに興味があり、これから描いてみたいと思っている方。
- ・観察力や表現力を高めたい方。



人物のスケッチについて段階的に学びます



Tokyo Colors Co.,Ltd. Representative Director

桜井輝子 (ゲスト講師)

SAKURAI TERUKO

作品の目的やコンセプトに合った色を
選べるようになりましょう

担当科目 イラストとエンタテインメントC

授業の概要

彩色の基礎と表現手法を学び、既存の作品群において色彩が担っている役割について理解を深めます。表色系のシステムやデジタルとアナログの違いについて触れる他、色と感情表現とのつながり、歴史上の地域や時代において色が果たした役割、そして個性や時代と色との関係性などについても言及し、多様な角度から色の持つ特性について学びます。



『配色アイデア手帖 めくって見つける新しいデザインの本』P178 発行元：SBクリエイティブ

授業の流れ

始めに色の感覚的な側面と科学的な側面について学び、表色系などのシステム、デジタルとアナログでの表現方法の違いなどの基本について理解します。中盤では感情表現や五感と色とのつながり、歴史上の地域や時代における役割などの知識を身に付けます。後半はより実践的な配色のルールや個性の表現への生かし方に触れる他、社会と色とのつながりについても知ることで、より実践的な知識として総合的に色について理解します。



『配色アイデア手帖 めくって見つける新しいデザインの本』 発行元：SBクリエイティブ

こんな方におすすめ

- ・イラストに興味があり、これから描いてみたいと思っている方。
- ・色についての知識を身に付け、クリエイティブ活動に生かしたい方。

授業内容

PICKUP

2・3
年次

2・3年次は将来のキャリアや活動を見据え、各業界のより実践的なスキルや考え方を身に付けます。より高度な表現にも挑戦しましょう。

Practical Skills!



ILLUSTRATOR・YouTuber

さいとう なおき (ゲスト講師)

SAITO NAOKI

自分の作品を社会に売り込む
ヒントをお伝えします

担当科目 イラストとデザインC

授業の概要

各業界ごとのポートフォリオの作り方やその考え方について、複数のクリエイターの実例をもとに解説します。クリエイターとして就業するためのシミュレーションを行い、売り込みのスキル、SNSなどのネットを活用した社会的影響力を強める方法論、商業展開と媒体のバリエーション、同人活動の現状と経済原理・コミッション・サブスク支援の知識など、幅広く学びます。これらを通じてイラストレーションを取り巻く経済圏を理解し、今後の活動の下地とします。



Remember your color of yourself

授業の到達目標:イラストに関わる就業全般に関してフリーランス、企業サイド双方に必要なことは何かを学びます。就業イメージや現状のスキル、資質などの分析を踏まえたポートフォリオの作成方法や見せ方を学び、将来像をシミュレーションします。単に「クリエイティブ業界で就職する」だけでなく、より大きな可能性に目を向け、業界の未来をイメージできるようになることを目指します。

こんな方におすすめ:将来的にイラストレーターとして仕事を獲得していきたいと考えている方。クリエイティブ業界で何かしら仕事をしたいと考えている方。自分自身の見せ方について知り、クリエイティブ活動の幅を広げていきたいと考えている方 など



Ethereum-girl #1



ILLUSTRATOR

ディープリザード

DEEP BLIZZARD

思い描いたアイデアを
効果的に表現しましょう

担当科目 デジタル画像創作論III

授業の概要

コミックイラスト制作の基本的な手法や練習方法を学びます。線の描き方や基本的な構図、キャラクターなど、コミックイラスト制作に必要な技術を習得します。また人物イラストの基本的な制作方法について学び、コ

ミックにおける人物画とは何かを考察します。実践的な演習を通じて、表現力を向上させ、個々のアイデアを具現化するスキルを養います。



『ディープリザードの超入門講座 初めてのCLIP STUDIO PAINT PRO編』
著・ディープリザード 出版・玄光社

授業の到達目標:イラスト制作におけるプロセスとその価値を知り、人物のコミックイラストを描くための基本的な制作方法、練習方法を学びます。立体を意識してさまざまな角度やポーズで描画を行い、人物イラストの表現の可能性について理解を深めます。

参考書:ディープリザード『ディープリザードの超入門講座 初めてのCLIP STUDIO PAINT PRO編』(玄光社、2023年)

こんな方におすすめ:イラストに興味があり、これから描いてみたいと思っている方。人物イラストを描くプロセスや方法を知り、自身でも挑戦してみたいと思っている方 など

Let's enjoy
the illustrations!

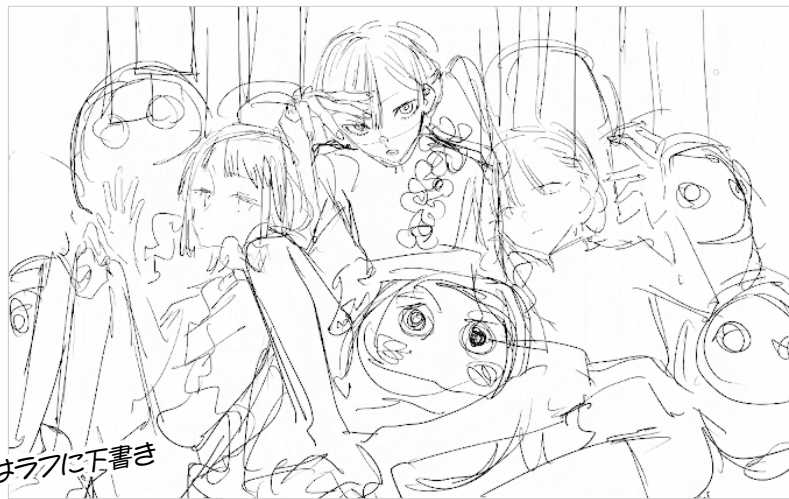
イラストが生まれるまで

Let's Go!

作品タイトル「青とだるま」

1

まずはラフに下書き

色や構図の方向性を決めて
ラフ画の完成

2

清書をして
色を塗ったら

3



完成!

4



PROFILE

望月けい MOCHIZUKI KEI

独特の色彩感覚とエッジの効いたデザインで人気を博す新進気鋭のイラストレーター。「Fate/Grand Order」、「刀剣乱舞」キャラクターデザインなど。