

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	就職実務 I		指導担当者名	山田直美
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備			
評価方法 評価基準	授業態度、提出物等 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	動画教材 SUCCESS			
授業外学習 の方法	教科書の復習。ニュースを見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)	
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか	
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ	
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い	
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします	
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解	
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す	
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)	
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)	
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る	
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)	
	14	期末試験(一般常識など)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	就職実務 I		指導担当者名	山田直美
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備			
評価方法 評価基準	授業態度、提出物等 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	動画教材 SUCCESS			
授業外学習 の方法	教科書の復習。ニュースを見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	2	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	3	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2まで各種書類(添え状、ポートフォリオ)	
	4	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2まで各種書類(添え状、ポートフォリオ)	
	5	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2まで履歴書作成	
	6	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2まで履歴書完成	
	7	企業訪問	5-1.5-2 準備、当日、事後の指導をしてください	
	8	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	9	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	10	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	11	筆記試験対策 1	5-5.5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る	
	12	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	13	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	14	期末試験(一般常識など)	履歴書、入退室の確認は必須 時間があれば一般常識など	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	デッサン I		指導担当者名	関根慎一郎
実務経験	デッサン教室レモン美術研究所代表、10年以上従事、現在も継続			実務経験： 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義：	演習：	実習：	実技：○
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	基礎的な描写力の向上と観察力を重点的に養う。更に作品に対する向き合い方(集中力、執着心、リテイク、フィードバック)を学ばせ、今後の作品制作に活かせる姿勢を身に付けさせる。□ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	スケッチブック、画用紙、鉛筆・モチーフ等、デッサンの実習に必要と思われるもの全般			
授業外学習の方法	デッサンの練習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション・手のデッサン	各生徒の自己紹介や講師紹介、授業の一年の流れ等の説明。画材準備後、自らの手を描いてみる。	
	2	幾何石膏体	モチーフを計測する。円柱や立方体等の石膏立体を描く。	
	3	風景スケッチ	学校エリア内を散策し、スケッチする。	
	4	静物①(マグカップ)	各自、マグカップを持参。単純な日用品を描く。	
	5	静物②(野菜or果物)	各自、野菜か果物を1個持参。自然物を描く。	
	6	静物③(お椀とお皿)	各自、円の構造体の日用品を描く。	
	7	静物④(箱)	各自、500mlの紙パックジュースを持参。ロゴ入りで描く。	
	8	静物⑤(チョコレート)	各自、チョコレートを持参。ケースごと、ロゴ入りで描く。	
	9	静物⑥(バッグ、リュック)	各自、自身のバッグもしくはリュックを描く。	
	10	静物⑦(中身入りペットボトル)	各自、ペットボトルを持参。液体と固形をデッサンで表現する	
	11	期末考査対象課題: 自画像	喜・怒・哀・楽の中から表情をひとつ選び、自画像を描く。各自、鏡を持参する。2週連続の課題。	
	12	期末考査対象課題: 自画像	喜・怒・哀・楽の中から表情をひとつ選び、自画像を描く。各自、鏡を持参する。2週連続の課題。	
	13	発表	作品発表	
	14	まとめ	作品のまとめ	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	デッサン I	指導担当者名	関根慎一郎
実務経験	デッサン教室レモン美術研究所代表、10年以上従事、現在も継続		実務経験： 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義：	演習：	実習： 実技：○
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	基礎的な描写力の向上と観察力を重点的に養う。更に作品に対する向き合い方(集中力、執着心、リメイク、フィードバック)を学ばせ、今後の作品制作に活かせる姿勢を身に付けさせる。□ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	スケッチブック、画用紙、鉛筆・モチーフ等、デッサンの実習に必要と思われるもの全般		
授業外学習の方法	デッサンの練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	スプーンを持った手	前期デッサンの復習と振り返りをする。
	2	人物クロッキー①	クロッキーによって人体のプロポーションやポーズの確認をする。生徒が交代でモデルをする。
	3	人物クロッキー②	クロッキーによって人体のプロポーションやポーズの確認をする。生徒が交代でモデルをする。
	4	期末考査対象課題: 自画像	喜・怒・哀・楽の中から表情をひとつ選び、自画像を描く。各自、鏡を持参する。3週連続の課題。
	5	期末考査対象課題: 自画像	喜・怒・哀・楽の中から表情をひとつ選び、自画像を描く。各自、鏡を持参する。3週連続の課題。
	6	期末考査対象課題: 自画像	喜・怒・哀・楽の中から表情をひとつ選び、自画像を描く。各自、鏡を持参する。3週連続の課題。
	7	期末考査対象課題: 自画像	喜・怒・哀・楽の中から表情をひとつ選び、自画像を描く。各自、鏡を持参する。3週連続の課題。
	8	発表	作品発表
	9	期末考査対象課題: 卓上静物①	折り畳みの鏡と手袋を各自持参し、好きなように構成しデッサンする。2週連続の課題。
	10	期末考査対象課題: 卓上静物①	折り畳みの鏡と手袋を各自持参し、好きなように構成しデッサンする。2週連続の課題。
	11	期末考査対象課題: 卓上静物②	自宅にある静物を各自持参し、好きなように構成しデッサンする。2週連続の課題。
	12	期末考査対象課題: 卓上静物②	自宅にある静物を各自持参し、好きなように構成しデッサンする。2週連続の課題。
	13	発表	作品発表
	14	まとめ	就職用ポートフォリオに向けてのブラッシュアップ
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	デジタルソフト実習 I	指導担当者名	丸子遥華
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 		
評価方法 評価基準	期末試験 中間試験 検定合格結果(参考) 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応		
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/インターフェース・ツール・パネル
	2	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/アートワーク・アートボード ナビゲーター・ガイド・環境設定
	3	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/オブジェクトの設定と描画
	4	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/編集操作(OP・前後関係・グループ化・移動)
	5	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/カラー設定・レイヤー オブジェクトの組み合わせ
	6	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/文字の作成・文字関連の機能
	7	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/パスの基本的な描画と編集
	8	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/線とアピランス
	9	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/レイアウトの補助機能
	10	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/グラデーション・スウォッチ・パターン
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説
	13	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施
	14	前期振り返り	検定試験前の最終確認授業
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト実習 I	指導担当者名	丸子遥華
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 		
評価方法 評価基準	期末試験 中間試験 検定合格結果(参考) 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応		
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/インターフェース・ドキュメントウィンドウ・ツール・パネル
	2	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/画面表示・色の選択・環境設定
	3	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/選択ツール・範囲の読み込み
	4	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/画像解像度とサイズリミング
	5	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/変形・カラーモード色調補正
	6	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/ペイント・レタッチ・レイヤーの操作
	7	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキストの入力について
	8	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・ロゴ制作/カスタムシェイプ
	9	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・フォトカード/アクション
	10	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/Webページの制作
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説
	13	後期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施
	14	後期振り返り	検定試験前の最終確認授業
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	アナログイラスト制作実習		指導担当者名	山田直美
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	42時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コミックイラスト表現に使用する各種画材の使用方法をマスターする ・各種画材の特徴と自分にあった表現の特徴を理解し選び別けて使用できるようになること ・各種画材の特徴を活かしての表現が出来るようになること 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する 			
使用教材	コピック、水彩色鉛筆、コットマンハーフパン他			
授業外学習 の方法	提出課題の制作。			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明、準備物確認	
	2	画力確認	コピックを使った作品の回収、添削	
	3	コピック基礎	コピックの使用技術と知識	
	4	連携企業授業	株式会社Too 画材習得授業	
	5	連携企業授業	株式会社Too 画材習得授業	
	6	コピック作品制作	人物の作品制作	
	7	水彩色鉛筆	精密描写	
	8	水彩色鉛筆	精密描写	
	9	作品制作①	画材の組み合わせ	
	10	作品制作②	画材の組み合わせ	
	11	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	12	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	13	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	14	課題回収	課題の添削	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習 I		指導担当者名	藤岡阿比努	
実務経験	広告代理店、デザイン制作業務に3年従事			実務経験:	有
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	42時間	週時間数	3時間		
学習到達目標	ポートフォリオの制作方法について、現役の業界担当者から現状を踏まえて講話と実習を行い、ポートフォリオを完成させる。				
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する				
使用教材	PC Illustrator / photoshop 作品用ファイル				
授業外学習 の方法	予習、復習。作品のブラッシュアップ				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	データ制作と並製本のしくみ	チームを作り並製本を完成させる		
	2	並製本制作	フォーマットの作成方法や面付け、画像配置について		
	3	並製本制作	作成データをUSBへ、データの管理や格納について		
	4	並製本制作	製本制作、添削、製本方法について		
	5	並製本制作	製本制作完成提出		
	6	ポートフォリオについて	目標枚数を完成させる / 希望職種によりファイリングを工夫		
	7	ポートフォリオ作成	表紙、目次、プロフィール、デザインページ / 7ページ		
	8	ポートフォリオ作成	表紙、目次、プロフィール、デザインページ / 7ページ		
	9	テスト期間 / ポートフォリオ作成	7ページデータ提出 / 閲覧のみPNG形式提出 / 添削①		
	10	ポートフォリオ作成	7ページデータ提出 / 閲覧のみPNG形式提出 / 進捗チェック①		
	11	ポートフォリオ作成	7ページデータ提出 / 閲覧のみPNG形式提出 / 確認会①		
	12	ポートフォリオ作成	7ページデータ提出 / 閲覧のみPNG形式提出 / 添削②		
	13	ポートフォリオ作成	7ページデータ提出 / 閲覧のみPNG形式提出 / 進捗チェック②		
	14	ポートフォリオ作成	7ページデータ提出 / 閲覧のみPNG形式提出 / 確認会②		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	コミックイラスト実習 I	指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	イラスト投稿雑誌「SSスモールエス」、また「季刊エス」へ投稿し、掲載を狙い、自分自身を売り込んでいく。 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
評価方法 評価基準	SS、季刊エスへの投稿 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	PC、iPad、スマートフォン		
授業外学習の方法	課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	授業説明	説明
	2	イラスト制作、個別指導	一人ずつ面談を行い、各自の目標により、イラストの傾向を絞っていく
	3	傾向対策	ss掲載作品の分析
	4	イラスト制作①	ssテーマイラストの下書きチェック
	5	イラスト制作①	制作及び投稿
	6	傾向対策	ss掲載作品の分析 自分のオリジナリティの方向性を検討する
	7	イラスト制作②	キャラクターの表情に特化したイラスト投稿 下書き
	8	イラスト制作②	制作及び投稿
	9	イラスト制作③	ss掲載作品の分析 自身の絵柄の分析
	10	イラスト制作③	キャラクターのポーズに特化したイラスト投稿 下書き
	11	イラスト制作③	キャラクターのポーズに特化したイラスト投稿 下書き
	12	イラスト制作④	ss掲載作品の分析、掲載確認
	13	イラスト制作④	色彩に特化したデジタルイラスト制作。イメージの変化がある2枚 下書き確認
	14	イラスト制作④	色彩に特化したデジタルイラスト制作。イメージの変化がある2枚 提出
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	コミックイラスト実習 I		指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	イラスト投稿雑誌「SSスモールエス」、また「季刊エス」へ投稿し、掲載を狙い、自分自身を売り込んでいく。 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
評価方法 評価基準	SS、季刊エスへの投稿 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC、iPad、スマートフォン			
授業外学習の方法	課題制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	授業説明	説明・季刊s掲載作品の分析	
	2	個別確認	一人ずつ面談を行い、各自の目標により、イラストの傾向を絞っていく	
	3	イラスト制作⑤	季刊s、ssテーマイラストの下書きチェック	
	4	イラスト制作⑤	制作及び投稿	
	5	確認	オリジナル表現の方向性の確認	
	6	イラスト制作⑦	光の表現に特化した作品制作。下書き	
	7	イラスト制作⑦	光の表現に特化した作品制作。個別添削	
	8	イラスト制作⑦	光の表現に特化した作品制作。完成、投稿	
	9	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの下書きチェック	
	10	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの個別添削	
	11	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの完成、投稿	
	12	イラスト制作⑨	オリジナル表現のイラスト制作 2枚 下書き	
	13	イラスト制作⑨	オリジナル表現のイラスト制作 2枚 制作	
	14	イラスト制作⑨	オリジナル表現のイラスト制作 2枚 完成、発表、投稿	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	ワークショップ実習 I	指導担当者名	丸子遥華
実務経験	印刷会社に2年制作に従事した経歴		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップの意義を理解し、技術発表に活かす ・似顔絵の技術習得、活用 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率、課題提出、外部発表 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する 		
使用教材	各種画材		
授業外学習の方法	課題作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	自己紹介
	2	似顔絵	似顔絵を似せて描く
	3	似顔絵	似顔絵の時間を短くする①
	4	似顔絵	似顔絵の時間を短くする②
	5	似顔絵	一枚の紙に複数人描く
	6	似顔絵	一枚の紙に複数人描く
	7	ウェルカムボード	ウェルカムボードのグループ制作(課題発表、方向性確認)
	8	ウェルカムボード	ウェルカムボードのグループ制作(被写体、テーマ決め)
	9	ウェルカムボード	ウェルカムボードのグループ制作(写真から似顔絵制作)
	10	ウェルカムボード	ウェルカムボードのグループ制作(中間発表)
	11	ウェルカムボード	ウェルカムボードのグループ制作(制作)
	12	ウェルカムボード	ウェルカムボードのグループ制作(プレゼン)
	13	似顔絵グッズ	似顔絵缶バッジ制作(ワークショップ企画)
	14	似顔絵グッズ	似顔絵缶バッジ制作(ワークショップ企画に沿ってクラス内実施、まとめ)
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	クライアントワーク I		指導担当者名	丸子遥華
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:○
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・産学連携の作品制作を行い、活動の発信を目的とする時間 ・コミュニケーション向上と地域貢献を目的とした校外イベントへの参加 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度、各種校外イベントへの取り組み、制作内容など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	各自制作内容に合わせて準備			
授業外学習 の方法	課題制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	産学連携や出展イベントに参加することの説明。評価方法の説明	
	2	レクチャー会	似顔絵レクチャー会①	
	3	レクチャー会	似顔絵レクチャー会①	
	4	イベント参加	市内商業施設での似顔絵イベント開催	
	5	振り返り	イベント振り返り(来客数や反省点など)	
	6	産学連携説明会	依頼企業来校 説明会(内容、スケジュール確認)	
	7	コンセプト確認	コンセプト確認、ラフ確認	
	8	作品制作	産学連携制作	
	9	作品制作	産学連携制作 プレゼン練習	
	10	作品制作	作品制作制作 完成データ確認後、印刷	
	11	プレゼン	依頼企業来校 作品プレゼン	
	12	作品発信	制作物、イベントの写真などを整理 SNSや作品集にまとめる	
	13	作品発信	制作物、イベントの写真などを整理 SNSや作品集にまとめる	
	14	振り返り	参加イベントや、制作物の振り返り	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク I	指導担当者名	丸子遥華
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習: 実技:○
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・産学連携の作品制作を行い、活動の発信を目的とする時間 ・コミュニケーション向上と地域貢献を目的とした校外イベントへの参加 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度、各種校外イベントへの取り組み、制作内容など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	各自制作内容に合わせて準備		
授業外学習の方法	課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	前期の振り返り
	2	企画	イラストを使ったワークショップ企画を立てる
	3	企画	企画をグループで実施
	4	イベント出店	市内商業施設でのワークショップ実施
	5	振り返り	イベント振り返り(来客数や反省点など)
	6	企画発信	地域貢献のためのイラストを使った企画を立てる
	7	企画発信	作品制作制作
	8	企画発信	作品添削
	9	企画発信	作品発表(それぞれの企画を体験)SNS発信
	10	企画発信	作品発表(それぞれの企画を体験)SNS発信
	11	振り返り	振り返り SNSの発信
	12	期末作品制作	似顔絵名刺制作
	13	期末作品制作	企業をアピールするイラスト制作
	14	まとめ、発表	1年間の参加状況をまとめる
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	背景制作実習 I		指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事			実務経験: 有
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う			
評価方法 評価基準	出席状況、授業態度、課題提出状況により成績をつける。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	各種画材			
授業外学習 の方法	課題制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業目的、内容、背景の重要性	
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本	
	3	一点透視図法	構図 人物の関係性	
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本	
	7	二点透視図法	構図 人物の関係性	
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本	
	11	三点透視図法	構図 人物の関係性	
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習 I		指導担当者名	岡良子	
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	56時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を得る 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	出席状況、授業態度、課題提出状況により成績をつける。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する				
使用教材	各種画材				
授業外学習 の方法	課題制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	背景の描き方の復習	透視図の復習。各種比較と違い、注意点		
	2	デジタルイラストの背景	背景に使えるデジタルテクスチャ紹介		
	3	デジタルイラストの背景	背景に使えるテクスチャ制作 作品制作		
	4	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作		
	5	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 添削		
	6	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 完成		
	7	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作		
	8	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 添削		
	9	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 完成		
	10	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	11	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	12	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	13	発表	期末課題発表		
	14	展示	期末課題展示		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	キャラクター制作実習	指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事		実務経験: 有
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	手書き資料		
授業外学習の方法	課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	自己紹介	自己紹介
	2	顔を描く	男女の描き分け(女)
	3	顔を描く	年齢の描き分け(男)
	4	顔を描く	基本の動き、男女の違い(女)
	5	手を描く	基本の動き、男女の違い(男)
	6	足を描く	基本の動き、男女の違い(男)
	7	全身を描く	男女の描き分け、等身について(女)
	8	全身を描く	男女の描き分け、等身について(男)
	9	全身を描く	男女の描き分け、等身について(等身)
	10	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題発表)
	11	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(進捗チェック及びアドバイス)
	12	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(発表会)
	13	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題提出)
	14	振り返り	個別指導
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習	指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する 		
使用教材	手書き資料		
授業外学習 の方法	課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	表情	喜怒哀楽
	2	動き	コントラポスト
	3	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる
	4	期末課題	三面図(二週連続課題)
	5	期末課題	三面図(二週連続課題)
	6	振り返り	返却、アドバイス
	7	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身
	8	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)
	9	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)
	10	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)
	11	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)
	12	課題確認	期末課題の確認、質問、個別指導
	13	発表	期末課題の発表
	14	振り返り	期末課題の発表
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	色彩概論 I	指導担当者名	山田直美
実務経験			実務経験:
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	・色彩検定3級合格		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	テキスト、問題集		
授業外学習の方法	予習、復習。色彩アプリ		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、簡単な実習
	2	色の働き	色の働き 教科書
	3	光と色①	目の仕組み 教科書
	4	光と色②	照明と見え方 教科書、問題集
	5	光と色③	混色 教科書、問題集
	6	光と色④	振り返り小テスト 問題集
	7	色の表示①	三属性、PCCS 教科書、問題集
	8	色の表示②	色の分類 教科書、問題集
	9	色彩心理①	色の心理的効果 教科書、問題集
	10	色彩心理②	視覚効果 教科書、問題集
	11	色彩心理③	振り返りテスト 教科書、問題集
	12	色彩調和①	配色 教科書、問題集
	13	色彩調和②	前期振り返り 小テスト 教科書、問題集
	14	期末テスト	教科書、問題集
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I	指導担当者名	山田直美
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	・色彩検定3級合格		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	テキスト、問題集		
授業外学習の方法	予習、復習。色彩アプリ		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	前期振り返り	前期振り返り小テスト 教科書、問題集
	2	色彩効果①	構成 教科書、問題集
	3	色彩効果②	振り返り小テスト 教科書、問題集
	4	色彩と生活①	カラーコーディネート 教科書、問題集
	5	色彩と生活②	振り返り小テスト教科書、問題集
	6	ファッション	ファッションとは 教科書、問題集
	7	インテリア	インテリアとは 教科書、問題集
	8	過去問題①	教科書、問題集
	9	過去問題②	教科書、問題集
	10	過去問題③	教科書、問題集
	11	過去問題④	教科書、問題集
	12	過去問題⑤	教科書、問題集
	13	まとめテスト	教科書、問題集
	14	期末テスト	教科書、問題集
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	作品制作演習 I		指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事			実務経験: 有
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成			
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	各自制作内容に合わせて準備			
授業外学習の方法	企画書の提案、修了制作作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	自己紹介、授業内容説明	自己紹介、授業内容説明	
	2	企画書	企画の制作方法	
	3	企画書	企画書制作 (流行のテーマから選んで)	
	4	企画書	個別添削	
	5	スケジュール計画	作品制作スケジュールを立てる	
	6	確認	企画書確認	
	7	作品制作	作品制作、個別添削	
	8	作品制作	作品制作、個別添削	
	9	作品制作	作品制作、個別添削	
	10	確認	制作進捗確認	
	11	作品制作	作品制作、個別添削	
	12	作品制作	作品制作、個別添削	
	13	確認	制作進捗確認	
	14	作品制作	前期目標スケジュールまでの進捗確認	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習 I	指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成		
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	各自制作内容に合わせて準備		
授業外学習の方法	企画書の提案、修了制作作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	企画書確認
	2	作品制作	作品制作、個別添削
	3	作品制作	作品制作、個別添削
	4	作品制作	作品制作、個別添削
	5	確認	制作進捗確認
	6	プレゼン確認	企画書で作ったプレゼン形式の確認
	7	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作
	8	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作
	9	作品制作	作品発表、添削
	10	作品制作	受験企業を想定した作品制作
	11	作品制作	受験企業を想定した作品制作
	12	作品制作	作品制作、個別添削
	13	発表	作品発表確認
	14	発表	作品発表
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルイラスト実習 I		指導担当者名	丸子遥華
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	28時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	デジタルペイントソフトの技術向上 使い方から応用を学習し、制作の幅を広げていく			
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	iPad、アップルペンシル			
授業外学習 の方法	提出課題の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業内容確認 iPad、アップルペンシルの起動確認	
	2	操作方法	アプリのインストール、操作説明 注意点	
	3	実践	機能の説明	
	4	実践	線画抽出(見本のイラストの線画を抽出する)	
	5	実践	抽出した線画に着色(オリジナル線画の課題)	
	6	実践	オリジナル線画(線画着色の課題)	
	7	実践	着色した作品の提出、添削	
	8	実践	機能、ブラシ説明、ダウンロード	
	9	実践	保存方法、形式説明	
	10	実践	プリントアウトの手順説明	
	11	課題制作①	後期末課題制作 デジタルイラスト制作 下書き、制作	
	12	課題制作①	後期末課題制作 デジタルイラスト制作 制作、個別添削	
	13	課題制作①	後期末課題制作 デジタルイラスト制作 制作、印刷	
	14	発表	後期末課題制作 デジタルイラスト制作 発表	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	Pixiv演習		指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイターにかかわる最新のweb活用を習得 ・イラストコミュニケーションサービス「pixiv」を運営しているピクシブ株式会社アサインのクリエイターから、現在の技術・これから発展していくクリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる 			
評価方法 評価基準	各講座の感想・作品提出 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC・スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット			
授業外学習 の方法	pixiv sensei機能を使った復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	担当教員紹介及び授業内容確認	
	2	キャラクターデザイン①	創作キャラの簡潔な紹介、プロフィールの作成及び個別指導(2週連続課題)	
	3	キャラクターデザイン①	創作キャラの簡潔な紹介、プロフィールの作成及び個別指導(2週連続課題)	
	4	キャラクターデザイン②	三面図を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	5	キャラクターデザイン②	三面図を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	6	キャラクターデザイン③	表情差分を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	7	キャラクターデザイン③	表情差分を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	8	イラスト制作	自分の創作キャラの一枚絵(背景を含めた)を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	9	イラスト制作	自分の創作キャラの一枚絵(背景を含めた)を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	10	pixivfactory制作	自分の絵を使用したグッズを制作する(PixivFACTORY使用方法)	
	11	pixivfactory制作	自分の絵を使用したグッズを制作する及び個別指導(アイデア絵に起こす)	
	12	pixivfactory制作	自分の絵を使用したグッズを制作する(イラストを完成させる)	
	13	まとめ	学習した内容の確認、まとめ	
	14	発表	完成作品の発表、確認	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	Pixiv演習		指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイターにかかわる最新のweb活用を習得 ・イラストコミュニケーションサービス「pixiv」を運営しているピクシブ株式会社アサインのクリエイターから、現在の技術・これから発展していくクリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる 			
評価方法 評価基準	各講座の感想・作品提出 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC・スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット			
授業外学習 の方法	pixiv sensei機能を使った復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	「VRoid」3Dアバター制作	3Dでキャラクターのベースとなる素体を制作及び個別指導	
	2	「VRoid」4Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの顔、表情を制作)	
	3	「VRoid」5Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの髪型をデザイン、制作する)	
	4	「VRoid」6Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの服装を制作する。3週連続課題)	
	5	「VRoid」7Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの服装を制作する。3週連続課題)	
	6	「VRoid」8Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの服装を制作する。3週連続課題)	
	7	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(正面向き)	
	8	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(アオリ)	
	9	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(フカン)	
	10	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(アクションポーズ)	
	11	3Dモデルデッサン	制作した7Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(日常風景 例:歩く、走る)	
	12	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(自身のキャラクターの世界観にあったポーズで描く)	
	13	まとめ	学習した内容の確認、まとめ	
	14	発表	完成作品の発表、確認	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	グッズ制作演習 I		指導担当者名	長島優海
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	自分の好みを自覚したうえで、作るのが簡単なステッカー、缶バッジ、を作り、パッケージを行う。作品を販売し、今後の創作活動に繋げていく。			
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC			
授業外学習の方法	提出課題の制作および自己の探求			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	自己紹介、授業課題の概要説明、スケジュール確認	
	2	傾向、検索	グッズの流行りを探る	
	3	ブランドネーム	自分のブランドを作る(ロゴマーク、ブランドネームなど)	
	4	ステッカー製作①	自分のブランドのステッカー制作	
	5	ステッカー製作①	発表	
	6	ステッカー制作②	オリジナルキャラクターのステッカー制作	
	7	ステッカー制作②	オリジナルキャラクターのステッカー制作	
	8	ステッカー制作②	ステッカーの発表、販売方法などの説明	
	9	制作、確認会	制作、中間チェック及び個別指導(アドバイス)	
	10	缶バッジ制作①	オリジナルキャラクターの缶バッジ制作	
	11	缶バッジ制作②	グループ制作(共通テーマ検討、制作)	
	12	缶バッジ制作②	グループ制作(共通テーマ制作)	
	13	缶バッジ制作②	グループ制作(共通テーマ制作、完成)	
	14	作品展示	作品展示	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	グッズ制作演習 I		指導担当者名	長島優海
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	自分の好みを自覚したうえで、作るのが簡単なステッカー、缶バッジ、を作り、パッケージを行う。 作品を販売し、今後の創作活動に繋げていく。			
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC			
授業外学習 の方法	提出課題の制作および自己の探求			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業課題の概要説明、スケジュール確認	
	2	外部注文	インターネットでの商品依頼方法	
	3	作品展示法	商品ディスプレイのポイント説明、展示方法	
	4	作品展示法	自身のブランドのパッケージデザインを考える	
	5	作品展示法	展示、販売ルートの説明	
	6	確認会	グッズ展開の個別確認(アドバイス)	
	7	トートバック制作	トートバッグ制作(インターネット印刷)	
	8	トートバック制作	トートバッグ制作(インターネット印刷)	
	9	トートバック制作	トートバッグ制作(インターネット印刷)	
	10	期末課題	期末課題 自身のイラストを使ったグッズ制作(内容確認)	
	11	期末課題	期末課題 自身のイラストを使ったグッズ制作(制作)	
	12	期末課題	期末課題 自身のイラストを使ったグッズ制作(ラッピング、ディスプレイ)	
	13	発表	商業施設での発表、販売	
	14	まとめ	期末課題結果のまとめ 発表	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作	指導担当者名	学科担任名	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学科で学んだ内容を活かした作品制作 ・テーマを掲げ対象者を意識した作品制作 ・自らの作品をアピールするプレゼンテーションが出来る 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で1年間の集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」 			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム (週)	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、発表機会を与えない ・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンを実施 そこで一定の評価があれば合格とする ・再プレゼンで不合格の場合認定となる 				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	就職実務Ⅱ	指導担当者名	山田直美
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	就職活動指導 *学生の進路にあわせて柔軟に指導してください。 (プロ希望、業界志望、その他企業志望)		
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・履歴書、作文提出 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	動画教材 SUCCESS		
授業外学習の方法	教科書の復習。ニュースを見る。		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	1年次の確認	履歴書、入退室の確認
	2	受験後の報告	動画なし 受験後の報告と内定後の生活、不合格した場合の振り返り
	3	就職試験のマナー	5-1~5-2まで 面接、試験時の確認
	4	巻末資料確認	P39~45 P94~ ビジネス文章の書き方、メール
	5	履歴書確認 1	以前のテキストサクセス参照 P39~45 P94~ 各種ビジネス文章の書き方やメール、インターネットを使用したときの注意
	6	履歴書確認 2	3-4~3-6-2 自己PRの見直し
	7	履歴書確認 3	3-7~3-8 志望動機の見直し
	8	履歴書確認 4	3-1~3-3,3-6~3-6-2 履歴書にふさわしい文章の書き方の見直し
	9	面接対策 1	4-1~4-5 面接での振る舞いについて
	10	面接対策 2	4-1~4-5 面接で緊張をした時の対策,緊張しないための対策
	11	面接対策 3	4-1~4-5 面接での話し方について
	12	個別指導	履歴書作成、個別指導
	13	個別指導	履歴書作成、個別指導
	14	期末試験	履歴書完成
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	就職実務Ⅱ	指導担当者名	山田直美
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	就職活動指導 *学生の進路にあわせて柔軟に指導してください。 (プロ希望、業界志望、その他企業志望)		
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・履歴書、作文提出 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	動画教材 SUCCESS		
授業外学習の方法	教科書の復習。ニュースを見る。		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	受験後の報告	動画なし 受験後の報告と内定後の生活、不合格した場合の振り返り
	2	就職試験のマナー	5-2~5-2(実践編) 面接、試験時の確認
	3	巻末資料確認	以前のテキストサクセス参照 P39~45 P94~ ビジネス文書、メール、インターネット使用の注意
	4	履歴書確認 1	全体の書き方の見直し
	5	履歴書確認 2	自己PRの見直し
	6	履歴書確認 3	志望動機の見直し
	7	筆記試験対策 1	3-1~3-3,3-6~3-6-2,5-3~5-5 各種適性検査、一般常識、作文
	8	筆記試験対策 2	3-1~3-3,3-6~3-6-2,5-3~5-5 各種適性検査、一般常識、作文
	9	筆記試験対策 3	3-1~3-3,3-6~3-6-2,5-3~5-5 各種適性検査、一般常識、作文
	10	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用
	11	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用
	12	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用
	13	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用
	14	期末試験	作文「卒業後の進路と抱負」800字程度
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	デジタルイラスト実習Ⅱ		指導担当者名	丸子遥華	
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	56時間	週時間数	2時間		
学習到達目標	デジタルペイントソフトの技術向上 使い方から応用を学習し、制作の幅を広げていく				
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する				
使用教材	PC、iPad、ペンタブレット				
授業外学習 の方法	課題作品の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明、準備物確認		
	2	操作方法	iPadの起動確認		
	3	操作方法	ペイントアプリ紹介 インストール		
	4	練習	練習用線画を使った塗り分け(アニメ塗り)		
	5	練習	練習用線画を使った塗り分け(厚塗り)		
	6	練習	練習用線画を使った塗り分け(グラデーション)		
	7	課題①	アナログ線画を使った着色 線画抽出		
	8	課題①	アナログ線画を使った着色 線画着彩		
	9	課題①	アナログ線画を使った着色 完成		
	10	課題②	着色と色彩でイメージの変化を付ける(制作、個別添削)		
	11	課題②	着色と色彩でイメージの変化を付ける(制作、個別添削、完成)		
	12	前期末課題	前期末課題 (ラフ、制作)		
	13	前期末課題	前期末課題 (制作)		
	14	前期末課題	前期末課題 (制作、提出)		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルイラスト実習Ⅱ		指導担当者名	丸子遥華	
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	56時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	デジタルペイントソフトの技術向上 使い方から応用を学習し、制作の幅を広げていく				
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する				
使用教材	PC、iPad、ペンタブレット				
授業外学習 の方法	課題作品の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	前期振り返り、課題スケジュール確認		
	2	課題制作③	写真を使ったリアルなイラスト（写真選定、ラフ）		
	3	課題制作③	写真を使ったリアルなイラスト（制作、個別添削）		
	4	課題制作④	イラストを使ってスクロールマンガ制作（制作、個別添削）		
	5	課題制作④	イラストを使ってスクロールマンガ制作（制作、発表）		
	6	課題制作⑤	映画ポスターイラスト制作（ラフ、制作）		
	7	課題制作⑤	映画ポスターイラスト制作（制作、個別添削）		
	8	課題制作⑤	映画ポスターイラスト制作（制作、個別添削）		
	9	発表	映画ポスターイラスト 印刷、展示発表		
	10	後期末課題	後期末課題（ラフ、制作）		
	11	後期末課題	後期末課題（制作、個別添削）		
	12	後期末課題	後期末課題（制作、完成）		
	13	発表	授業内で制作した作品の展示（印刷、展示）		
	14	まとめ	授業内で制作した作品の展示（展示）		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	コミックイラスト実習Ⅱ		指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事			実務経験： 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	イラスト投稿雑誌「SSスモールエス」、また「季刊エス」へ投稿し、掲載を狙い、自分自身を売り込んでいく。 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
評価方法 評価基準	SS、季刊エスへの投稿 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC、iPad、スマートフォン			
授業外学習 の方法	提出作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	授業説明	説明	
	2	イラスト制作、個別指導	一人ずつ面談を行い、各自の目標により、イラストの傾向を絞っていく	
	3	傾向対策	ss掲載作品の分析	
	4	イラスト制作①	ssテーマイラストの下書きチェック	
	5	イラスト制作①	制作及び投稿	
	6	傾向対策	ss掲載作品の分析 自分のオリジナリティの方向性を検討する	
	7	イラスト制作②	ssテーマイラスト投稿 下書き	
	8	イラスト制作②	制作及び投稿	
	9	イラスト制作③	ss掲載作品の分析 自身の絵柄の分析	
	10	イラスト制作③	背景表現に特化したデジタルイラスト投稿 下書き	
	11	イラスト制作③	背景表現に特化したデジタルイラスト投稿 下書き	
	12	イラスト制作④	ss掲載作品の分析、掲載確認	
	13	イラスト制作④	色彩に特化したデジタルイラスト制作。イメージの変化がある2枚 下書き確認	
	14	イラスト制作④	色彩に特化したデジタルイラスト制作。イメージの変化がある2枚 提出	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	コミックイラスト実習Ⅱ	指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	イラスト投稿雑誌「SSスモールエス」、また「季刊エス」へ投稿し、掲載を狙い、自分自身を売り込んでいく。 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
評価方法 評価基準	SS、季刊エスへの投稿 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	PC、iPad、スマートフォン		
授業外学習の方法	提出作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	授業説明	説明・季刊s掲載作品の分析
	2	個別確認	一人ずつ面談を行い、各自の目標により、イラストの傾向を絞っていく
	3	イラスト制作⑤	季刊s、ssテーマイラストの下書きチェック
	4	イラスト制作⑤	制作及び投稿
	5	確認	オリジナル表現の方向性の確認
	6	イラスト制作⑦	光の表現に特化したデジタル作品制作。下書き
	7	イラスト制作⑦	光の表現に特化したデジタル作品制作。個別添削
	8	イラスト制作⑦	光の表現に特化したデジタル作品制作。完成、投稿
	9	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの下書きチェック
	10	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの個別添削
	11	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの完成、投稿
	12	イラスト制作⑨	オリジナル表現のイラスト制作 2枚 下書き
	13	イラスト制作⑨	オリジナル表現のイラスト制作 2枚 制作
	14	イラスト制作⑨	オリジナル表現のイラスト制作 2枚 完成、発表、投稿
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅱ		指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	プロ・就職活動に使用できるポートフォリオの制作時間 個別指導によりクオリティの向上を目指す			
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC			
授業外学習 の方法	ポートフォリオの制作、予習、復習。作品のブラッシュアップ			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	授業説明、オリエンテーション	前期、後期の大まかな授業内容及び目標の発表など	
	2	作品制作	ポートフォリオ用の進路に合わせた作品制作	
	3	作品制作	ポートフォリオ用の進路に合わせた作品制作	
	4	作品制作	ポートフォリオ用の進路に合わせた作品制作	
	5	確認	個別の進捗確認	
	6	ポートフォリオ制作	illustratorを使ったテンプレート制作①	
	7	ポートフォリオ制作	卒業後に合わせたポートフォリオ制作、個別指導	
	8	ポートフォリオ制作	卒業後に合わせたポートフォリオ制作、個別指導	
	9	ポートフォリオ制作	卒業後に合わせたポートフォリオ制作、個別指導	
	10	確認	個別の進捗確認	
	11	ポートフォリオ制作	会社を想定した作品制作	
	12	ポートフォリオ制作	会社を想定した作品制作	
	13	データ提出	確認会	
	14	フィードバック	個別のフィードバック	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習Ⅱ	指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	プロ・就職活動に使用できるポートフォリオの制作時間 個別指導によりクオリティの向上を目指す		
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	PC		
授業外学習 の方法	ポートフォリオの制作、予習、復習。作品のブラシュアップ		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	前期、後期の大まかな授業内容及び目標の発表など
	2	ポートフォリオ制作追加	作品追加、ブラシュアップ
	3	ポートフォリオ制作追加	確認会
	4	ポートフォリオ制作追加	作品追加、ブラシュアップ
	5	ポートフォリオ制作追加	作品追加、ブラシュアップ
	6	確認	個別の進捗確認
	7	発表	作品の発表
	8	発表	製作した作品の中間発表
	9	ポートフォリオ制作追加	作品追加、ブラシュアップ
	10	ポートフォリオ制作追加	会社を仮定して作品制作
	11	ポートフォリオ制作追加	会社を仮定して作品制作
	12	印刷	ポートフォリオ印刷
	13	印刷	ポートフォリオ印刷
	14	プレゼン確認	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	著作権概論		指導担当者名	岡部 美保
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト 2年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28時時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASICの取得			
評価方法 評価基準	・出席率・課題評価・授業態度・試験結果 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト			
授業外学習 の方法	授業内容の予習、復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	ビジネス著作権テキスト	第1章著作権とは何か	
	2	ビジネス著作権テキスト	第2章著作権で保護されるもの	
	3	ビジネス著作権テキスト	第1章～2章までの中間テスト・解答解説	
	4	ビジネス著作権テキスト	著作権の性質	
	5	ビジネス著作権テキスト	著作権で保護されるもの	
	6	ビジネス著作権テキスト	二次的著作物	
	7	ビジネス著作権テキスト	第3章著作権は誰が持つ	
	8	ビジネス著作権テキスト	著作者人格権について	
	9	ビジネス著作権テキスト	第4章著作権の内容	
	10	テスト期間/ビジネス著作権	前期末テスト	
	11	ビジネス著作権テキスト	上演権及び演奏権、上映権	
	12	期末試験		
	13	期末試験		
	14	期末試験	期末試験	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	著作権概論	指導担当者名	岡部 美保
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28時時間	週時間数	1時間
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASICの取得		
評価方法 評価基準	・出席率・課題評価・授業態度・試験結果 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト		
授業外学習 の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	ビジネス著作権テキスト	前期までの復習テスト／解答解説
	2	ビジネス著作権テキスト	第5章著作権はいつまで保護される
	3	ビジネス著作権テキスト	第6章他人の著作権は勝手に使えない
	4	ビジネス著作権テキスト	第7章勝手に使える場合がある
	5	ビジネス著作権テキスト	第8章著作物を伝達する者を保護する制度
	6	ビジネス著作権テキスト	第9～10章著作権に関連する制度
	7	ビジネス著作権テキスト	第9～10章著作権に関連する制度とまとめ
	8	ビジネス著作権テキスト	
	9	ビジネス著作権テキスト	
	10	ビジネス著作権テキスト	
	11	ビジネス著作権テキスト	
	12	ビジネス著作権テキスト	
	13	ビジネス著作権テキスト	
	14	ビジネス著作権テキスト	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	キャラクターグッズ制作実習		指導担当者名	伊東玲央
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	卒業後にも継続できる作家活動、自作グッズ販売目的の制作。 前期→学園祭・コミティア(即売会) 後期→pixivfactory、suzuri(通販)			
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	各自制作内容に合わせて準備			
授業外学習の方法	提出課題の制作およびトレンドのチェックをおこなう。			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	ITパスポートについての説明	
	2	トレンドチェック	業界の流行や傾向を自身でグラフ化しそこから読み取れるトレンドを表にまとめる	
	3	トレンドチェック	発表	
	4	グッズ制作①	インターネット注文を利用したオリジナルグッズ制作(説明、ラフ、制作)	
	5	グッズ制作①	インターネット注文を利用したオリジナルグッズ制作(制作、個別添削)	
	6	グッズ制作①	インターネット注文を利用したオリジナルグッズ制作(制作、データ入稿)	
	7	販売体験	制作したグッズを学内設置のガチャガチャ商品として販売(グループ分け、企画)	
	8	販売体験	制作したグッズを学内設置のガチャガチャ商品として販売(制作)	
	9	販売体験	制作したグッズを学内設置のガチャガチャ商品として販売(制作、販売開始)	
	10	グッズイラスト	商品形態に合わせて、キャラクターの書き分け(商品サイズ)	
	11	グッズイラスト	商品形態に合わせて、キャラクターの書き分け(使用用途)	
	12	グッズイラスト	商品形態に合わせて、キャラクターの書き分け(提出)	
	13	まとめ	商品アップロードと売り上げ確認	
	14	期末試験	キャラクターグッズに関するレポート	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクターグッズ制作実習	指導担当者名	伊東玲央
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	卒業後にも継続できる作家活動、自作グッズ販売目的の制作。 前期→学園祭・コミティア(即売会) 後期→pixivfactory、suzuri(通販)		
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	各自制作内容に合わせて準備		
授業外学習 の方法	提出課題の制作およびトレンドのチェックをおこなう。		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	前期振り返り、授業内容確認
	2	企画	キャラクターグッズに関する制作企画を立てる
	3	グッズ制作③	複数のキャラクターを使ったシリーズキャラクターグッズ(ラフ、制作)
	4	グッズ制作③	複数のキャラクターを使ったシリーズキャラクターグッズ(制作、個別添削)
	5	グッズ制作③	複数のキャラクターを使ったシリーズキャラクターグッズ(制作、個別添削)
	6	店舗見学	キャラクターグッズを取り扱っている店舗見学
	7	ディスカッション	売れる商品とは グループディスカッション
	8	期末課題①	売れる商品の企画
	9	期末課題②	期末課題①の企画に則って、グッズイラスト制作(ラフ、制作)
	10	期末課題②	期末課題①の企画に則って、グッズイラスト制作(制作、個別添削)
	11	期末課題②	期末課題①の企画に則って、グッズイラスト制作(制作、完成)
	12	発表	期末課題①、②発表
	13	修正、提出	期末課題を手直して、グッズ注文
	14	まとめ	商品アップロードと確認 まとめ
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	DTP実習		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップ・インデザインでのデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。 <input type="checkbox"/>				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・提出課題 等の成績評価を100点満点で点数化して総合評価する 課題作品出力提出やレイアウトデータを提出評価 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する				
使用教材	印刷の基礎テキスト Illustrator / photo shop / In Design				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	DTPについて	課題内容と作品課題サンプル参照/毎授業プロジェクター使用		
	2	DTPでよく使うスキル復習	効率的なトレース方法と画像切り抜き		
	3	広告物のデザインを観察する	各種印刷物/DTPデザインテキスト/ルーペで網点確認		
	4	印刷物の制作工程	DTPデザインテキスト/DTPでよく使うアプリ操作復習		
	5	DTPデザイン基礎	レイアウト基礎について資料参照/DTPデザインテキスト		
	6	DTPデザイン基礎	レイアウト基礎について資料参照/DTPデザインテキスト		
	7	Illustrator/Photoshop復習	DTPに必要な基礎内容ツール作成など各アプリで操作確認		
	8	課題1/DTPデザイン基礎	スーパーのチラシデザイン作成/ファイル形式と管理について		
	9	課題1/DTPデザイン基礎	スーパーのチラシデザイン作成出力/添削		
	10	課題2/DTPデザイン	オリジナル名刺デザイン作成/添削/面付け出力断裁		
	11	課題2/DTPデザイン	オリジナル名刺デザイン作成/面付け出力断裁		
	12	並製本課題	フォーマット作成/表紙・裏表紙デザイン作成出力提出		
	13	復習	復習、確認		
	14	まとめ	レポート作成		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	DTP実習		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップ・インデザインでのデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。 <input type="checkbox"/>				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・提出課題 等の成績評価を100点満点で点数化して総合評価する 課題作品出力提出やレイアウトデータを提出評価 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する				
使用教材	印刷の基礎テキスト Illustrator / photo shop / In Design				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	課題3/DTPデザイン	並製本中面デザイン制作		
	2	課題3/DTPデザイン	並製本中面デザイン制作 / 添削 / 出力 / 断裁製本作成		
	3	課題3/DTPデザイン	並製本中面デザイン制作 / 添削 / 出力 / 断裁製本作成		
	4	課題制作3	並製本中面デザイン制作 / 添削 / 出力 / 断裁製本作成		
	5	DTPデザイン基礎 / In Design基礎	6ページ縦組レイアウトデータ作成		
	6	DTPデザイン基礎 / In Design基礎	6ページ縦組レイアウトデータ作成		
	7	テスト期間 / 印刷のしくみ	さまざまな印刷方式について / テストデータ提出		
	8	印刷・データ入稿まとめ	データ添削 / DTPデザインテキスト		
	9	DTPデザイン基礎まとめ	データ添削 / DTPデザインテキスト		
	10	テーマ別制作	ゼミ形式 個別のテーマに沿って制作		
	11	テーマ別制作	ゼミ形式 個別のテーマに沿って制作		
	12	テーマ別制作	ゼミ形式 個別のテーマに沿って制作		
	13	テーマ別制作	発表		
	14	まとめ	通年授業のまとめ		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	マンガイラスト制作実習		指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	キャラクター、背景などの線画の描画力向上 モノクロイラストの基礎を学び、モノクロイラスト表現を追求していく			
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	筆記用具、原稿用紙、つけペン、インク、ホワイト、トーン			
授業外学習 の方法	提出作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	道具の説明	説明 下絵イラスト	
	2	道具を使う	丸ペン Gペンで線画	
	3	掛けアミ	1～4かけ	
	4	点描	点の打ち方	
	5	ベタ・ホワイト	キレイな仕上げ方	
	6	トーン	貼り方 削り方	
	7	期末準備	課題内容説明 習得した技術をすべて入れ、モノクロイラストを仕上げる	
	8	期末準備	下絵～線画	
	9	期末課題	原稿用紙 イラスト一枚(下書き制作、チェック)	
	10	期末課題	原稿用紙 イラスト一枚(線画)	
	11	期末課題	原稿用紙 イラスト一枚(ホワイト)	
	12	期末課題	原稿用紙 イラスト一枚(トーン、仕上げ)	
	13	期末課題	原稿用紙 イラスト一枚(提出)	
	14	振り返り	返却	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	マンガイラスト制作実習		指導担当者名	岡良子
実務経験	マンガ家として24年、マンガ・イラスト制作、連載にも従事			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	キャラクター、背景などの線画の描画力向上 モノクロイラストの基礎を学び、モノクロイラスト表現を追求していく			
評価方法 評価基準	・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	筆記用具、原稿用紙、つけペン、インク、ホワイト、トーン			
授業外学習 の方法	提出作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	コマ割り	セリフとコマ割り(コマ割りの説明)	
	2	コマ割り	セリフとコマ割り(コマ割りの実践)	
	3	コマ割り	セリフとコマ割り(セリフ入れ)	
	4	期末課題	期末課題発表 習得した技術をすべて入れ、モノクロイラストを2Pぶん仕上げる	
	5	期末課題	下絵～線画	
	6	期末課題	原稿用紙 イラスト(下書き制作、チェック)	
	7	期末課題	原稿用紙 イラスト(線画)	
	8	期末課題	原稿用紙 イラスト(ホワイト)	
	9	期末課題	原稿用紙 イラスト(トーン、仕上げ)	
	10	期末課題	原稿用紙 イラスト(提出)	
	11	期末課題	期末課題制作(進捗確認)	
	12	期末課題	期末課題制作(仕上げ)	
	13	期末課題	期末課題提出	
	14	振り返り	返却	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	背景制作実習Ⅱ	指導担当者名	山田直美
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する。 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う。		
評価方法 評価基準	出席状況、授業態度、課題提出状況により成績をつける。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	筆記用具、クロッキー帳、定規など		
授業外学習 の方法	課題作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業目的、内容、背景の重要性
	2	構図の基礎知識	構図、ラフとは
	3	構図の基礎知識	奥行と視線誘導
	4	構図の基礎知識	図形を使った構図
	5	構図の基礎知識	統一感と変化
	6	構図の基礎知識	空間バランスとリアリティ
	7	キャラクターと構図	キャラクターと物体の違い
	8	キャラクターと構図	フォルムでの感情表現
	9	キャラクターと構図	ポージング
	10	キャラクターと構図	余白と隙間
	11	キャラクターと構図	人物と構図のバリエーション
	12	キャラクターと構図	画面の切り取りと遠近感
	13	キャラクターと構図	期末課題発表
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習Ⅱ	指導担当者名	山田直美
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する。 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う。		
評価方法 評価基準	出席状況、授業態度、課題提出状況により成績をつける。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	筆記用具、クロッキー帳、定規など		
授業外学習 の方法	課題作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	一点透視図法	一点透視図法の基本
	2	一点透視図法	構図 人物の関係性
	3	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画
	5	二点透視図法	二点透視図法の基本
	6	二点透視図法	構図 人物の関係性
	7	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画
	9	三点透視図法	三点透視図法の基本
	10	三点透視図法	構図 人物の関係性
	11	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画
	13	発表	作品発表、展示
	14	まとめ	レポート提出
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	Pixiv演習		指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイターにかかわる最新のweb活用を習得 ・イラストコミュニケーションサービス「pixiv」を運営しているピクシブ株式会社アサインのクリエイターから、現在の技術・これから発展していくクリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる 			
評価方法 評価基準	各講座の感想・作品提出 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC・スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット			
授業外学習の方法	pixivの機能(sensei等)を活用し自身の技術の向上を図る。提出課題の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	担当教員紹介及び授業内容確認	
	2	キャラクターデザイン①	創作キャラの簡潔な紹介、プロフィールの作成及び個別指導(2週連続課題)	
	3	キャラクターデザイン①	創作キャラの簡潔な紹介、プロフィールの作成及び個別指導(2週連続課題)	
	4	キャラクターデザイン②	三面図を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	5	キャラクターデザイン②	三面図を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	6	キャラクターデザイン③	表情差分を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	7	キャラクターデザイン③	表情差分を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	8	イラスト制作	自分の創作キャラの一枚絵(背景を含めた)を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	9	イラスト制作	自分の創作キャラの一枚絵(背景を含めた)を描く及び個別指導(2週連続課題)	
	10	pixivfactory制作	自分の絵を使用したグッズを制作する(PixivFACTORY使用方法)	
	11	pixivfactory制作	自分の絵を使用したグッズを制作する及び個別指導(アイデア絵に起こす)	
	12	pixivfactory制作	自分の絵を使用したグッズを制作する(イラストを完成させる)	
	13	まとめ	学習した内容の確認、まとめ	
	14	発表	完成作品の発表、確認	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	Pixiv演習		指導担当者名	藤岡阿比努	
実務経験	広告代理店、デザイン制作に3年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイターにかかわる最新のweb活用を習得 ・イラストコミュニケーションサービス「pixiv」を運営しているピクシブ株式会社アサインのクリエイターから、現在の技術・これから発展していくクリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる 				
評価方法 評価基準	各講座の感想・作品提出 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する				
使用教材	PC・スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット				
授業外学習の方法	pixivの機能(sensei等)を活用し自身の技術の向上を図る。提出課題の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	「VRoid」3Dアバター制作	3Dでキャラクターのベースとなる素体を制作及び個別指導		
	2	「VRoid」4Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの顔、表情を制作)		
	3	「VRoid」5Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの髪型をデザイン、制作する)		
	4	「VRoid」6Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの服装を制作する。3週連続課題)		
	5	「VRoid」7Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの服装を制作する。3週連続課題)		
	6	「VRoid」8Dアバター制作	3Dでキャラクターを制作及び個別指導(キャラクターの服装を制作する。3週連続課題)		
	7	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(正面向き)		
	8	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(アオリ)		
	9	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(フカン)		
	10	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(アクションポーズ)		
	11	3Dモデルデッサン	制作した7Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(日常風景 例:歩く、走る)		
	12	3Dモデルデッサン	制作した3Dモデルのキャラクターにポーズをとらせ絵を描く(自身のキャラクターの世界観にあったポーズで描く)		
	13	まとめ	学習した内容の確認、まとめ		
	14	発表	完成作品の発表、確認		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	アナログイラスト演習	指導担当者名	丸子遥華
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コミックイラスト表現に使用する各種画材の使用方法をマスターする ・各種画材の特徴と自分にあった表現の特徴を理解し選び別けて使用できるようになること ・各種画材の特徴を活かしての表現が出来るようになること 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する 		
使用教材	各種画材		
授業外学習 の方法	提出課題の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明、準備物確認
	2	色鉛筆	言葉からイメージされるイラスト制作
	3	コンテスト課題	ポスターコンテスト説明、水張り
	4	コンテスト課題	ポスターコンテスト制作(ラフ、制作)
	5	コンテスト課題	ポスターコンテスト制作(制作、個別添削)
	6	コンテスト課題	ポスターコンテスト制作(制作、提出)
	7	カラーインク	カラーインク レクチャー
	8	カラーインク	カラーインク 暑中見舞い制作(ラフ、制作)
	9	カラーインク	カラーインク 暑中見舞い制作(制作、完成)
	10	画材併用	二種類の画材を併用し、特製を活かしたイラスト制作(ラフ、制作)
	11	画材併用	二種類の画材を併用し、特製を活かしたイラスト制作(制作、個別添削)
	12	画材併用	二種類の画材を併用し、特製を活かしたイラスト制作(制作、完成)
	13	発表	作品発表
	14	作品展示	作品展示 使用画材ごとの展示の注意点 展示方法
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	アナログイラスト演習		指導担当者名	丸子遥華	
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コミックイラスト表現に使用する各種画材の使用方法をマスターする ・各種画材の特徴と自分にあった表現の特徴を理解し選び別けて使用できるようになること ・各種画材の特徴を活かしての表現が出来るようになること 				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品完成度 ・授業態度 ・出席率 ・課題評価 ・課題提出率 など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する 				
使用教材	各種画材				
授業外学習 の方法	提出課題の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	前期振り返り、課題内容確認		
	2	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)ラフ、制作		
	3	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)完成		
	4	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)発表		
	5	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)ラフ、制作		
	6	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)制作		
	7	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)完成		
	8	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作		
	9	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作		
	10	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作		
	11	産学連携作品制作	クリスマスイルミネーション用のイラスト制作(産学連携)		
	12	期末課題	季節テーマイラスト制作(ラフ、制作)		
	13	期末課題	季節テーマイラスト制作(個別添削、制作)		
	14	期末課題 発表	季節テーマイラスト制作 (発表)		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	色彩概論 I (選択)	指導担当者名	山田直美
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	・色彩検定3級合格		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	テキスト、問題集		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、簡単な実習
	2	確認テスト番号	教科書、問題集PCCS
	3	確認テスト色のはたらきについて	教科書、問題集色のはたらき、色とイメージ
	4	確認テスト光と色	教科書、問題集色はなぜ見えるのか、目のしくみ
	5	確認テスト混色	教科書、問題集照明と色の見え方、加法混色、減法混色
	6	確認テスト色の分類と三属性	教科書、問題集色の三属性、等色相面
	7	確認テストPCCS色相	教科書、問題集色相、明度、彩度、トーンのイメージ
	8	確認テストトーン記号	教科書、問題集色相とトーンによる色の表示方法
	9	確認テスト慣用色名①	教科書、問題集慣用句名、暖色と寒色
	10	確認テスト色彩心理	教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色
	11	確認テスト色対比と錯視	教科書、問題集色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視
	12	確認テスト色彩調和	教科書、問題集配色、色相から配色を考える
	13	確認テスト色彩効果	教科書、問題集配色技法、色彩と構成
	14	レポート作成	まとめ
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I (選択)	指導担当者名	山田直美
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	・色彩検定3級合格		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	テキスト、問題集		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	確認テスト授業説明	教科書、問題集
	2	確認テスト色彩と生活	教科書、問題集生活環境と色彩、生活環境とカラーコーディネーション
	3	確認テストファッションと色彩	教科書、問題集ファッションとは、ファッションコーディネートにおける色彩、基本的なカラーコーディネート
	4	確認テストインテリアと色彩	教科書、問題集インテリアとは、住宅インテリアの色彩
	5	確認テストインテリアのカラーコーディネーション	教科書、問題集インテリアのカラーコーディネーション、インテリアにおける色の心理的効果
	6	確認テストコーポレートカラー	教科書、問題集インテリアの配色、インテリアにおける色彩検討、コーポレートカラー
	7	確認テスト慣用色名②	教科書、問題集慣用句名説明
	8	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説
	9	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説
	10	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説
	11	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説
	12	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説
	13	色彩検定2級についての説明	次年度概要説明
	14	レポート作成	まとめ
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	色彩概論Ⅱ(選択)	指導担当者名	大坂美智子
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで練習していく		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	テキスト、問題集、カラーカード		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、簡単な実習
	2	確認テスト生活と色	教科書、問題集身の回りの色の見え方
	3	確認テスト光と色	教科書、問題集光の性質と色、視覚系の構造と色
	4	確認テスト光と色	教科書、問題集照明
	5	確認テスト色の表示	教科書、問題集マンセル表色系の色票集、色の表示方法
	6	確認テスト色の表示	教科書、問題集JISの色名規格、系統色名、
	7	確認テスト色彩調和	教科書、問題集ナチュラルハーモニー、コンプレックスハーモニー、ドミナントカラー
	8	確認テスト色彩調和	教科書、問題集トーンオントーン、トーンイントーン配色、加マイユ配色、フォカマイユ配色
	9	確認テスト色彩調和	教科書、問題集ピコロール、トリコロール配色、ベースカラーによる色彩調和
	10	確認テスト配色イメージ	教科書、問題集色の三属性と配色イメージ、トーンと関係する配色イメージ
	11	確認テストビジュアルデザインと色彩	教科書、問題集ビジュアルデザインの領域、パッケージデザインと色彩
	12	確認テストビジュアルデザインと色彩	教科書、問題集Webデザインと色彩、ディスプレイデザイン
	13	確認テスト慣用句名	教科書、問題集JISの慣用句名説明
	14	まとめ	確認テスト、レポート作成
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅱ(選択)		指導担当者名	大坂美智子
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで練習していく			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	テキスト、問題集、カラーカード			
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	確認テストファッション	教科書、問題集ファッションディレクターの役割、ファッションと配色、プリント柄の配色例、売り場における商品陳列と色彩	
	2	確認テストプロダクトデザインと色彩	教科書、問題集プロダクトデザインにおける色彩の役割	
	3	確認テストインテリアデザインと色彩	教科書、問題集インテリアと配色、インテリアの素材、インテリアの照明	
	4	確認テストエクステリア環境と色彩	教科書、問題集エクステリア環境色彩の考え方、住宅エクステリアの環境色彩	
	5	確認テスト慣用語名	教科書、問題集慣用語名	
	6	確認テスト過去問題	2016夏解答と解説	
	7	確認テスト過去問題	2016冬解答と解説	
	8	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説	
	9	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説	
	10	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説	
	11	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説	
	12	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説	
	13	期末試験	模擬試験	
	14	レポート作成		
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	作品制作演習	指導担当者名	丸子遥華
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成		
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	各自制作内容に合わせて準備		
授業外学習の方法	企画書の提案、卒業制作作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	自己紹介、授業内容説明	自己紹介、授業内容説明
	2	企画書	企画の制作方法
	3	企画書	企画書制作（流行のテーマから選んで
	4	企画書	個別添削
	5	スケジュール計画	作品制作スケジュールを立てる
	6	確認	企画書確認
	7	作品制作	作品制作、個別添削
	8	作品制作	作品制作、個別添削
	9	作品制作	作品制作、個別添削
	10	確認	制作進捗確認
	11	作品制作	作品制作、個別添削
	12	作品制作	作品制作、個別添削
	13	確認	制作進捗確認
	14	作品制作	前期目標スケジュールまでの進捗確認
	15	期末試験フィードバック	卒業制作、企画書制作
	16	期末試験フィードバック	卒業制作、企画書制作
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習	指導担当者名	丸子遥華
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成		
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	各自制作内容に合わせて準備		
授業外学習の方法	企画書の提案、卒業制作作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	企画書確認
	2	作品制作	作品制作、個別添削
	3	作品制作	作品制作、個別添削
	4	作品制作	作品制作、個別添削
	5	確認	制作進捗確認
	6	プレゼン確認	企画書で作ったプレゼン形式の確認
	7	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作
	8	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作
	9	作品制作	作品発表、添削
	10	作品制作	受験企業を想定した作品制作
	11	作品制作	受験企業を想定した作品制作
	12	作品制作	作品制作、個別添削
	13	発表	作品発表確認
	14	発表	作品発表
	15	期末試験フィードバック	卒業制作、企画書制作
	16	期末試験フィードバック	卒業制作、企画書制作
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	グッズ制作演習 I	指導担当者名	長島優海
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	自分の好みを自覚したうえで、作るのが簡単なステッカー、缶バッジ、を作り、パッケージを行う。作品を販売し、今後の創作活動に繋げていく。		
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	PC		
授業外学習の方法	自己の探求及び課題作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	自己紹介、授業課題の概要説明、スケジュール確認
	2	傾向、検索	グッズの流行りを探る
	3	ブランドネーム	自分のブランドを作る(ロゴマーク、ブランドネームなど)
	4	ステッカー製作①	自分のブランドのステッカー制作
	5	ステッカー製作①	発表
	6	ステッカー制作②	オリジナルキャラクターのステッカー制作
	7	ステッカー制作②	オリジナルキャラクターのステッカー制作
	8	ステッカー制作②	ステッカーの発表、販売方法などの説明
	9	制作、確認会	制作、中間チェック及び個別指導(アドバイス)
	10	缶バッジ制作①	オリジナルキャラクターの缶バッジ制作
	11	缶バッジ制作②	グループ制作(共通テーマ検討、制作)
	12	缶バッジ制作②	グループ制作(共通テーマ制作)
	13	缶バッジ制作②	グループ制作(共通テーマ制作、完成)
	14	作品展示	作品展示
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	グッズ制作演習 I		指導担当者名	長島優海
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	自分の好みを自覚したうえで、作るのが簡単なステッカー、缶バッジ、を作り、パッケージを行う。作品を販売し、今後の創作活動に繋げていく。			
評価方法 評価基準	出席と提出ノルマの達成で評価する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	PC			
授業外学習の方法	自己の探求及び課題作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	オリエンテーション	授業課題の概要説明、スケジュール確認	
	2	外部注文	インターネットでの商品依頼方法	
	3	作品展示法	商品ディスプレイのポイント説明、展示方法	
	4	作品展示法	自身のブランドのパッケージデザインを考える	
	5	作品展示法	展示、販売ルートの説明	
	6	確認会	グッズ展開の個別確認(アドバイス)	
	7	トートバック制作	トートバッグ制作(インターネット印刷)	
	8	トートバック制作	トートバッグ制作(インターネット印刷)	
	9	トートバック制作	トートバッグ制作(インターネット印刷)	
	10	期末課題	期末課題 自身のイラストを使ったグッズ制作(内容確認)	
	11	期末課題	期末課題 自身のイラストを使ったグッズ制作(制作)	
	12	期末課題	期末課題 自身のイラストを使ったグッズ制作(ラッピング、ディスプレイ)	
	13	発表	商業施設での発表、販売	
	14	まとめ	期末課題結果のまとめ 発表	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	クライアントワークⅡ	指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: 実技:○
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・産学連携の作品制作を行い、活動の発信を目的とする時間 ・コミュニケーション向上と地域貢献を目的とした校外イベントへの参加 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度、各種校外イベントへの取り組み、制作内容など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	各自制作内容に合わせて準備		
授業外学習 の方法	課題作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	産学連携や出展イベントに参加することの説明。評価方法の説明
	2	レクチャー会	似顔絵レクチャー会①
	3	レクチャー会	似顔絵レクチャー会①
	4	イベント参加	市内商業施設での似顔絵イベント開催
	5	振り返り	イベント振り返り(来客数や反省点など)
	6	産学連携説明会	依頼企業来校 説明会(内容、スケジュール確認)
	7	コンセプト確認	コンセプト確認、ラフ確認
	8	作品制作	作品制作
	9	オリエンテーション	産学連携や出展イベントに参加することの説明。評価方法の説明
	10	イメージキャラクター制作制作	企業イメージのキャラクター制作(制作・個別確認)
	11	イメージキャラクター制作	企業イメージキャラクター制作(制作)
	12	イメージキャラクター制作	企業イメージキャラクター制作(制作・確認)
	13	イメージキャラクター制作	発表
	14	振り返り	産学連携作品、イベントの振り返り
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワークⅡ		指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:○
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・産学連携の作品制作を行い、活動の発信を目的とする時間 ・コミュニケーション向上と地域貢献を目的とした校外イベントへの参加 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度、各種校外イベントへの取り組み、制作内容など 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	各自制作内容に合わせて準備			
授業外学習の方法	課題作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	オリエンテーション	依頼企業来校 説明会(内容、スケジュール確認)	
	2	産学連携作品制作	フォトスポットイラスト制作(コンセプト確認)	
	3	産学連携作品制作	フォトスポットイラスト制作(制作)	
	4	産学連携作品制作	フォトスポットイラスト制作(制作)	
	5	産学連携作品制作	フォトスポットイラスト制作(制作・完成)	
	6	プレゼン	依頼企業来校 作品プレゼン	
	7	イベント参加作品制作	国内のイラストイベント参加に向けた作品制作(イベント申し込み、出店コンセプト確認)	
	8	イベント参加作品制作	国内のイラストイベント参加に向けた作品制作(作品制作)	
	9	イベント参加作品制作	国内のイラストイベント参加に向けた作品制作(作品制作・添削)	
	10	イベント参加作品制作	国内のイラストイベント参加に向けた作品制作(完成)	
	11	ワークショップ企画	県内企業のボランティアイベントへの参加	
	12	期末課題	行事イラスト カレンダー制作	
	13	期末課題	行事イラスト カレンダー制作(完成、提出)	
	14	振り返り	作品、参加イベントの内容をまとめる	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	国際デザイン研究	指導担当者名	山田直美	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:	
時間数	48時間	週時間数	7日間/48時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・海外文化に触れ日本の文化と共にそれを尊重できる事、また、海外文化を楽しむ事が出来る事 ・学校で学んだ知識と技術を海外イベントに参加発信とアピールが出来る事 ・海外での業界事情を視察研修し、日本国内と比較してレポートにまとめる事 ・集団行動の徹底が出来る、また多くの国の人々が集まる場所で節度ある行動が出来る様になる事 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・準備の徹底 ・集団行動の場面での時間管理が出来たか ・研修先で積極的に自ら行動が出来たか ・国際デザイン研究のまとめレポート提出と内容 			
使用教材	PC、筆記用具、カメラ、その他			
授業外学習の方法	事前準備(パスポート取得や旅行用品準備など)の徹底と、事後のレポート制作の為のまとめ			
学期	ターム (日)	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	出発~入国	成田空港利用、国際線でのマナー徹底 国外への出入国手続き、海外入国後ホテル宿泊	
	2	海外滞在1日目: イベント準備など	海外イベント参加に向けた出展準備 その後、自由行動と集団での国内研修	
	3	滞在2~4日目: A,B,C班に分かれて行動	A: イベント出展当番~国内集団研修~自由行動	
	4	*A~C班に分かれ	B: 国内集団研修~自由行動~イベント出展当番	
	5	3つの旅程をローテーションする	C: 自由行動~イベント出展当番~国内集団研修	
	6	滞在5日目(最終日)	全員でイベント出展の後片付け、その後集団での国内研修	
	7	帰国~到着	現地空港から成田に到着後、学校へ戻りその後解散 成田空港利用、国際線でのマナー徹底、日本帰国手続き	
	履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・国際デザイン研究に何らかの理由で不参加の場合には認定試験を受験することとする。 ・また、国際デザイン研究行程期間も学校へ登校し、それぞれ決められた課題の作成と提出を義務づける。 ・参加者については国際デザイン研究終了後、決められた期間までにレポートを提出する事 				

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作	指導担当者名	学科担任名	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	・卒業生:2, 3年間の集大成として学んだことを発揮する			
評価方法 評価基準	・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で卒業生としての集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム (週)	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても 可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、プレゼンテーション機会を与えない ・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンテーションを実施 そこで一定の評価があれば合格とする ・再プレゼンテーションで不合格の場合認定となる 			