

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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| 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 | コミックマスター科 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 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 | コミックマスター科 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)

| 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 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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)

| | | | | | |
|--|--|-------------|------------------|-------|---|
| 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 | | | | 実務経験: | 有 |
| 開講時期 | 前期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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"> ・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 | 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 | コミックマスター 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 | 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)

| 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 | コミックマスター科 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 | 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)

| 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 | 前期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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)

| | | | |
|--|--|-------------|-------------------------------|
| 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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| 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 | コミックマスター科 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 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 | コミックマスター科 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)

| | | | |
|---|--|-------------|--------------------------------|
| 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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| | | | |
|---|--|-------------|---------------------|
| 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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| | | | |
|---|---|--------------|--------------------------------|
| 科目名 | アニメーション実習 I | 指導担当者名 | 服部 真奈美 |
| 実務経験 | アニメ制作会社、アニメ制作業務に10年以上従事、現在はフリーで継続 | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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 | 実際に描きながらアニメーションの基礎(人物の動きの構造の知識)を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。 | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・制作物の提出および出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する | | |
| 使用教材 | ①ショートアニメーションメイキング講座 ②京都アニメーション版作画の手引き ③アニメ作画のしくみ | | |
| 授業外学習の方法 | 自宅での実習復習 | | |
| 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 | 講師と学生の自己紹介、授業の目標、用具や用語確認 |
| | 2 | アニメーションの基礎知識 | フルアニメとリミテッドアニメの違い(参考映像) |
| | 3 | アニメーションの基礎知識 | 原画と中割、ツメと軌道の考え方①71~②20~ |
| | 4 | アニメーションの基礎知識 | 振り子とボールの動き①71~②20~ |
| | 5 | 歩きの基本 | 人間の基本的な歩き方の要点(実際に動いてみる)②56③66~ |
| | 6 | 歩きの基本 | コンタクト、ダウン、パッシング、アップ |
| | 7 | 歩きの基本 | ダウン、パッシング、アップ時に重心が移動する。 |
| | 8 | 歩きの基本 | 手首と肘を使い、腕のせんたんと根本の肩の動きをずらす。 |
| | 9 | 歩きの基本 | 腰の左右動のバランスをとるように設定 |
| | 10 | 走りの基本 | 人間の基本的な走り方の要点(実際に動いてみる)②57 |
| | 11 | 走りの基本 | 走りの基本知識を習得 |
| | 12 | 走りの基本 | 戻るをベースに、縮むと体が沈む、伸ばすと体は前に |
| | 13 | 走りの基本 | 走りの作画 |
| | 14 | 前期総括 | 前期作画の要点振り返りと注意点なし |
| | 15 | | |
| | 16 | | |
| 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 | アニメーション実習 I | | 指導担当者名 | 服部 真奈美 |
|---|---|--------------|-----------------------------|---------|
| 実務経験 | アニメ制作会社、アニメ制作業務に10年以上従事、現在はフリーで継続 | | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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 | 実際に描きながらアニメーションの基礎(人物の動きの構造の知識)を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・制作物の提出および出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する | | | |
| 使用教材 | ①ショートアニメーションメイキング講座②京都アニメーション版作画の手引き③アニメ作画のしくみ | | | |
| 授業外学習の方法 | 自宅での実習復習 | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 後期 | 1 | 振り向きの基本 | 基本的な振り向きの要点(実際に動いてみる)②54③77 | |
| | 2 | 目が先行 | 振り向きのメカニズム1 目が先行 | |
| | 3 | 首が回転 | 振り向きのメカニズム2 首が回転し、顔がこちらを向く | |
| | 4 | 髪がついてくる | 振り向きのメカニズム3 髪が動く | |
| | 5 | 反動が来る | 振り向きのメカニズム4 反動 | |
| | 6 | ジャンプの基本 | 基本的なジャンプの要点(実際に動いてみる)①172~ | |
| | 7 | 予備動作 | ジャンプの前の動き解説 | |
| | 8 | 引き延ばすつづし | 重力を感じさせない動き | |
| | 9 | つぶす | 重力を感じさせる動き | |
| | 10 | イーズイン、イーズアウト | ゆっくり始まり、ゆっくりとまる | |
| | 11 | 「送り」について | 旗のなびきや煙、波などの動きの考え方②63③91 | |
| | 12 | 棒が先行 | 動きのもとを先に動かす | |
| | 13 | 旗が後から動く | 後から柔らかい物が動く | |
| | 14 | 後期総括 | 後期作画の要点振り返りと注意点 | |
| | 15 | | | |
| | 16 | | | |
| 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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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 | 造形実習Ⅱ | 指導担当者名 | 丸山 悦代 |
| 実務経験 | | | 実務経験: |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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"> ・立体造形の基礎を養うこと ・紙、粘土、石膏の加工方法を取得すること ・立面図を理解すること | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する</p> | | |
| 使用教材 | 石膏、紙、木工など、各種道具 | | |
| 授業外学習の方法 | プラモデルなどの立体物を作成しておくとい | | |
| 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 |
| | 2 | キャラクターデザイン | 制作手順の説明、エスキース |
| | 3 | キャラクターデザイン | キャラクター設定 |
| | 4 | キャラクターデザイン | ラフスケッチ |
| | 5 | キャラクターデザイン | 本制作 |
| | 6 | キャラクターデザイン | プレゼン |
| | 7 | 石膏での造形1 | 石膏の特徴、主な用途 |
| | 8 | 石膏での造形2 | 石膏での造形、原型制作 |
| | 9 | 石膏での造形3 | 石膏での造形、ライフマスク制作① |
| | 10 | 石膏での造形4 | 石膏での造形、ライフマスク制作① |
| | 11 | 彫塑1 | アーチスタフォルモ粘土での造形①説明、アイディアスケッチ |
| | 12 | 彫塑2 | アーチスタフォルモ粘土での造形②心棒作成と土台作り |
| | 13 | 彫塑3 | アーチスタフォルモ粘土での造形③本制作 |
| | 14 | 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 | 造形実習Ⅱ | 指導担当者名 | 丸山 悦代 |
| 実務経験 | | | 実務経験: |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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"> ・立体造形の基礎を養うこと ・紙、粘土、石膏の加工方法を取得すること ・立面図を理解すること | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する</p> | | |
| 使用教材 | 石膏、紙、木工など、各種道具 | | |
| 授業外学習の方法 | プラモデルなどの立体物を作成しておくとい | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 |
| 授業計画 後期 | 1 | 紙での造形1 | ペーパークラフト 紙の種類と特製、立体制作 |
| | 2 | 紙での造形2 | ペーパークラフト ポップアップカード制作 |
| | 3 | 紙での造形3 | ペーパークラフト 帽子デザイン |
| | 4 | 紙での造形4 | プレゼン |
| | 5 | テーマ別制作 | 授業説明、計画表の作成 |
| | 6 | テーマ別制作 | ゼミ形式 立体を意識したテーマ設定、エスキース |
| | 7 | テーマ別制作 | ゼミ形式 立体を意識したテーマ設定、カンブ |
| | 8 | テーマ別制作 | ゼミ形式 立体を意識したテーマ設定、本制作 |
| | 9 | テーマ別制作 | ゼミ形式 立体を意識したテーマ設定、本制作 |
| | 10 | テーマ別制作 | ゼミ形式 立体を意識したテーマ設定、本制作 |
| | 11 | テーマ別制作 | ゼミ形式 立体を意識したテーマ設定、本制作 |
| | 12 | テーマ別制作 | ゼミ形式 立体を意識したテーマ設定、本制作 |
| | 13 | テーマ別制作 | 個別に講評、修正 |
| | 14 | テーマ別制作 | 完成、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 | コミックマスター科 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)

| | | | | |
|---|--|-------------|--|-------|
| 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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| 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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| | | | | | |
|---|---|-------------------------|------------------------------|--------------|---|
| 科目名 | 印刷・製本実習 | | 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 | コミックマスター科 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 | 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 | テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと | | | | |
| 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 | | | |
| | 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 | 印刷・製本実習 | | 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 | コミックマスター科 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 | 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 | テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと | | | | |
| 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)

| | | | | | |
|--|--|----------------------------|-------------------------------|--------------|---|
| 科目名 | イラストレーション実習Ⅱ | | 指導担当者名 | 丸山 悦代 | |
| 実務経験 | デザイン会社、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 | コミックマスター科 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 | 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。 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 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 | | | | |
| 授業外学習の方法 | 授業準備として画材や用具の準備をしておく | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業計画 前期 | 1 | マスキングやカラーインクを使用してイラスト四季を表現 | カラーインクの使用方法 / 説明と練習 | | |
| | 2 | マスキングやカラーインクを使用してイラスト四季を表現 | マスキングテープ、マスキングシート、マスキング液の使い方 | | |
| | 3 | マスキングやカラーインクを使用してイラスト四季を表現 | 課題1カラーインクを使用したイラスト制作 | | |
| | 4 | アクションペインティング | グループ分け | | |
| | 5 | アクションペインティング | 足を使っのグループ制作 | | |
| | 6 | アクションペインティング | 手を使っのグループ制作 | | |
| | 7 | 展示、撮影 | 完成作品の展示 | | |
| | 8 | オリジナルデザイン | デコパージュの説明と実演 | | |
| | 9 | オリジナルデザイン | オリジナルティッシュボックスカバー制作 | | |
| | 10 | 発表 | 発表、撮影 | | |
| | 11 | 会津型の文様について | 産学連携準備 | | |
| | 12 | 会津型×グラフィックスユニフォームネット | 会津型文様を用いたTシャツデザイン制作の説明、グループ分け | | |
| | 13 | 会津型×グラフィックスユニフォームネット | 会津型文様を用いたTシャツデザイン制作、プレゼン資料作成 | | |
| | 14 | 会津型×グラフィックスユニフォームネット | 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 | イラストレーション実習Ⅱ | | 指導担当者名 | 丸山 悦代 | |
| 実務経験 | デザイン会社、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 | コミックマスター科 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 | 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。 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 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 | | | | |
| 授業外学習の方法 | 授業準備として画材や用具の準備をしておく | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業計画 後期 | 1 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ | 役割分担、配置決めとディスプレイ用パーツ制作 | | |
| | 2 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ | ディスプレイ用パーツ制作、展示準備 | | |
| | 3 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ / 撮影 | 展示 | | |
| | 4 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ / 撮影 | 発表、撮影、レポート作成 | | |
| | 5 | パッケージデザイン制作 | クリスマス・お正月向けパッケージデザイン | | |
| | 6 | パッケージデザイン制作 | クリスマス・お正月向け完成提出 | | |
| | 7 | クリスマス・ショーウインドウディスプレイ | 役割分担、配置決めとディスプレイ用パーツ制作 | | |
| | 8 | クリスマス・ショーウインドウディスプレイ / 役割分担 | ディスプレイ用パーツ制作、展示準備 | | |
| | 9 | クリスマス・ショーウインドウディスプレイ / 役割分担 | 展示、発表、撮影、レポート作成 | | |
| | 10 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作エスキース、アイディアスケッチ | | |
| | 11 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作カンブ | | |
| | 12 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作本制作 | | |
| | 13 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作本制作、発表準備 | | |
| | 14 | プレゼン | 発表、講評 | | |
| | 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 | コミックマスター科 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。 □ □ □ □ | | |
| 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 | コミックマスター科 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。 □ □ □ □ | | | |
| 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)

| | | | | |
|---|---|----------------|--------------------------|-------|
| 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 | コミックマスター科 2年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ | 実技: |
| 時間数 | 112時間 | 週時間数 | 4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 | コミックマスター科 2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ 実技: |
| 時間数 | 112時間 | 週時間数 | 4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 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、ブラッシュアップ |
| | 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、ブラッシュアップ |
| | 5 | ポートフォリオ制作追加 | 作品追加、ブラッシュアップ |
| | 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、ブラッシュアップ |
| | 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)

| 科目名 | マーケットリテラシー | 指導担当者名 | 山田 直美 |
|--|--|---------------------|--|
| 実務経験 | | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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 | 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習 | | |
| 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 | 各種画材 | | |
| 授業外学習の方法 | アートに触れる機会を多く持つ | | |
| 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 | オリエンテーション |
| | 2 | ヴィジュアルマーケティングとは | ヴィジュアルマーケティング実習 |
| | 3 | ヴィジュアルマーケティングについて | ヴィジュアルマーケティング実習 |
| | 4 | ヴィジュアルマーケティングについて | ヴィジュアルマーケティング実習 |
| | 5 | ストックフォト とは | ストックフォト解説 スtockフォトのメリット マーケティング方法検索・発表 |
| | 6 | ストックフォト とは | ストックフォト解説 スtockフォトのメリット マーケティング方法検索・発表 |
| | 7 | Tシャツでのヴィジュアルマーケティング | Tシャツのデザインに採用時のメリット 受けやすいデザインとは? マーケティング方法検索・発表 |
| | 8 | プレゼン | プレゼン |
| | 9 | LINEスタンプ | 説明 |
| | 10 | LINEスタンプ | キャラクターとバリエーションの設定 |
| | 11 | LINEスタンプ | 制作 |
| | 12 | LINEスタンプ | 制作 |
| | 13 | LINEスタンプ | 制作 |
| | 14 | LINEスタンプ | 完成、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 | マーケットリテラシー | 指導担当者名 | 山田 直美 |
| 実務経験 | フリーのイラストレーターとしてキャラクターデザイン、デザイン制作など10年以上従事 | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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 | 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習 | | |
| 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 | 各種画材 | | |
| 授業外学習の方法 | アートに触れる機会を多く持つ | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 |
| 授業計画 後期 | 1 | Tシャツでのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメ리트アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 |
| | 2 | 音楽を通してのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメ리트アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 |
| | 3 | 音楽を通してのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメ리트アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 |
| | 4 | 前期末課題説明 | CDやレコードに写真が採用されるメ리트 アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 |
| | 5 | 課題制作1 | テーマ別個人制作 |
| | 6 | 課題制作2 | テーマ別個人制作 |
| | 7 | 課題提出・プレゼン | プレゼン資料作成、準備 |
| | 8 | 提出・プレゼン | 発表、講評 |
| | 9 | 作品制作(コンペ出品) | 課題:実際に授業中作品持参でにマーケティングをしてもらう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) |
| | 10 | 作品制作(コンペ出品) | 課題:実際に授業中作品持参でにマーケティングをしてもらう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) |
| | 11 | 作品制作(コンペ出品) | 課題:実際に授業中作品持参でにマーケティングをもらう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) |
| | 12 | インスタ映えを考える | インスタ映えする写真撮影会 |
| | 13 | チラシ、ポスター | 制作 |
| | 14 | チラシ、ポスター | 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 | ビジネス概論 | 指導担当者名 | 野田 隆明 |
| 実務経験 | 広告代理店制作次長、同社にて12年間のデザイン制作に従事、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 | コミックマスター科 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 | デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。 | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題、プレゼン内容 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、タブレット、プロジェクトペーパー | | |
| 授業外学習の方法 | デザイン業界についてのリサーチをしておく | | |
| 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 |
| | 2 | ・制作物のコンセプトの考え方について | 制作物に対するコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 |
| | 3 | A&D大学校キャラクタープレゼン | 国際A&D大学校のキャラクターデザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。 |
| | 4 | A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保つキャラクターについて | 大きい誌面でも保つてキャラクター・イラスト・デザインに必要なことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 |
| | 5 | 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。全建総連福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 |
| | 6 | 周年記念ロゴのプレゼンインスタプロモーションについて | お得意へ提出可能なデザインにおいては、修正対応してもらい提出までにブラッシュアップを行う。インスタプロモーション・POPの考え方。制作を始めるに当たり必要な情報の落とし込み |
| | 7 | 父の日POPのプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。 |
| | 8 | アイデアを盛り込んだイラストプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。 |
| | 9 | インスタプロモーション POP制作(ハロウィン) | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。 |
| | 10 | イベントロゴのプレゼン | イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する。 |
| | 11 | スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。 |
| | 12 | コンペ制作・ポートフォリオ制作1 | ポートフォリオの制作 |
| | 13 | コンペ制作・ポートフォリオ制作2 | ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削 |
| | 14 | まとめ | レポート作成 ブラッシュアップのための添削 |
| | 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 | 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 | コミックマスター科 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 | 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 | コミックマスター科 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 | 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)

| 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 | コミックマスター科 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 | 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 | コミックマスター科 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 | 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)

| 科目名 | マンガ制作実習 | | 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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| | | | |
|---|--|-------------|--------------------|
| 科目名 | 人物背景制作実習 | 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 | コミックマスター科 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 | 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 | 人物背景制作実習 | 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 | コミックマスター科 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 | 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)

| | | | | | |
|---|---|---------------------------|---|-------|---|
| 科目名 | デジタルソフト実習Ⅱ | | 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 | コミックマスター科 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 | アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す | | | | |
| 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 | MACPC 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検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 2部応用編 チャプター1 オブジェクトの描画 線 レイアウトの補助機能 | | |
| | 2 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター2 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス | | |
| | 3 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター3 レイヤー応用 チャプター4 ハス上文字入力、文字種類、文字関連機能 チャプター5 ハスの編集 | | |
| | 4 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター1 制作 | | |
| | 5 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター2 制作 | | |
| | 6 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター3 WEB用に保存する、WEBパーツデザインをする | | |
| | 7 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする | | |
| | 8 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする | | |
| | 9 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター5 DTPのための環境設定、名刺デザイン | | |
| | 10 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター5 写真を配置したDM、見開きパンフレットのデザイン | | |
| | 11 | 過去問題 | 一昨年の問題の実践と解説 | | |
| | 12 | 過去問題 | 昨年の問題の実践と解説 | | |
| | 13 | 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Ⅱ | | 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 | コミックマスター科 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 | アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す | | | | |
| 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 | MACPC 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(エキスパート) | クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する | | |
| | 2 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン | | |
| | 3 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター2 ログデザイン、カスタムシェイプとカスタムスタイルで制作、煤けたナンバプレート制作 | | |
| | 4 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー | | |
| | 5 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ | | |
| | 6 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン | | |
| | 7 | Photoshop知識対策(エキスパート) | 1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59 | | |
| | 8 | Photoshop知識対策(エキスパート) | 一昨年前の過去問題の実施と解説 | | |
| | 9 | Photoshop知識対策(エキスパート) | 昨年度の過去問題の実施と解説 | | |
| | 10 | Photoshop知識対策(エキスパート) | 2年次習得用語振り返り、P182~246 | | |
| | 11 | 過去問題 | 一昨年前の過去問題の実施と解説 | | |
| | 12 | 過去問題 | 昨年度の過去問題の実施と解説 | | |
| | 13 | 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 | デジタルコミック | | 指導担当者名 | 渡邊理英子 |
|---|---|--------------|--------------------------------|---------|
| 実務経験 | 漫画家アシスタント、マンガ制作、アシスタント、自身の制作に7年間従事 | | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 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 | 漫画作品を計画的に制作し、各種コンペ・マンガ賞に向けての漫画作品の制作をすることができる。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | ・出席率・課題評価・授業態度 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 | CLIP STUDIO PAINT EX ・ペンタブレット ・教科書 | | | |
| 授業外学習 の方法 | | | | |
| 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 | PC基本説明・インストール | |
| | 2 | 環境設定・作画手順 | CLIP STUDIO PAINTのワークスペースを理解する | |
| | 3 | 基本操作① | 教科書12-34p | |
| | 4 | 基本操作② | 基本操作の確認 | |
| | 5 | 原稿用紙とページ管理 | 教科書56-78p | |
| | 6 | 下書き・コマ・ペン入れ | 教科書80p | |
| | 7 | セリフ・吹き出し・効果線 | 教科書110p | |
| | 8 | ベタ・トーン・グラデ | 教科書126p | |
| | 9 | 図形・定規・描き文字 | 教科書144p、124p | |
| | 10 | パース定規① | 教科書148p ビル写真のトレス | |
| | 11 | パース定規② | ビル写真のトレス、パース定規作成 | |
| | 12 | パース定規③ | ビル写真のトレス、パース定規作成 | |
| | 13 | 期末試験 | ビル写真のトレス、パース定規作成(完成) | |
| | 14 | 期末試験の振り返り | | |
| | 15 | | | |
| | 16 | | | |
| 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 | デジタルコミック | | 指導担当者名 | 渡邊理英子 | |
|---|---|-------------|------------------------|--------------|---|
| 実務経験 | 漫画家アシスタント、マンガ制作、アシスタント、自身の制作に7年間従事 | | | 実務経験: | 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | | 対象学科学年 | コミックマスター科 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 | 漫画作品を計画的に制作し、各種コンペ・マンガ賞に向けての漫画作品の制作をすることができる。 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | ・出席率・課題評価・授業態度 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 | CLIP STUDIO PAINT EX ・ペンタブレット ・教科書 | | | | |
| 授業外学習 の方法 | | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 一コマ漫画制作 | 1コマ漫画制作 完成 | | |
| | 2 | 2点背景の描き起こし | 写真配布、パース定規を使い描き起こす | | |
| | 3 | 2点背景の描き起こし2 | 写真配布、パース定規を使い描き起こす | | |
| | 4 | 2点背景の描き起こし3 | 写真配布、パース定規を使い描き起こす | | |
| | 5 | アニメ塗り | カラーモード・合成モード・カラープロファイル | | |
| | 6 | アニメ塗り2 | カラーモード・合成モード・カラープロファイル | | |
| | 7 | 厚塗り | ぼかしツール・ブラシ制作 | | |
| | 8 | 厚塗り2 | ぼかしツール・ブラシ制作 | | |
| | 9 | 期末作品制作の企画① | デジタルイラストまたは漫画の企画と制作 | | |
| | 10 | 期末作品制作の企画② | デジタルイラストまたは漫画の企画と制作 | | |
| | 11 | 期末作品制作の企画③ | デジタルイラストまたは漫画の企画と制作 | | |
| | 12 | 期末作品制作の企画④ | デジタルイラストまたは漫画の企画と制作 | | |
| | 13 | 期末試験 | 期末課題(期末作品完成) | | |
| | 14 | 期末試験の振り返り | 期末課題 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 | 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 | コミックマスター科 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 | 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 | コミックマスター科 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)

| | | | |
|---|--|-------------------|--|
| 科目名 | 色彩概論Ⅱ | 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 | コミックマスター科 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 | 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 | コミックマスター科 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 | 確認テスト慣用句名 | 教科書、問題集慣用句名 |
| | 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)

| | | | |
|---|---|-------------|-------------------|
| 科目名 | 作品制作演習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 | コミックマスター科 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 | コミックマスター科 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)

| 科目名 | メディアテクニック実習 | 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 | コミックマスター科 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 | メディアテクニック実習 | | 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 | コミックマスター科 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)

| | | | | |
|---|--|------------------------|--|--|
| 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 | コミックマスター科 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 | 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 | コミックマスター科 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 | <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)

| | | | |
|---|---|-----------|-------------------------------|
| 科目名 | 就職実務Ⅲ | 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 | コミックマスター科 3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 | 就職に向けての意識と実準備が完了する事を目標とする。 また、実際に就職の進捗確認面談を実施し適宜就職サポートを行う。 | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・期末試験 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する | | |
| 使用教材 | ・サクセス | | |
| 授業外学習の方法 | 教科書復習 | | |
| 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 | 授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明 |
| | 2 | 就職準備 | 自己PR修正 |
| | 3 | 就職準備 | 就職先企業の確定 |
| | 4 | 就職準備 | 志望動機作成開始 |
| | 5 | 就職準備 | 志望動機作成 |
| | 6 | 就職準備 | 志望動機完成 |
| | 7 | 就職準備 | 履歴書作成 |
| | 8 | 就職準備 | 履歴書完成 |
| | 9 | 就職準備 | 就職進捗確認 |
| | 10 | 就職準備 | 一般常識問題1 |
| | 11 | 就職準備 | 一般常識問題2 |
| | 12 | 就職準備 | 一般常識問題3 |
| | 13 | 就職準備 | 一般常識問題4 |
| | 14 | 期末試験 | 一般常識試験 |
| | 15 | | |
| | 16 | | |
| 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Ⅲ | | 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 | コミックマスター科 3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 | 就職に向けての意識と実準備が完了する事を目標とする。 また、実際に就職の進捗確認面談を実施し適宜就職サポートを行う。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・期末試験 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する | | | |
| 使用教材 | ・サクセス | | | |
| 授業外学習の方法 | 教科書復習 | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 後期 | 1 | 就業意識 | 早期離職の原因 | |
| | 2 | 就業意識 | 5月病対策。GW明けの心身の不調に対する対策。 | |
| | 3 | 就業意識 | 6月病対策。配属が決まり、環境が変わった時の心身の不調に対する対策。 | |
| | 4 | 就業意識 | 仕事合わない時の対処法。仕事を自分に合わせていく方法。 | |
| | 5 | 就業意識 | 人間関係の改善方法。パワハラ、セクハラ等の申告方法。 | |
| | 6 | 就業意識 | 労働時間の改善方法。長期労働化する現在の労働時間を改善する、働き方について | |
| | 7 | 就業意識 | 上司との関係構築方法。定期面談の提案などの方法 | |
| | 8 | 就業意識 | 歓迎会等での懇談方法。同僚や他部門の人との関係構築方法について | |
| | 9 | 就業意識 | 体調管理。仕事に穴をあげないための、体調管理の大切さについて | |
| | 10 | 研修時心構え | OJTの受け方。様々なOJT事例の紹介と受け方。 | |
| | 11 | 研修時心構え | メモの取り方。効率的なメモの取り方について | |
| | 12 | 研修時心構え | 電話応対。社内、社外の電話応対 | |
| | 13 | 研修時心構え | 人間関係の良好な築き方。0からのコミュニケーション方法について | |
| | 14 | 期末試験 | 就職についての振り返り作文 | |
| | 15 | | | |
| | 16 | | | |
| 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 | inDesign実習 | | 指導担当者名 | 村山 隆 |
|---|---|-----------------------|---------------------|---------|
| 実務経験 | デザイン制作会社にてデザイン制作業務に7年間従事、現在はフリーで活躍している | | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 3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 | <p>【1】授業名 前期/InDesign実習 後期/コンテンツ自習</p> <p>【2】目的 Adobe InDesignを使った編集デザインとiOSコンテンツ制作</p> <p>【3】①学科:最新IT関連情報 ②実習: Adobe InDesignを使用したページレイアウト・組版、iPad・iPhone(iOS)対応コンテンツ制作</p> <p>【4】習得スキル①Adobe InDesignを使ったページデザイン②スマホ・タブレット向け電子書籍コンテンツ制作</p> | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>・授業態度20点 小テスト2,3回10点 期末テストと課題(提出レポート、データ)70点の計100点の予定</p> <p>・課題</p> <p>前期 テキストにそった基本操作・制作物、雑誌記事など簡単な制作物</p> <p>後期 スマホ・タブレットコンテンツ制作</p> | | | |
| 使用教材 | 機材・テキスト・Mac(Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) | | | |
| 授業外学習 の方法 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | Adobe InDesignと編集デザイン | 基本操作 | |
| | 2 | Adobe InDesignと編集デザイン | フライヤー制作1 | |
| | 3 | Adobe InDesignと編集デザイン | フライヤー制作2 | |
| | 4 | Adobe InDesignと編集デザイン | コラムページ制作 | |
| | 5 | Adobe InDesignと編集デザイン | 縦組みの書籍(文庫本)制作 | |
| | 6 | Adobe InDesignと編集デザイン | パンフレット制作1マスターページ | |
| | 7 | Adobe InDesignと編集デザイン | パンフレット制作2 | |
| | 8 | Adobe InDesignと編集デザイン | パンフレット制作3 | |
| | 9 | Adobe InDesignと編集デザイン | パンフレット制作4 | |
| | 10 | Adobe InDesignと編集デザイン | 雑誌の見開きページ制作-1 写真の扱い | |
| | 11 | Adobe InDesignと編集デザイン | 雑誌の見開きページ制作-2 写真の扱い | |
| | 12 | Adobe InDesignと編集デザイン | インタビュー記事制作-1 | |
| | 13 | Adobe InDesignと編集デザイン | インタビュー記事制作-2 | |
| | 14 | 前期課題提出・評価 | | |
| | 15 | | | |
| | 16 | | | |
| 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 | 村山 隆 |
|---|---|-----------------------|--------------------------|---------|
| 実務経験 | デザイン制作会社にてデザイン制作業務に7年間従事、現在はフリーで活躍している | | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | グラフィックデザイン科 2年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ | 実技: |
| 時間数 | 56時間 | 週時間数 | 3時間 | |
| 学習到達目標 | <p>【1】授業名 前期/InDesign実習 後期/コンテンツ自習</p> <p>【2】目的 Adobe InDesignを使った編集デザインとiOSコンテンツ制作</p> <p>【3】①学科:最新IT関連情報 ②実習: Adobe InDesignを使用したページレイアウト・組版、iPad・iPhone(iOS)対応コンテンツ制作</p> <p>【4】習得スキル①Adobe InDesignを使ったページデザイン②スマホ・タブレット向け電子書籍コンテンツ制作</p> | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>・授業態度20点 小テスト2,3回10点 期末テストと課題(提出レポート、データ)70点の計100点の予定</p> <p>・課題</p> <p>前期 テキストにそった基本操作・制作物、雑誌記事など簡単な制作物</p> <p>後期 スマホ・タブレットコンテンツ制作</p> | | | |
| 使用教材 | 機材・テキスト・Mac(Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 後期 | 1 | Adobe InDesignと編集デザイン | ファッション記事制作-1 | |
| | 2 | Adobe InDesignと編集デザイン | ファッション記事制作-2 | |
| | 3 | Adobe InDesignと編集デザイン | ファッション記事制作-3 | |
| | 4 | Adobe InDesignと編集デザイン | ファッション記事制作-4 | |
| | 5 | デジタルコンテンツ制作 | デジタルコンテンツ講義 | |
| | 6 | デジタルコンテンツ制作 | インタラクティブコンテンツ制作-1 | |
| | 7 | デジタルコンテンツ制作 | インタラクティブコンテンツ制作-2 | |
| | 8 | デジタルコンテンツ制作 | インタラクティブコンテンツ制作-3 | |
| | 9 | デジタルコンテンツ制作 | InDesignで作る電子書籍コンテンツ制作-1 | |
| | 10 | デジタルコンテンツ制作 | InDesignで作る電子書籍コンテンツ制作-2 | |
| | 11 | デジタルコンテンツ制作 | InDesignで作る電子書籍コンテンツ制作-3 | |
| | 12 | デジタルコンテンツ制作 | InDesignで作る電子書籍コンテンツ制作-4 | |
| | 13 | デジタルコンテンツ制作 | InDesignで作る電子書籍コンテンツ制作-5 | |
| | 14 | 後期課題提出 | | |
| | 15 | | | |
| | 16 | | | |
| 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Ⅲ | | 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 | コミックマスター科 3年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習:○ | 実習: | 実技: |
| 時間数 | 168時間 | 週時間数 | 6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 | 作品制作演習Ⅲ | | 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 | コミックマスター科 3年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習:○ | 実習: | 実技: | |
| 時間数 | 168時間 | | 週時間数 | 6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)

| 科目名 | 選択制作実習 マンガ | 指導担当者名 | 齋藤菜津貴 |
|---|--|------------|-----------------------|
| 実務経験 | 漫画家アシスタント、マンガ制作、アシスタント、自身の制作に7年間従事 | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ 実技: |
| 時間数 | 336時間 | 週時間数 | 12時間 |
| 学習到達目標 | デジタル漫画制作におけるCLIP STUDIO PAINTの使用方法の習得・作品の制作ができるようになる | | |
| 評価方法 評価基準 | ・出席率・課題評価・授業態度・期末試験 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・プロジェクター・CLIP STUDIO PAINT・ペンタブレット・参考書 | | |
| 授業外学習 の方法 | CLIP STUDIOのテキストを使用した復習 | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 |
| 授業 計画 前期 | 1 | デジタル線画について | 線画力の確認・前期授業説明 |
| | 2 | 線画 | メイキング・ペン入れのコツ |
| | 3 | 線画2 | 前回の課題の添削・線画の復習 |
| | 4 | 背景のLT変換 | 写真と3D素材から、背景の線画を抽出する。 |
| | 5 | トーン的应用 | アナログ漫画で使っていたトーン表現の再現。 |
| | 6 | アニメ塗り | アニメ塗りの復習と応用・カラープロファイル |
| | 7 | アニメ塗り2 | 前回の続きと色収差の方法 |
| | 8 | アニメ塗り3 | 前回の添削 |
| | 9 | ブラシ塗り | メイキング・塗り方のコツ |
| | 10 | ブラシ塗り2 | 創作イラスト |
| | 11 | ブラシ塗り3 | 前回の続き |
| | 12 | ブラシ塗り4 | 前回の続き、提出。 |
| | 13 | 期末試験 | 夏課題の説明・課題の添削 |
| | 14 | 期末試験の振り返り | |
| | 15 | | |
| | 16 | | |
| 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 | 選択制作実習 マンガ | 指導担当者名 | 齋藤菜津貴 |
|---|--|-------------|--------------------------|
| 実務経験 | 漫画家アシスタント、マンガ制作、アシスタント、自身の制作に7年間従事 | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ 実技: |
| 時間数 | 336時間 | 週時間数 | 12時間 |
| 学習到達目標 | デジタル漫画制作におけるCLIP STUDIO PAINTの使用方法の習得・作品の制作ができるようになる | | |
| 評価方法 評価基準 | ・出席率・課題評価・授業態度・期末試験 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・プロジェクター・CLIP STUDIO PAINT・ペンタブレット・参考書 | | |
| 授業外学習 の方法 | CLIP STUDIOのテキストを使用した復習 | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 前期の復習 | 再度線画力の確認・後期授業説明 |
| | 2 | 背景イラスト | 空と雲・木または草むら・地面・建造物系 |
| | 3 | 背景イラスト2 | 前回の続き |
| | 4 | 背景イラスト3 | 前回の続き、提出。 |
| | 5 | 背景イラスト4 | カラー写真の加工・後期テストの説明 |
| | 6 | 後期テスト | 単行本の表紙になるような創作イラスト |
| | 7 | 後期テスト2 | 前回の続き |
| | 8 | 後期テスト3 | 前回の続き、提出。 |
| | 9 | 後期テストの添削 | 課題添削 |
| | 10 | 修了制作の企画⑥ | 修了制作漫画作品の企画・ネーム③ |
| | 11 | 修了制作の企画⑦ | 修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削 |
| | 12 | 修了制作の企画⑧ | 修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削② |
| | 13 | 期末試験 | 修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削③ |
| | 14 | 期末試験の振り返り | 期末課題(修了制作のプロット、ネーム完成) |
| | 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 | 選択制作実習 イラスト | 指導担当者名 | 丸山 悦代 |
| 実務経験 | デザイン会社、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 | コミックマスター科 3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ 実技: |
| 時間数 | 336時間 | 週時間数 | 12時間 |
| 学習到達目標 | 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。 | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 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 | | |
| 授業外学習の方法 | 授業準備として画材や用具の準備をしておく | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 |
| 授業計画 前期 | 1 | マスキングやカラーインクを使用してイラスト四季を表現 | カラーインクの使用法／説明と練習 |
| | 2 | マスキングやカラーインクを使用してイラスト四季を表現 | マスキングテープ、マスキングシート、マスキング液の使い方 |
| | 3 | マスキングやカラーインクを使用してイラスト四季を表現 | 課題1カラーインクを使用したイラスト制作 |
| | 4 | アクションペインティング | グループ分け |
| | 5 | アクションペインティング | 足を使っのグループ制作 |
| | 6 | アクションペインティング | 手を使っのグループ制作 |
| | 7 | 展示、撮影 | 完成作品の展示 |
| | 8 | オリジナルデザイン | デコパージュの説明と実演 |
| | 9 | オリジナルデザイン | オリジナルティッシュボックスカバー制作 |
| | 10 | 発表 | 発表、撮影 |
| | 11 | 会津型の文様について | 産学連携準備 |
| | 12 | 会津型×グラフィックスユニフォームネット | 会津型文様を用いたTシャツデザイン制作の説明、グループ分け |
| | 13 | 会津型×グラフィックスユニフォームネット | 会津型文様を用いたTシャツデザイン制作、プレゼン資料作成 |
| | 14 | 会津型×グラフィックスユニフォームネット | 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 | 選択制作実習 イラスト | 指導担当者名 | 丸山 悦代 |
|---|--|-----------------------------|-------------------------------|
| 実務経験 | デザイン会社、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 | コミックマスター科 3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ 実技: |
| 時間数 | 336時間 | 週時間数 | 12時間 |
| 学習到達目標 | 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。 | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・期末試験 ・提出課題 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 | | |
| 授業外学習の方法 | 授業準備として画材や用具の準備をしておく | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 |
| 授業計画 後期 | 1 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ | 役割分担、配置決めとディスプレイ用パーツ制作 |
| | 2 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ | ディスプレイ用パーツ制作、展示準備 |
| | 3 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ / 撮影 | 展示 |
| | 4 | ハロウィン・ショーウインドウディスプレイ / 撮影 | 発表、撮影、レポート作成 |
| | 5 | パッケージデザイン制作 | クリスマス・お正月向けパッケージデザイン |
| | 6 | パッケージデザイン制作 | クリスマス・お正月向け完成提出 |
| | 7 | クリスマス・ショーウインドウディスプレイ | 役割分担、配置決めとディスプレイ用パーツ制作 |
| | 8 | クリスマス・ショーウインドウディスプレイ / 役割分担 | ディスプレイ用パーツ制作、展示準備 |
| | 9 | クリスマス・ショーウインドウディスプレイ / 役割分担 | 展示、発表、撮影、レポート作成 |
| | 10 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作エスキース、アイディアスケッチ |
| | 11 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作カンブ |
| | 12 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作本制作 |
| | 13 | テーマ別制作 | ゼミ形式で個別テーマでの制作本制作、発表準備 |
| | 14 | プレゼン | 発表、講評 |
| | 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 | 選択制作実習 3DCG | | 指導担当者名 | 大槻晃士 | |
|---|--|-------------------------------------|---|--------------|---|
| 実務経験 | ゲーム制作会社、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 | コミックマスター科 3年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習:○ | 実習:◎ | 実技: | |
| 時間数 | 336時間 | | 週時間数 | 12時間 | |
| 学習到達目標 | <p>〈通年〉DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。 〈前期〉Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。 〈後期〉少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。</p> | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・制作物の提出 ・制作物の出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する | | | | |
| 使用教材 | <ul style="list-style-type: none"> ・Autodesk Maya ・AdobeCC Photoshop ・webの画像 | | | | |
| 授業外学習の方法 | 自宅での実習復習 | | | | |
| 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Maya初期設定&操作説明【制作】ステージレイアウト | ・講師紹介、授業内容等の説明・プリファンス、UI、ディスプレイ設定 | | |
| | 2 | MAYAの基本操作 | ・オブジェクト作成・基本的なツールの習得1 | | |
| | 3 | プリミティブモデリング | ・基本的なツールの習得2 | | |
| | 4 | CSGモデリング | ・基本的なツールの習得3・マテリアル設定 | | |
| | 5 | レイアウト | ・ポージング(ベアレント化、ピボットの移動など)・ライティング、レンダリング | | |
| | 6 | UV展開テクスチャマッピング | 以降授業では、AdobeCC Photoshop、ペンタブレットを使用・UV展開:平面マッピング | | |
| | 7 | 3Dテクスチャペイントガラス、金属の質感 | ・UV展開(境目の処理)・aiStandardシェーダで金属・ガラスの質感を学習・Arnoldレンダリング | | |
| | 8 | ローポリゴンモデリング | ・参考資料、イメージ画像の収集について | | |
| | 9 | UV展開 | ・UV展開:円柱マッピング | | |
| | 10 | 資料集め | ・アンティーク調モデリング(ティーカップ、洋書、古鍵、机など) | | |
| | 11 | 実制作 | ・モデリング | | |
| | 12 | レイアウト | ・レイアウト | | |
| | 13 | ライティング | ・ライティング | | |
| | 14 | 【前期期末制作】 | レンダリング。画像とモデルを提出。 | | |
| | 15 | | | | |
| | 16 | | | | |
| 履修上の留意点 | | | | | |
| 6週目、UV展開を始める週より、ペンタブレット(板タブを推奨。液タブである必要は無い)が必要。 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 | 選択制作実習 3DCG | 指導担当者名 | 大槻晃士 |
| 実務経験 | ゲーム制作会社、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 | コミックマスター科 3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習:○ | 実習:◎ 実技: |
| 時間数 | 336時間 | 週時間数 | 12時間 |
| 学習到達目標 | <p>〈通年〉DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。</p> <p>〈後期〉少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。</p> | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・制作物の提出 ・制作物の出来栄 <p>上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する</p> | | |
| 使用教材 | ・Autodesk Maya・AdobeCC Photoshop・webの画像 | | |
| 授業外学習の方法 | 自宅での実習復習 | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 |
| 授業計画 後期 | 1 | プロダクトモデリング | ・身近なプロダクトのモデリング |
| | 2 | ハードサーフェスモデリング | ・身近なプロダクトのモデリングとライティング |
| | 3 | ライティングとレンダリング | ・ライティングとArnoldレンダリング |
| | 4 | ハードサーフェスモデリング | ・有機体ではないプロダクトのモデリング |
| | 5 | ライティングとレンダリング | ・ライト設定とレンダリング |
| | 6 | モジュラーアセット | 単位ごとに区切られていて、まとめると違うものが出来上がるモデリング。 |
| | 7 | 少ないポリゴンでのモデリング | 1つ目完成。少ないポリゴン数での制作を心掛ける。 |
| | 8 | テイストの統一 | 2つ目完成。1つ目との関連性を持たせて制作する。 |
| | 9 | モデルの組み込み | 3~4つ目完成。1, 2個目と組み合わせ、一つの作品に仕上げる。 |
| | 10 | ゲームアセット制作 | ・ゲームを意識した制限のあるステージ制作 |
| | 11 | プロップ制作 | ステージの小物制作 |
| | 12 | レイアウト | ステージ全体を制作し、プロップを配置。 |
| | 13 | ライティングとレンダリング | レイアウト+ライティング。 |
| | 14 | 【後期期末制作】 | レンダリング。CG画像とモデル提出。 |
| | 15 | | |
| | 16 | | |
| 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3 | 指導担当者名 | 山田直美 |
| 実務経験 | | | 実務経験: 有 |
| 開講時期 | 通年 前期・後期 | 対象学科学年 | コミックマスター科 3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ 実技: |
| 時間数 | 168時間 | 週時間数 | 6時間 |
| 学習到達目標 | ・各自希望業種に向けた作品集(ポートフォリオ)の完成を目標とする。 * :2年生と合同授業 | | |
| 評価方法 評価基準 | ・出席 ・提出作品 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する | | |
| 使用教材 | ・制作ツール | | |
| 授業外学習の方法 | 教科書復習 | | |
| 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 | 1年間かけて、CGを使った制作をしてもらう旨伝える。 |
| | 2 | 制作コンテンツ企画 | 制作テーマの企画 |
| | 3 | 企画発表 | 企画発表 |
| | 4 | コンテンツ制作 | 実制作 |
| | 5 | 進捗確認発表会 | 制作物についての発表会 |
| | 6 | コンテンツ制作 | 実制作 |
| | 7 | 合評会 | 合評形式での発表 |
| | 8 | コンテンツ制作 | 実制作 |
| | 9 | レビュー | テーマに応じて、改善ポイントのレビュー |
| | 10 | コンテンツ制作 | 実制作 |
| | 11 | 進捗確認発表会 | 制作物についての発表会 |
| | 12 | コンテンツ制作 | 実制作 |
| | 13 | コンテンツ制作 | 実制作 |
| | 14 | 期末発表会 | 前期制作物の発表、提出 |
| | 15 | | |
| | 16 | | |
| 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3 | | 指導担当者名 | 山田直美 | |
|--|---|---------|----------------------|--------------|---|
| 実務経験 | ゲーム制作会社、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 | コミックマスター科 3年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習:○ | 実技: | |
| 時間数 | 168時間 | | 週時間数 | 6時間 | |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・各自希望業種に向けた作品集(ポートフォリオ)の完成を目標とする。 * :2年生と合同授業 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・提出作品 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する | | | | |
| 使用教材 | ・制作ツール | | | | |
| 授業外学習の方法 | 教科書復習 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業計画 後期 | 1 | 企画確認会 | 後期制作物の企画確認 | | |
| | 2 | 企画発表 | 企画発表 | | |
| | 3 | コンテンツ制作 | 実制作 | | |
| | 4 | 進捗確認発表会 | 制作物についての発表会 | | |
| | 5 | コンテンツ制作 | 実制作 | | |
| | 6 | 合評会 | 合評形式での発表 | | |
| | 7 | コンテンツ制作 | 実制作 | | |
| | 8 | レビュー | テーマに応じて、改善ポイントのレビュー | | |
| | 9 | コンテンツ制作 | 実制作 | | |
| | 10 | 進捗確認発表会 | 制作物についての発表会 | | |
| | 11 | コンテンツ制作 | 実制作 | | |
| | 12 | コンテンツ制作 | 実制作 | | |
| | 13 | 期末発表会 | 前期制作物の発表、提出 | | |
| | 14 | 最終合評会 | 各自研究テーマについて発表、相互レビュー | | |
| | 15 | | | | |
| | 16 | | | | |
| 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 | 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 | コミックマスター科 3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 | | | | |