

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	全学科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	就職を含めた進路活動を始める前の準備完了を目標とする。 ・就職を含め進路に対する考え方の確立 ・履歴書ECなどの各種書類を書けるようになる ・就職面接時の基本的な動作、マナーを身に付ける ・就職活動をする際や社会人としての電話対応やメールの書き方などを身に付ける				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 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	SUCCESS				
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 前期	1	就職活動の心構え	導入・フォーム使い方・働く意義		
	2	企業が求める人材とは	会社選びの価値観・社会人基礎力		
	3	就職活動の流れ・目標	A&D就職活動のルール・ライフデザイン		
	4	自己分析で考えるポイント	過去・現在の自分史(基礎編・進化編)		
	5	職業を知る・情報収集	情報収集・ネット求人閲覧		
	6	自己PR	業界、会社に沿う自己PR作成		
	7	志望動機	業界、会社に沿う志望動機作成		
	8	電子メール	電子メール・資料請求		
	9	求人票の見方	求人票の見方・インターンシップ		
	10	Excel実習	就職に役立つExcelの活用		
	11	業界研究 1	志望する会社の選定・情報収集		
	12	業界研究 2	志望する会社の選定・情報収集		
	13	業界研究 3	志望する会社の選定・情報収集		
	14	期末試験	一般常識試験		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	全学科1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:	
単位数	28時間		週時間数	1時間	
学習到達目標	就職を含めた進路活動を始める前の準備完了を目標とする。 ・就職を含め進路に対する考え方の確立 ・履歴書ECなどの各種書類を書けるようになる ・就職面接時の基本的な動作、マナーを身に付ける ・就職活動をする際や社会人としての電話対応やメールの書き方などを身に付ける				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 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	SUCCESS				
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	履歴書の書き方	エントリーシート・履歴書・添え状		
	2	制作書類 1	業界、会社に沿う自己PRの作成		
	3	制作書類 2	業界、会社に沿う志望動機の作成		
	4	企業訪問	企業訪問		
	5	面接試験対策	入退室・面接形式・受け答え		
	6	就職試験	よくある質問・圧迫面接		
	7	作文・論文	筆記試験対策・適性検査・作文		
	8	制作書類 3	業界、会社に沿う書類の作成		
	9	制作書類 4	業界、会社に沿う書類の作成		
	10	制作書類 5	業界、会社に沿う書類の作成		
	11	面接対策 1	業界、会社に沿う面接対応の練習		
	12	面接対策 2	業界、会社に沿う面接対応の練習		
	13	面接対策 3	業界、会社に沿う面接対応の練習		
	14	期末試験	履歴書の修正・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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミ	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科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"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	各担当による		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p><b>履修上の留意点</b></p> <p>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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミ		指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	各担当による			
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	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	2	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。	
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	8	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。	
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。	
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。	
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	196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完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式			
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 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	自己紹介表の記入・年間計画の確認	
	2	ネーム	文章からネームを起こす①	
	3	ネーム	文章からネームを起こす②	
	4	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	5	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	6	短編漫画	4~9pの漫画作品の制作	
	7	短編漫画	4~10pの漫画作品の制作	
	8	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	9	短編漫画	プロットネーム作業	
	10	短編漫画	プロットネーム作業	
	11	短編漫画	原稿作成	
	12	短編漫画	原稿作成	
	13	期末試験	期末課題(4~8p漫画作品)	
	14	期末試験の振り返り		
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
単位数	196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完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式			
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	漫画作品制作	主人公が活躍する漫画研究	
	2	漫画作品制作	破綻のない物語制作について	
	3	漫画作品制作	人体が正しく描けているかについて	
	4	漫画作品制作	わかりやすい背景について	
	5	漫画作品制作	ペン入れの精度について	
	6	漫画作品制作	仕上げ・修正について	
	7	期末作品制作の企画①	修了制作作品企画	
	8	期末作品制作の企画②	修了制作作品企画	
	9	期末作品制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・ネーム	
	10	期末作品制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム②	
	11	期末作品制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削	
	12	期末作品制作の企画⑥	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		
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 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	青木 龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、マンガクリエイション科、動画映像クリエイション科 1年、YouTubeクリエイション科 2年</small>
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"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する</li> <li>・イラストレーターの使用技術の習得</li> <li>・イラストレーター検定初級を取得する(12月実施予定)</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>		
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	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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(CP・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/線とアピアランス
	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	期末試験フィードバック	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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	青木 龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、マンガクリエイション科、動画映像クリエイション科 1年、YouTubeクリエイション科 2年</small>
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"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する</li> <li>・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得</li> <li>・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定)</li> <li>・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定)</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>		
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	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	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トリミング
	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	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	期末試験フィードバック	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	
<p><b>履修上の留意点</b></p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習 I	指導担当者名	加治屋 康憲
実務経験	漫画家アシスタント、マンガ制作、イラスト制作、自身の制作に15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	マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義：	演習：	実習：○ 実技：
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC.CLIPSTUDIO		
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 前期	1	はじめに	PCで漫画制作を行うために必要な知識
	2	基本的な作画①	ブラシツール(鉛筆/ペンツールなど)の使い方
	3	基本的な作画②	ラスターとベクターについて。ブラシツールのカスタマイズ
	4	基本的な作画③	作画したキャラクターの差分イラストを作成(提出)
	5	トーン/塗り①	塗りつぶしツールと選択範囲
	6	トーン/塗り②	グラデーション/エアブラシツール
	7	トーン/塗り③	キャラクターのトーン処理
	8	コマ割り/テキスト	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール
	9	プロップ作画①	身の回りのアイテムの描画(特殊定規について)
	10	プロップ作画②	3Dを活用したプロップ(小道具)作画
	11	プロップ作画③	人物とプロップを組み合わせた作画
	12	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作
	13	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作
	14	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習 I	指導担当者名	加治屋 康憲
実務経験	漫画家アシスタント、マンガ制作、イラスト制作、自身の制作に15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	マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC.CLIPSTUDIO		
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	デジタルで仕事を進めるために必要な知識	クラウド/チャットツール/ネットワークのお話(絵描き向け)
	2	背景/室内の作画①	部屋の平面図を考えながら作成する
	3	背景/室内の作画②	自由変形とパス定規を使って平面図から室内風景を作画
	4	背景/室内の作画③	室内風景の仕上げ
	5	建築物作画①	写真のトレース/パス定規の設定方法
	6	建築物作画②	建築物の描写
	7	建築物作画③	建築物の描写仕上げ処理口
	8	建築物作画①	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール
	9	マシン作画①	マシン描画(線画とトーン(色)処理)
	10	マシン作画②	マシン描画(線画とトーン(色)処理)
	11	ポートフォリオ制作	これまでの課題を組み合わせるポートフォリオに
	12	ポートフォリオ制作	小道具と人物の組み合わせ/台所に立つ人物/机に座って作業する人物など
	13	ポートフォリオ制作	作品をポートフォリオとしてまとめる
	14	ポートフォリオ制作	作品をポートフォリオとしてまとめる
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイイト科、コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	作画用具一式		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	自己紹介表の記入・年間計画の確認
	2	等身・全身図	等身を意識した全身図
	3	描き分け①	男女の個性や特徴の出し方
	4	描き分け②	男女の個性や特徴の出し方
	5	描き分け②	アオリ
	6	描き分け②	アオリ
	7	描き分け②	フカン
	8	描き分け②	フカン
	9	描き分け②	1キャラに対しての属性・設定の掛け合わせ
	10	描き分け②	1キャラに対しての属性・設定の掛け合わせ
	11	アイデア①	シーンを交えてのキャラ設定作り
	12	アイデア②	シーンを交えてのキャラ設定作り
	13	アイデア③	対照的な2キャラの関係性からキャラ作り
	14	アイデア④	対照的な2キャラの関係性からキャラ作り
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科、コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	作画用具一式		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 後期	1	研究	既存作品を用いた物語とキャラクターの親和性解説
	2	応用①	モブの個性や特徴の出し方
	3	応用②	3Pカラーの応用
	4	応用③	3Pカラーの応用
	5	応用④	相性からキャラクター作成
	6	応用③	相性からキャラクター作成
	7	応用④	テーマ別キャラクター作成
	8	応用⑤	テーマ別キャラクター作成
	9	応用⑥	テーマ別キャラクター作成
	10	応用⑦	テーマ別キャラクター作成
	11	応用⑧	テーマ別キャラクター作成
	12	応用⑨	テーマ別キャラクター作成
	13	応用⑩	テーマ別キャラクター作成
	14	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科、コミックイラスト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	筆記用具、クロッキー帳、定規など		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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	期末試験フィードバック	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科、コミックイラスト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	筆記用具、クロッキー帳、定規など			
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	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	フリーテーマ	フリーテーマの背景イラスト作成	
	14	期末試験フィードバック	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

# 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>デザイン学科1年次、2年次、3年次、4年次、5年次、6年次、7年次、8年次、9年次、10年次、11年次、12年次、13年次、14年次、15年次、16年次、17年次、18年次、19年次、20年次、21年次、22年次、23年次、24年次、25年次、26年次、27年次、28年次、29年次、30年次、31年次、32年次、33年次、34年次、35年次、36年次、37年次、38年次、39年次、40年次、41年次、42年次、43年次、44年次、45年次、46年次、47年次、48年次、49年次、50年次、51年次、52年次、53年次、54年次、55年次、56年次、57年次、58年次、59年次、60年次、61年次、62年次、63年次、64年次、65年次、66年次、67年次、68年次、69年次、70年次、71年次、72年次、73年次、74年次、75年次、76年次、77年次、78年次、79年次、80年次、81年次、82年次、83年次、84年次、85年次、86年次、87年次、88年次、89年次、90年次、91年次、92年次、93年次、94年次、95年次、96年次、97年次、98年次、99年次、100年次</small>
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級合格を目指す		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>		
使用教材	色彩概論テキスト		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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	確認テスト色番号	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、問題集慣用色名、暖色と寒色
	10	確認テスト色彩心理	教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色
	11	確認テスト色対比と錯視	教科書、問題集色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視
	12	確認テスト色彩調和	教科書、問題集配色、色相から配色を考える
	13	確認テスト色彩効果	教科書、問題集配色技法、色彩と構成
	14	レポート作成	まとめ
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I	指導担当者名	志村早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>デザイン学科1年次、2年次、3年次、4年次、5年次、6年次、7年次、8年次、9年次、10年次、11年次、12年次、13年次、14年次、15年次、16年次、17年次、18年次、19年次、20年次、21年次、22年次、23年次、24年次、25年次、26年次、27年次、28年次、29年次、30年次、31年次、32年次、33年次、34年次、35年次、36年次、37年次、38年次、39年次、40年次、41年次、42年次、43年次、44年次、45年次、46年次、47年次、48年次、49年次、50年次、51年次、52年次、53年次、54年次、55年次、56年次、57年次、58年次、59年次、60年次、61年次、62年次、63年次、64年次、65年次、66年次、67年次、68年次、69年次、70年次、71年次、72年次、73年次、74年次、75年次、76年次、77年次、78年次、79年次、80年次、81年次、82年次、83年次、84年次、85年次、86年次、87年次、88年次、89年次、90年次、91年次、92年次、93年次、94年次、95年次、96年次、97年次、98年次、99年次、100年次</small>
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級合格を目指す		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>		
使用教材	色彩概論テキスト		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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	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	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	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習 I		指導担当者名	藤岡 阿比努
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科、マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>			
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	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	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		
<b>作品制作</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習 I	指導担当者名	藤岡 阿比努
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科、マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>		
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	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	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	作品発表確認
	15	卒業制作	卒業制作、企画書制作
	16	卒業制作	卒業制作、企画書制作
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラストマンガ制作実習 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC、用紙、筆記用具		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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	シナリオ	アイデアの出し方としてマインドマップ作成
	3	シナリオ②	起承転結を学び、既存作品から作品分析をする
	4	シナリオ③	演繹法帰納法を学び、簡易プロットを作成
	5	シナリオ④	作成した簡易プロットからワンシーン書き出し
	6	4コマ漫画	4コマの構成を学び実践する
	7	コマ割り	画面構成と視線誘導を学び1P漫画を描く
	8	物語の導入	物語の導入パターンを学び、漫画1P目を描く
	9	ネーム	4~16Pの漫画制作
	10	ネーム②	4~16Pの漫画制作
	11	ネーム③	4~16Pの漫画制作
	12	ネーム④	4~16Pの漫画制作
	13	ネーム⑤	4~16Pの漫画制作
	14	ネーム⑥	4~16Pの漫画制作
	15	ネーム⑦	4~16Pの漫画制作
	16	ネーム⑧	4~16Pの漫画制作
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラストマンガ制作実習 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC、用紙、筆記用具		
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	ペン入れ	4~16Pの漫画制作
	2	ペン入れ②	4~16Pの漫画制作
	3	ペン入れ③	4~16Pの漫画制作
	4	ペン入れ④	4~16Pの漫画制作
	5	ペン入れ⑤	4~16Pの漫画制作
	6	仕上げ	4~16Pの漫画制作
	7	仕上げ②	4~16Pの漫画制作
	8	仕上げ③	4~16Pの漫画制作
	9	仕上げ④	4~16Pの漫画制作
	10	仕上げ⑤	4~16Pの漫画制作
	11	仕上げ⑥	4~16Pの漫画制作
	12	仕上げ⑦	4~16Pの漫画制作
	13	仕上げ⑧	4~16Pの漫画制作
	14	期末試験	漫画完成
	15	期末試験フィードバック	漫画の添削・振り返り
	16	期末試験フィードバック	漫画の添削・振り返り
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習 I	指導担当者名	安原 真理
実務経験	プロマンガ家としてデビューし、単行本の発刊がある		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等		
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 前期	1	アナログについて	道具の紹介・原稿の使い方・つけペン実習
	2	ミリペン使い方	枠線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。
	3	効果線①	流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。
	4	効果線②	ベタフラッシュ・ウニフラッシュの基礎。模写。
	5	効果線③	効果線の応用。顔の描き方。
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方	ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情
	7	ホワイト②	ホワイトの応用。髪の毛の描き方。
	8	トーン①	ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。
	9	トーン②	トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。
	10	前期テスト	前期の復習実技テスト。テキスト配布
	11	線画の研究	夏課題説明・前期テストの返却。色々な漫画家さんの線画の研究。
	12	応用①	テーマ別アナログイラスト作成
	13	応用②	テーマ別アナログイラスト作成
	14	応用③	テーマ別アナログイラスト作成
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習 I		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	プロマンガ家としてデビューし、単行本の発刊がある			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
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	夏課題の添削	夏課題の回収と添削		
	2	点描・カケアミ	点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。		
	3	カケアミ	カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)		
	4	ナワアミ	ナワアミの基礎と応用。効果を模写。		
	5	カケアミ	ナワアミとカケアミの応用と実用方法。マーカーで着色。		
	6	植物類・爆発などの描き方	植物類・爆発などを筆やつけペンで表現する。テキスト&プリント配布		
	7	効果線応用	雲形定規や曲線定規の使用法。テキスト&プリント配布		
	8	後期テスト①	今までの復習とアシスタント式テスト。テキスト&プリント配布		
	9	後期テスト②	今までの復習とアシスタント式テスト。		
	10	後期テスト振り返り	後期テストの添削。修了制作プロット、ネーム添削。		
	11	期末作品制作	各種効果を使用した漫画・イラスト作品の制作		
	12	復習	テスト前の練習期間		
	13	後期テスト	今までの復習とアシスタント式テスト		
	14	後期テスト返却	後期テストの添削		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション演習	指導担当者名	佐藤 美希子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科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週/28時間
学習到達目標	サーティファイ コミュニケーション検定初級の取得、ロールプレイングを通してコミュニケーション力の向上を目指す。		
評価方法 評価基準	筆記試験、出席率、模擬試験結果、検定結果による評価を行う 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	コミュニケーション検定初級 テキスト		
授業外学習 の方法	テキストを使用し、過去問題を回答する		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	1-1コミュニケーションを考える、2-1目的に即して聞く
	3	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	2-2傾聴・質問する
	4	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-1目的を意識する
	5	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-2話を組み立てる
	6	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-3言葉を選び抜く
	7	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-4表現伝達する
	8	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	1-1来客対応、1-2電話対応
	9	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	1-3アポイントメント・訪問・挨拶、1-4情報共有の重要性
	10	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	1-5チームコミュニケーション
	11	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	2-1接客営業、2-2クレーム対応
	12	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	2-3会議・取材・ヒアリング、2-4面接
	13	検定対策	模擬試験
	14	期末試験	検定本番
	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	修了制作 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	180時間	週時間数	33時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	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	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする			
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	<p>学科内でプレゼンテーションを実施</p> <p>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</p> <p>・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</p>	
	5	発表を受けての修正と展示準備	<p>各教室での展示計画と準備、</p> <p>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</p>	
	6	卒業・修了制作展	<p>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</p> <p>・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応</p> <p>*学科内シフトにより登校</p> <p>展示終了後は撤収と作品保管をする</p>	
	<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名		就職担当職員	
実務経験					実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	全学科2、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	<p>学生の進路にあわせた進路指導、就職活動指導(プロ希望、業界志望、その他企業志望)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>進路決定活動の状況に応じて問題解決が出来るようになる。</li> <li>それぞれの希望進路に向けて準備から受験までを行う事が出来るようになる。</li> <li>進路決定後はその職業で必要な知識と技術を身に付け、社会人としての準備を自ら出来るようになる。</li> </ul>					
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>					
使用教材	パソコン 作品集 SUCCESS					
授業外学習の方法	教科書の復習					
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	授業内容説明			
	2	色々な働き方	働き方の種類、社会保障制度などを理解			
	3	プロ・フリーランスの定義	会社に属さない働き方を理解			
	4	ポートフォリオの役割	実績集(ポートフォリオ)制作の目的			
	5	個別指導①	個人の状況に合わせて個別指導			
	6	受験書類・自己PR	自己分析と自己PR			
	7	個別指導②	個人の状況に合わせて個別指導			
	8	進路選択の順番	会社説明会やインターネットを使用した求人検索			
	9	プロ・フリーランスの働き方	収入を得る方法、準備			
	10	ポートフォリオ添削	最新ポートフォリオ			
	11	個別指導③	個人の状況に合わせて個別指導			
	12	受験書類・志望動機	企業研究と志望動機			
	13	個別指導④	個人の状況に合わせて個別指導			
	14	期末試験	進路活動のレポート			
	15	期末試験フィードバック				
	16	期末試験フィードバック				
<p>作品制作</p> <p>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          対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>						

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名		就職担当職員	
実務経験				実務経験:		
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	全学科2、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	学生の進路にあわせた進路指導、就職活動指導 (プロ希望、業界志望、その他企業志望)					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。					
使用教材	パソコン 作品集 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	オリエンテーション	授業内容説明			
	2	進路サポート案内	就職活動支援、利用方法の理解			
	3	個別指導⑤	個人の状況に合わせて個別指導			
	4	プロ・フリーランスになってから	各種手続きなどの紹介			
	5	個別指導⑥	個人の状況に合わせて個別指導			
	6	ポートフォリオ添削	受かるポートフォリオ、落ちるポートフォリオ			
	7	個別指導⑦	個人の状況に合わせて個別指導			
	8	受験書類・メール	お礼状やビジネスメール			
	9	個別指導⑧	個人の状況に合わせて個別指導			
	10	個別指導⑨	個人の状況に合わせて個別指導			
	11	個別指導⑩	個人の状況に合わせて個別指導			
	12	社会人準備①	社会人になる前の準備物や手続き			
	13	社会人準備②	社会人になる前の心構え、ビジネスマナー口			
	14	期末試験	進路活動のレポート			
	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

## 授業計画(シラバス)

科目名	業界講話	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習するし、視野を広げ見地高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	各担当による		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p><b>履修上の留意点</b></p> <p>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  対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	業界講話		指導担当者名	志村、佐藤、渡邊	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	全学科2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
単位数	56時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習するし、視野を広げ見地高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	各担当による				
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	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。		
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	8	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。		
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。		
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。		
	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	196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完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式			
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 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	自己紹介表の記入・年間計画の確認	
	2	ネーム	文章からネームを起こす①	
	3	ネーム	文章からネームを起こす②	
	4	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	5	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	6	短編漫画	4~9pの漫画作品の制作	
	7	短編漫画	4~10pの漫画作品の制作	
	8	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	9	短編漫画	プロットネーム作業	
	10	短編漫画	プロットネーム作業	
	11	短編漫画	原稿作成	
	12	短編漫画	原稿作成	
	13	期末試験	期末課題(4~8p漫画作品)	
	14	期末試験の振り返り		
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
単位数	196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完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	ホーム用紙、原稿用紙、作画用具一式			
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	漫画作品制作	主人公が活躍する漫画研究	
	2	漫画作品制作	破綻のない物語制作について	
	3	漫画作品制作	人体が正しく描けているかについて	
	4	漫画作品制作	わかりやすい背景について	
	5	漫画作品制作	ペン入れの精度について	
	6	漫画作品制作	仕上げ・修正について	
	7	期末作品制作の企画①	修了制作作品企画	
	8	期末作品制作の企画②	修了制作作品企画	
	9	期末作品制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・ネーム	
	10	期末作品制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム③	
	11	期末作品制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削	
	12	期末作品制作の企画⑥	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	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習Ⅱ	指導担当者名	加治屋 康憲
実務経験	漫画家アシスタント、マンガ制作、イラスト制作、自身の制作に15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	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義：	演習：	実習：○ 実技：
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC.CLIPSTUDIO		
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 前期	1	はじめに	PCで漫画制作を行うために必要な知識
	2	基本的な作画①	ブラシツール(鉛筆/ペンツールなど)の使い方
	3	基本的な作画②	ラスターとベクターについて。ブラシツールのカスタマイズ
	4	基本的な作画③	作画したキャラクターの差分イラストを作成(提出)
	5	トーン/塗り①	塗りつぶしツールと選択範囲
	6	トーン/塗り②	グラデーション/エアブラシツール
	7	トーン/塗り③	キャラクターのトーン処理
	8	コマ割り/テキスト	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール
	9	プロップ作画①	身の回りのアイテムの描画(特殊定規について)
	10	プロップ作画②	3Dを活用したプロップ(小道具)作画
	11	プロップ作画③	人物とプロップを組み合わせた作画
	12	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作
	13	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作
	14	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	=R[-39]C		指導担当者名	加治屋 康憲
実務経験	漫画家アシスタント、マンガ制作、イラスト制作、自身の制作に15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	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC.CLIPSTUDIO			
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	デジタルで仕事を進めるために必要な知識	クラウド/チャットツール/ネットワークのお話(絵描き向け)	
	2	背景/室内の作画①	部屋の平面図を考えながら作成する	
	3	背景/室内の作画②	自由変形とパス定規を使って平面図から室内風景を作画	
	4	背景/室内の作画③	室内風景の仕上げ	
	5	建築物作画①	写真のトレース/パス定規の設定方法	
	6	建築物作画②	建築物の描写	
	7	建築物作画③	建築物の描写仕上げ処理口	
	8	建築物作画①	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール	
	9	マシン作画①	マシン描画(線画とトーン(色)処理)	
	10	マシン作画②	マシン描画(線画とトーン(色)処理)	
	11	ポートフォリオ制作	これまでの課題を組み合わせるポートフォリオに	
	12	ポートフォリオ制作	小道具と人物の組み合わせ/台所に立つ人物/机に座って作業する人物など	
	13	ポートフォリオ制作	作品をポートフォリオとしてまとめる	
	14	ポートフォリオ制作	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 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	<small>グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、YouTubeクリエイター科、マンガクリエイター科 2年、動画・映像クリエイター科 1年</small>
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	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。		
使用教材	MACPC 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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画 前期	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 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
	3	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
	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1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン
	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1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン
	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、煤けたナンバープレートの制作
	7	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、煤けたナンバープレートの制作
	8	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
	9	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
	10	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
	11	模擬問題	模擬問題の実践と解説
	12	模擬問題	模擬問題の実践と解説
	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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	<small>グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、YouTubeクリエイター科、マンガクリエイター科 2年、動画・映像クリエイター科 1年</small>
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	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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 チャプター4 フォトコラージュ
	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4 フォトコラージュ
	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5 WEBサイトデザイン
	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5 WEBサイトデザイン
	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5 WEBサイトデザイン
	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検定対策(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検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119
	9	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P120~181
	10	Photoshop検定対策(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	後期振り返り	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削
	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	作画用具一式		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	自己紹介表の記入・年間計画の確認
	2	等身・全身図	等身を意識した全身図
	3	描き分け①	男女の個性や特徴の出し方
	4	描き分け②	男女の個性や特徴の出し方
	5	描き分け②	アオリ
	6	描き分け②	アオリ
	7	描き分け②	フカン
	8	描き分け②	フカン
	9	描き分け②	1キャラに対しての属性・設定の掛け合わせ
	10	描き分け②	1キャラに対しての属性・設定の掛け合わせ
	11	アイデア①	シーンを交えてのキャラ設定作り
	12	アイデア②	シーンを交えてのキャラ設定作り
	13	アイデア③	対照的な2キャラの関係性からキャラ作り
	14	アイデア④	対照的な2キャラの関係性からキャラ作り
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	作画用具一式		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 後期	1	研究	既存作品を用いた物語とキャラクターの親和性解説
	2	応用①	モブの個性や特徴の出し方
	3	応用②	3Pカラーの応用
	4	応用③	3Pカラーの応用
	5	応用④	相性からキャラクター作成
	6	応用③	相性からキャラクター作成
	7	応用④	テーマ別キャラクター作成
	8	応用⑤	テーマ別キャラクター作成
	9	応用⑥	テーマ別キャラクター作成
	10	応用⑦	テーマ別キャラクター作成
	11	応用⑧	テーマ別キャラクター作成
	12	応用⑨	テーマ別キャラクター作成
	13	応用⑩	テーマ別キャラクター作成
	14	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習Ⅱ	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	筆記用具、クロッキー帳、定規など		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
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	期末試験フィードバック	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習Ⅱ	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	筆記用具、クロッキー帳、定規など		
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	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	フリーテーマ	フリーテーマの背景イラスト作成
	14	期末試験フィードバック	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削
	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			
<p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習Ⅱ		指導担当者名	藤岡 阿比努
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験： 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科、マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点～100点：優)、B(70点～79点：良)、C(60点～69点：可)、D(0点～59点：不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>			
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	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	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		
<b>作品制作</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習Ⅱ	指導担当者名	藤岡 阿比努
実務経験	デザイン制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験： 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科、マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義：	演習：○	実習： 実技：
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点～100点：優)、B(70点～79点：良)、C(60点～69点：可)、D(0点～59点：不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>		
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	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	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	作品発表確認
	15	卒業制作	卒業制作、企画書制作
	16	卒業制作	卒業制作、企画書制作
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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	<small>グラフィックデザイン科、デジタルデザインコースⅡ、デザイン総合科、コミュニケーション科、デザインコースⅡ、デザインコースⅢ、デザインコースⅣ、デザインコースⅤ、デザインコースⅥ</small>
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>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学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケートを実施し、疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポート合格を目指していく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>		
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等		
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、学習方法確認・3級振り返り・色彩動画観賞・次回準備
	2	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集、豆テスト・トーン別色相環制作・配色イメージと色彩調和
	3	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和
	4	確認テスト色彩調和・色のUD光と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和と色のUD
	5	確認テスト色のUD・光と色	教科書、問題集・豆テスト・色のUDと光と色
	6	確認テスト光と色・マンセル表色系	教科書、問題集・豆テスト・光と色とマンセル表色系
	7	確認テストマンセル・色彩心理・ビジュアル	教科書、問題集・豆テスト・マンセル表色系と色彩心理とビジュアル
	8	確認テストビジュアル・ファッション	教科書、問題集・豆テスト・ビジュアルとファッション・テキスト前半部確認テストインフォメーション
	9	テキスト確認テストファッション・インテリア	・テキスト前半部確認テスト実施・教科書、問題集ファッションとインテリア・期末テストインフォメーション
	10	確認テスト・インテリア・景観	教科書、問題集 インテリア・景観色彩
	11	確認テスト景観	教科書、問題集景観色彩
	12	テキストまとめ	・テキストまとめ・アンケート実施・夏休み中の宿題インフォメーション
	13	前期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施
	14	前期振り返り	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

## 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	<small>グラフィックデザイン科、デジタルデザインコース科、デザイン総合科、ユビタケ総合科、ユビタケデザイン科、情報・経営デザイン科、ファッションデザイン科</small>	
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>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学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケートを実施し、疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポート合格を目指していく。</p>			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。            期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。            成績評価は、A(80点～100点:優)、B(70点～79点:良)、C(60点～69点:可)、D(0点～59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>			
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等			
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画  後 期	1	宿題回収・テキスト振り返り	・夏休み課題提出日・教科書、問題集・過去問各章ごと実施と振り返り	
	2	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト実施と振り返り	
	3	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト・実施と振り返り	
	4	各章の過去問実施	教科書、問題集過去問各章テスト実施・進捗確認アンケート実施・次回インフォメーション	
	5	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策勉強方法ポイント解説とテキスト振り返り	
	6	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り	
	7	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り	
	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	後期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施	
	14	後期振り返り		
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<p>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            対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラストマンガ制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC、用紙、筆記用具			
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 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	シナリオ	アイデアの出し方としてマインドマップ作成	
	3	シナリオ②	起承転結を学び、既存作品から作品分析をする	
	4	シナリオ③	演繹法帰納法を学び、簡易プロットを作成	
	5	シナリオ④	作成した簡易プロットからワンシーン書き出し	
	6	4コマ漫画	4コマの構成を学び実践する	
	7	コマ割り	画面構成と視線誘導を学び1P漫画を描く	
	8	物語の導入	物語の導入パターンを学び、漫画1P目を描く	
	9	ネーム	4~16Pの漫画制作	
	10	ネーム②	4~16Pの漫画制作	
	11	ネーム③	4~16Pの漫画制作	
	12	ネーム④	4~16Pの漫画制作	
	13	ネーム⑤	4~16Pの漫画制作	
	14	ネーム⑥	4~16Pの漫画制作	
	15	ネーム⑦	4~16Pの漫画制作	
	16	ネーム⑧	4~16Pの漫画制作	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラストマンガ制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	PC、用紙、筆記用具			
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	ペン入れ	4~16Pの漫画制作	
	2	ペン入れ②	4~16Pの漫画制作	
	3	ペン入れ③	4~16Pの漫画制作	
	4	ペン入れ④	4~16Pの漫画制作	
	5	ペン入れ⑤	4~16Pの漫画制作	
	6	仕上げ	4~16Pの漫画制作	
	7	仕上げ②	4~16Pの漫画制作	
	8	仕上げ③	4~16Pの漫画制作	
	9	仕上げ④	4~16Pの漫画制作	
	10	仕上げ⑤	4~16Pの漫画制作	
	11	仕上げ⑥	4~16Pの漫画制作	
	12	仕上げ⑦	4~16Pの漫画制作	
	13	仕上げ⑧	4~16Pの漫画制作	
	14	期末試験	漫画完成	
	15	期末試験フィードバック	漫画の添削・振り返り	
	16	期末試験フィードバック	漫画の添削・振り返り	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習Ⅱ		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	プロマンガ家としてデビューし、単行本の発刊がある			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
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 前期	1	アナログについて	道具の紹介・原稿の使い方・つけペン実習		
	2	ミリペン使い方	枠線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。		
	3	効果線①	流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。		
	4	効果線②	ベタフラッシュ・ユニフラッシュの基礎。模写。		
	5	効果線③	効果線の応用。顔の描き方。		
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方	ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情		
	7	ホワイト②	ホワイトの応用。髪の毛の描き方。		
	8	トーン①	ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。		
	9	トーン②	トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。		
	10	前期テスト	前期の復習実技テスト。テキスト配布		
	11	線画の研究	夏課題説明・前期テストの返却。色々な漫画家さんの線画の研究。		
	12	応用①	テーマ別アナログイラスト作成		
	13	応用②	テーマ別アナログイラスト作成		
	14	応用③	テーマ別アナログイラスト作成		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習Ⅱ	指導担当者名	安原 真理
実務経験	プロマンガ家としてデビューし、単行本の発刊がある		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	就職活動を始める前の準備完了を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <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	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等		
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	夏課題の添削	夏課題の回収と添削
	2	点描・カケアミ	点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。
	3	カケアミ	カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)
	4	ナワアミ	ナワアミの基礎と応用。効果を模写。
	5	カケアミ3	ナワアミとカケアミの応用と実用方法。マーカーで着色。
	6	植物類・爆発などの描き方	植物類・爆発などを筆やつけペンで表現する。テキスト&プリント配布
	7	効果線応用	雲形定規や曲線定規の使用法。テキスト&プリント配布
	8	後期テスト①	今までの復習とアシスタント式テスト。テキスト&プリント配布
	9	後期テスト②	今までの復習とアシスタント式テスト。
	10	後期テスト振り返り	後期テストの添削。修了制作プロット、ネーム添削。
	11	期末作品制作	各種効果を使用した漫画・イラスト作品の制作
	12	復習	テスト前の練習期間
	13	後期テスト	今までの復習とアシスタント式テスト
	14	後期テスト返却	後期テストの添削
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<b>履修上の留意点</b> 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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	著作権概論		指導担当者名	丸山 悦代
実務経験				実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科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週/28時間	
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASIC級の合格			
評価方法 評価基準	・出席率・模擬試験点数評価・授業態度・試験結果 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する			
使用教材	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト			
授業外学習 の方法	テキストの復習等			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画  前期	1	オリエンテーション/第1章 著作権とは何か	試験概要説明/著作権の性質・著作権法の目的	
	2	第2章 著作権で保護されるもの①	著作権で保護されるもの	
	3	第3章 著作権は誰が持つ	著作者の定義、著作者の例外、著作者と著作権者	
	4	第4章 著作権の内容①	著作権の内容 人格権と財産権、著作者人格権(公表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性)	
	5	第4章 著作権の内容②	財産権としての著作権、複製権、上映権、演奏権、上演権	
	6	第4章 著作権の内容③	公衆送信権、貸与権、譲渡権、頒布権、二次的著作物	
	7	第5章 著作権はいつまで保護される	著作権の始期、著作権の保護期間、国際的保護	
	8	第7章 勝手に使える場合がある①	権利制限規定、私的使用関係、付随的著作物	
	9	第7章 勝手に使える場合がある②	教育関係、図書館関係、非営利無償の上演・演奏等、引用転載関係	
	10	第8章 著作物を伝達する者を保護する制度①	著作隣接権とは	
	11	第9章 勝手に使うとどうなるか	著作権の侵害	
	12	第10章 著作権に関連する制度	知的財産権、情報モラルと著作権	
	13	検定対策	模擬試験	
	14	期末試験	検定本番	
	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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作	指導担当者名	志村 早織	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 卒業年次生	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180時間	週時間数	33時間	
学習到達目標	・卒業生:2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			
<b>学期</b>	<b>ターム (週)</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
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 ・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			