

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	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	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)	自己PRの確認は必須時間があれば一般常識など		
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	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	15	志望動機の作り方1	3-7業界、会社にあった動機作り		
	16	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		
	17	制作書類1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	18	制作書類2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	19	制作書類3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	20	制作書類4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	21	企業訪問	5-1,5-2		
	22	就職試験のマナー1	5-2~5-3(実践編)入退室		
	23	就職試験のマナー2	5-2~5-3(実践編)面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー3	5-2~5-3(実践編)面接試験対策2		
	25	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		
	26	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)		
	27	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)		
28	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
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Ⅰ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・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。 ・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。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
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	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	選択授業の基礎を学ぶ。	
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り	
	14	期末試験	期末試験	
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Ⅰ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:○		実習:	実技:
年間時間数	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・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。 ・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。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	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。		
	16	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	17	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
28	期末試験	期末試験			
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	コミックイラスト実習Ⅰ		指導担当者名	大坂美智子		
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:		演習:		実習:○	実技:
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	本授業では、コミックスタイルのイラスト制作において必要な骨格の基礎、デジタルイラストツールの使い方、構図やライティング(光の演出)の技術を学び、キャラクターやシーンをより魅力的に描くスキルを養う。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	MachintoshPC・スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット他画材					
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	授業説明		授業内容・成績評価方法・投稿する雑誌説明		
	2	人体比率の基礎		デフォルメの比率について		
	3	アタリの取り方とポーズの基本		人体をシンプルな形に分解し、重心とバランスの考え方		
	4	手足の描き方と表現技法		手足の構造、自然なポーズ、遠近を付けた手足の描き方		
	5	顔の構造と表情の描き方		顔の比率やパーツ配置、アングル別の描き方、表情のバリエーション		
	6	デジタルツールの基本とカスタマイズ		ペイントツールの基本操作、ショートカットやカスタムブラシについて		
	7	線画の描き方とペンの使い方		線画を描き方、筆圧やペンの種類		
	8	デフォルメキャラクターの描き方		SDキャラの比率、コミック的省略表現、動きを付けたデフォルメキャラの描き方		
	9	構図と視線誘導の基礎		三分割等の構図の活用、視線誘導とメリハリのつけ方		
	10	ライティングの基礎①		光源の種類と影のつき方、色光について		
	11	ライティングの基礎②		逆光、側光等光が与える演出、制作		
	12	服のシワと質感の表現		素材ごとのしわの入り方、動きに合わせたしわの描写について		
	13	期末試験		これまでの学習を活かした一枚絵の制作		
	14	期末試験		これまでの学習を活かした一枚絵の制作		
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 ・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	コミックイラスト実習Ⅰ		指導担当者名	大坂美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:		演習:		実習:○ 実技:
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間
学習到達目標	本授業では、コミックスタイルのイラスト制作において必要な骨格の基礎、デジタルイラストツールの使い方、構図やライティング(光の演出)の技術を学び、キャラクターやシーンをより魅力的に描くスキルを養う。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	MachintoshPC・スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット他画材				
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 画後期	15	骨格の基礎		骨格の基本構造と可動域等	
	16	ポージング応用		アクションポーズの描き方、重心移動と遠近の活用	
	17	感情表現を強調する顔の描き方		極端な表情のデフォルメ	
	18	複数人構図と配置のコツ		複数キャラを自然に配置する方法、バランスと遠近感	
	19	イラスト効果、エフェクト表現		迫力を出す効果や各エフェクトの表現	
	20	レイアウトデザイン		見せるための構図、デザイン的な要素を取り入れたイラスト制作	
	21	コントラストとライティング		表面化散乱や光の強弱により与える印象	
	22	作品添削方法		自分の制作物に対して客観的視点を持つための方法	
	23	仕上げと質感の向上		細かいディテールの詰め方、作品をブラッシュアップする技法	
	24	カメラアングルとダイナミックな構図		フカン・アオリの描き方、遠近感を活かした表現	
	25	テーマ別イラスト制作演習②		指定したテーマに沿ったイラスト制作	
	26	テーマ別イラスト制作演習①		指定したテーマに沿ったイラスト制作	
	27	期末試験フェードバック			
	28	期末試験フェードバック			
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	Adobeソフト実習		指導担当者名	藤岡阿比努	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	MachintoshPC,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(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		
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	Adobeソフト実習		指導担当者名	藤岡阿比努	
実務経験	無				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:		演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	MachintoshPC,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 画後期	15	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		
	16	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		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	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		
	23	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		
	24	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		
	25	過去問題	スタンダード模擬問題-1解説		
	26	過去問題	スタンダード模擬問題-2解説		
	27	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		
	28	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業		
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	PC実習			指導担当者名	渡邊惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間
学習到達目標	PCの使用方法と活用方法を学び、制作や業務でも必要な知識を学ぶ。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	PC				
授業外学習の方法	提出課題の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	ガイダンス・PCとは	授業の概要説明、PCの基本構造、OSの種類		
	2	Windows基本操作	起動・シャットダウン、デスクトップ操作、スタートメニュー		
	3	ファイルとフォルダの操作	エクスプローラー、コピー・移動・削除、ファイルの種類		
	4	システム設定とメンテナンス	コントロールパネル、アップデート、セキュリティの基本		
	5	タイピングとショートカット	タッチタイピング練習、よく使うショートカットキー		
	6	インターネットとブラウザ操作	検索、ブックマーク、履歴、セキュリティ対策		
	7	メールの使い方 (Outlook)	メール作成・返信、添付ファイル、フォルダ整理		
	8	Word基礎①文書作成	レイアウト、フォント、保存形式、印刷設定		
	9	Word基礎②表と画像の挿入	表作成、画像・図形の挿入と整列		
	10	Word応用①書式とテンプレート	スタイル、ヘッダー・フッター、テンプレート活用		
	11	Excel基礎①表計算の基本	セル操作、データ入力、基本関数 (SUMなど)		
	12	Excel基礎②表とグラフ作成	データの視覚化、棒グラフ・円グラフ		
	13	Excel応用①データ整理	並べ替え、フィルター、セル書式		
	14	前期まとめ・確認テスト	学んだ操作の実技確認、質疑応答		
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	PC実習		指導担当者名	渡邊惇基
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	PCの使用方法と活用方法を学び、制作や業務でも必要な知識を学ぶ。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	PC			
授業外学習の方法	提出課題の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	後期ガイダンス・前期の振り返り	応用編の導入、苦手の洗い出し	
	2	Excel応用②関数の活用	SUM、AVERAGE、COUNTなどの基本関数	
	3	Excel応用③データ分析	条件付き書式、ピボットテーブルの入門	
	4	PowerPoint基礎①スライド作成	テーマ設定、テキスト配置	
	5	PowerPoint基礎②図表と画像挿入	スマートアート、グラフ、アニメーション	
	6	PowerPoint応用①スライド構成と演出	スライドショー、トランジション、発表練習	
	7	Word応用②履歴書・ビジネス文書	実用的なレイアウトと表現	
	8	Outlook応用・スケジュール管理	カレンダー機能、会議設定	
	9	OneDrive・クラウド活用	ファイルの保存・共有、共同編集	
	10	ショートカットと効率化	タスクの自動化、テンプレートの活用	
	11	実践課題①(グループ制作)	Excel+Word連携で資料作成	
	12	実践課題②(プレゼン準備)	PowerPoint資料の作成とリハーサル	
	13	実践課題③(発表とフィードバック)	グループプレゼンと振り返り	
	14	総まとめ・実力確認テスト	個別評価・実技試験と到達度確認	
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	アナログイラスト実習 I		指導担当者名	常勤		
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	コピック、水彩色鉛筆、cott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	授業の概要説明・評価方法・画材確認			
	2	クロッキー	30秒～2分ドローイング、動きの把握			
	3	クロッキー	全身ポーズの理解			
	4	デッサン	モチーフを使って構図とあたり取り			
	5	デッサン	光源と陰影の配置			
	6	骨格構造	骨格図の模写(正面)			
	7	プロポーションの理解①	8頭身・6頭身などの基準理解			
	8	筋肉構造	上半身の主要筋の観察と描写			
	9	手・足の描き方①	骨構造を意識したスケッチ			
	10	顔・頭部	頭蓋骨ベースでの構造理解			
	11	ポーズ練習	全体のバランスを見る演習シルエットの整理と印象			
	12	陰影とトーン①	明暗の幅を理解する演習			
	13	着彩	コピックの使い方と塗り分け			
	14	講評・まとめ	学んだ技術を活かして制作			
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 ・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	アナログイラスト実習Ⅰ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	コピック、水彩色鉛筆、cott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 後期	15	ガイダンス	前期の振り返り、後期の目標共有	
	16	構図	パースの基礎と応用	
	17	モチーフ表現①	静物(花・布など)を使った構成	
	18	モチーフ応用①	静物＋人物の融合構成	
	19	表情・動き	顔・身体に感情を込める練習	
	20	キャラクター制作	オリジナルキャラのコンセプト出し	
	21	キャラクター制作	鉛筆での線画制作	
	22	着色	限定色での塗りの工夫	
	23	作品仕上げ①	背景との統合・画面整理	
	24	講評・まとめ	完成作品を発表・相互評価	
	25	撮影と記録	作品をポートフォリオ用に撮影	
	26	自由制作	自由テーマによる構想	
	27	自由制作	清書～着色	
28	講評・まとめ	自由制作＋ポートフォリオ発表		
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	デジタル彩色実習		指導担当者名	大和田彩加		
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	・イラストにおける色の基本的な使い方を理解し、効果的に配色できるようになる。 ・各種塗り方(アニメ塗り、厚塗り、水彩塗り)の特徴と工程を理解し、自身の制作に応用できるようになる。 ・塗りの工程を通じて、自身の表現スタイルを見つける手がかりを得る。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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・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						
学期	ターム	項目	内容・準備資料等			
授業計画 前期	1	デジタル彩色の基礎知識	デジタル彩色の基本知識を習得し、RGB・CMYKの違いやレイヤー構造などを理解する。			
	2	色彩理論の基礎	色相・明度・彩度といった色彩理論の基礎を学び、色の印象や心理効果について理解する。			
	3	色相環と配色パターン	色相環と補色・トライアドなどの配色理論を学び、バランスの良い配色を構成できるようになる。			
	4	キャラクター配色の実践	魅力的なキャラクター配色のコツを学び、肌・髪・服などに対して適切な色選びができるようになる。			
	5	アニメ塗りの基礎	アニメ塗りの基本構造を学び、レイヤー構成や影・光の塗り方を実践的に習得する。			
	6	アニメ塗りの応用	アニメ塗りの応用技法(グラデーション影や光演出)を学び、仕上げまでを体験する。			
	7	厚塗りの基礎	厚塗りの基本を学び、筆圧やブラシの重なりによる立体感表現を練習する。			
	8	厚塗りの応用	厚塗りの応用として、質感や空気感の表現を取り入れ、完成度を高める。			
	9	水彩塗りの基礎	水彩塗りの基本的な手法(透明感・にじみ)を学び、水彩風の作品を模写する。			
	10	水彩塗りの応用	水彩塗りの応用として、背景との融合やアナログ風仕上げの技法を学ぶ。			
	11	塗りの比較と復習	アニメ塗・厚塗り・水彩塗の違いを比較し、自分に合うスタイルを見つける。中間課題を通じて実力を確認。			
	12	タッチ・質感の塗り分け演習	質感(肌・金属・布など)ごとの違いを意識し、表現にあった塗り方の工夫を学ぶ演習。			
	13	作品に合わせた塗り方選択	作品のテーマや世界観に適した塗り方を選ぶ判断力を養うワークショップ。			
	14	前期まとめと中間作品制作	前期の集大成として、自分が得意な塗り方で1枚絵を制作し、講評を行う。			
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	デジタル彩色実習		指導担当者名	大和田彩加		
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	・イラストにおける色の基本的な使い方を理解し、効果的に配色できるようになる。 ・各種塗り方(アニメ塗り、厚塗り、水彩塗り)の特徴と工程を理解し、自身の制作に応用できるようになる。 ・塗りの工程を通じて、自身の表現スタイルを見つける手がかりを得る。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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・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						
学期	ターム	項目	内容・準備資料等			
授業計画 後期	1	キャラ塗り実習①(アニメ塗り)	アニメ塗りでキャラクターイラストを完成させる実習。線画から塗り、仕上げまでの流れを学ぶ。			
	2	キャラ塗り実習②(厚塗り)	厚塗りでキャラクターイラストを描き、質感・立体感の表現技法を実践的に学ぶ。			
	3	キャラ塗り実習③(水彩塗り)	水彩塗りでキャラクターイラストを仕上げ、柔らかさや雰囲気の表現に挑戦する。			
	4	背景塗りの基礎	空や自然、建物などの背景要素を塗る技術を学び、簡単な背景作品を完成させる。			
	5	キャラと背景の統一感	キャラと背景の色味・光源を調整し、統一感あるイラストに仕上げる演習を行う。			
	6	オリジナル彩色スタイルを探る	複数の塗り方をミックスし、個性あるオリジナル彩色スタイルを模索・実践する。			
	7	自由制作(前半)	自由なテーマで構想を立て、1枚絵の下準備(ラフ・線画・ベース塗り)を進める。			
	8	自由制作(後半)	自由制作の後半。細部の塗りやエフェクトを加え、完成度の高い作品に仕上げる。			
	9	最終講評・まとめ	自由制作作品を発表し、相互講評を通じて彩色の強みや課題を明確にする。			
	10	短時間で仕上げる塗り	時間制限のある中で塗りを仕上げるスキルを磨く実践演習(タイマー付き実技)。			
	11	演出としての色の使い方	色を使った演出技法(情緒・雰囲気・ストーリー性の付加)を学ぶ。			
	12	SNS映えを意識した塗り	サムネイルなどのSNS投稿向けに効果的な色使い・見せ方を考慮した彩色演習。			
	13	複数作品における統一感	複数枚作品における塗り方の一貫性と、色の統一感を意識した作品制作。			
	14	自由研究発表&総まとめ	自由テーマでの作品制作＋自分なりの彩色スタイルや考察を発表・共有する。			
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	Pixiv演習 I		指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	112 時間		週時間数	4 時間
学習到達目標	・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			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	オリエンテーション	pixivの基本機能と目的の理解	
	2	アカウント整備と投稿練習	pixivアカウント整備と投稿テスト／ポートフォリオ性の確認	
	3	タグ・シリーズ機能	検索性とテーマ性の強化	
	4	トレンド研究①	人気投稿の研究・模倣と独自性の理解	
	5	トレンド研究②	分析結果を活かした自己作品の検討	
	6	投稿スケジュール設計	継続投稿のための習慣設計	
	7	ユーザー分析	コメント・いいね・ブックマによる分析	
	8	特別授業①	pixiv本社クリエイター講義・質疑応答	
	9	特別授業の振り返り	自分の活動に取り入れたい要素の分析	
	10	シリーズ作品企画①	企画立案と構成検討	
	11	シリーズ作品企画②	1枚目の制作と投稿	
	12	投稿後の検証	閲覧数・ブックマ数・反応の比較検証	
	13	期末課題制作①	テーマ提示と制作開始	
	14	期末課題制作②・講評	作品完成と前期のまとめ	
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	Pixiv演習 I		指導担当者名	藤岡阿比努	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	112 時間		週時間数	4 時間	
学習到達目標	・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				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	15	他サービスとの連携	pixiv以外のWebサービスとの連携戦略		
	16	pixivランキング	仕組みと実践的な戦略		
	17	収益化手段の理解	ピクシブFANBOX・BOOTHなどの活用		
	18	コンテスト戦略	pixivを軸にした拡張展開の考え方		
	19	コラボ・イベント活用	参加型コンテンツの利用方法		
	20	プロモーション演習①	事前準備と計画立案		
	21	プロモーション演習②	実施と振り返り		
	22	特別授業②	pixiv本社クリエイター講義・質疑応答		
	23	特別授業の振り返り	ポートフォリオの更新と再設計		
	24	テーマ投稿チャレンジ①	短期間集中投稿の企画		
	25	テーマ投稿チャレンジ②	投稿と分析		
	26	期末課題制作①	テーマ選定と方向性の確認		
	27	期末課題制作②	投稿とブラッシュアップ		
28	期末課題講評・まとめ	作品講評と今後の活動展望			
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	藤岡阿比努
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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		
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	藤岡阿比努
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	15	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		
	16	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		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	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		
	23	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		
	24	イラスト制作②	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	25	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		
	26	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		
	27	課題確認	期末課題発表		
	28	発表	期末課題発表		
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	キャラクターデザイン実習Ⅰ			指導担当者名	渡邊惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間
学習到達目標	・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 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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	MachintoshPC、・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	pixivsensei機能を使った復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画前期	1	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	アオリ		
	5	手を描く	基本の動き、男女の違い(女)		
	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		
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	キャラクターデザイン実習Ⅰ			指導担当者名	渡邊惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間
学習到達目標	・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 ・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	MachintoshPC、・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	pixivsensei機能を使った復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	表情	喜怒哀楽		
	16	動き	コントラポスト		
	17	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	18	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	19	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	20	振り返り	返却、アドバイス		
	21	期末課題	テーマイラスト制作テーマ:全身		
	22	期末課題	テーマイラスト制作テーマ:全身(イラスト制作)		
	23	期末課題	テーマイラスト制作テーマ:全身(中間確認)		
	24	期末課題	テーマイラスト制作テーマ:全身(アドバイス)		
	25	期末課題	テーマイラスト制作テーマ:全身(最終提出)		
	26	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	27	課題確認	期末課題の発表		
28	発表	提出後、アドバイス			
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	松岡純代	
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習: 実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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				
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、問題集慣用句名、暖色と寒色		
	10	確認テスト色彩心理	教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色		
	11	確認テスト色対比と錯視	教科書、問題集色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視		
	12	確認テスト色彩調和	教科書、問題集配色、色相から配色を考える		
	13	確認テスト色彩効果	教科書、問題集配色技法、色彩と構成		
	14	レポート作成	まとめ		
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	松岡純代	
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習: 実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	確認テスト授業説明	教科書、問題集		
	16	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		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	確認テスト慣用色名②	教科書、問題集慣用句名説明		
	22	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説		
	23	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説		
	24	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説		
	25	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説		
	26	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説		
	27	色彩検定2級についての説明	次年度概要説明		
	28	レポート作成	まとめ		
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Ⅱ		指導担当者名	大坂美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習: 実技:
年間時間数	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着けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。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ごうかくを目指していく。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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			
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Ⅱ		指導担当者名	大坂美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習: 実技:
年間時間数	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ごうかくを目指していく。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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 後期	15	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		
	16	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		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説		
	23	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説		
	24	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説		
	25	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説		
	26	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説		
	27	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		
	28	後期振り返り			
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	作品制作演習Ⅰ		指導担当者名	藤岡阿比努	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を 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段階とする。A、B、 Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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		
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	作品制作演習 I		指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を 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段階とする。A、B、 Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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	15	オリエンテーション	企画書確認	
	16	作品制作	作品制作、個別添削	
	17	作品制作	作品制作、個別添削	
	18	作品制作	作品制作、個別添削	
	19	確認	制作進捗確認	
	20	プレゼン確認	企画書で作ったプレゼン形式の確認	
	21	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作	
	22	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作	
	23	作品制作	作品発表、添削	
	24	作品制作	受験企業を想定した作品制作	
	25	作品制作	受験企業を想定した作品制作	
	26	作品制作	作品制作、個別添削	
	27	発表	作品発表確認	
28	発表	作品発表		
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	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	無					
開講時期	前期		対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年		
授業方法	講義:		演習: ○		実習:	実技:
年間時間数	28 時間				週時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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					
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	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来客応対、1-2電話応対		
	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		
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	担任
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト科3年制1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・1年生:1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
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	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作①	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	
	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	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
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Ⅱ			指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	一般常識1	国語1漢字の読み書き		
	2	一般常識2	国語2対義語・類義語3同音異義語・同訓異字		
	3	一般常識3	国語4四字熟語5故事成語・ことわざ・慣用句		
	4	一般常識4	社会1日本史2世界史		
	5	一般常識5	社会3日本の地理4世界の地理		
	6	一般常識6	社会5民主政治6経済		
	7	小テスト	中学レベル小テスト		
	8	一般常識7	英語1英単語・英熟語2英文法13英文法2		
	9	一般常識8	英語4英文法35会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学1重要基礎12重要基礎23式と計算		
	11	一般常識10	数学4方程式と不等式5図形と面積、体積6場合の数と確率		
	12	一般常識11	理科1物理・化学2生物・地学		
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学		
	14	期末テスト	一般常識総ざらい		
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Ⅱ			指導担当者名	就職担当職員	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：○		演習：		実習：	実技：
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間	
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	15	志望動機の作り方1		3-7業界、会社にあった動機作り		
	16	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		
	17	制作書類1		3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2エントリーシート		
	18	制作書類2		3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2封筒の書き方、添え状		
	19	制作書類3		3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2その他の書類、履歴書		
	20	制作書類4		3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2履歴書の完成		
	21	就職試験のマナー1		5-2～5-3(実践編)入退室		
	22	就職試験のマナー2		5-2～5-3(実践編)面接試験対策1		
	23	就職試験のマナー3		5-2～5-3(実践編)面接試験対策2		
	24	個別指導1		書類添削、面接指導		
	25	個別指導2		書類添削、面接指導		
	26	個別指導3		書類添削、面接指導		
	27	個別指導4		書類添削、面接指導		
28	個別指導5		書類添削、面接指導			
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Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○		実習:	実技:
年間時間数	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・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。 ・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。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
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	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	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
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Ⅱ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・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。 ・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。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	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。	
	16	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。	
	17	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	18	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	19	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	20	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	21	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	22	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	23	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	24	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	25	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	26	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
27	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
28	期末試験	期末試験		
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	グッズ制作実習Ⅰ		指導担当者名	上田美桜		
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	卒業後にも継続できる作家活動、自作グッズ販売目的の制作。 前期→学園祭・コミティア（即売会）後期→pixivfactory、suzuri（通販）					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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					
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してのレポート			
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	グッズ制作実習 I		指導担当者名	上田美桜
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事		
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	卒業後にも継続できる作家活動、自作グッズ販売目的の制作。 前期→学園祭・コミティア（即売会）後期→pixivfactory、suzuri（通販）			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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			
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	セリフとコマ割り(コマ割りの説明)	
	2	企画	セリフとコマ割り(コマ割りの実践)	
	3	グッズ制作③	セリフとコマ割り(セリフ入れ)	
	4	グッズ制作③	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1P仕上げる	
	5	グッズ制作③	下絵～線画	
	6	店舗見学	原稿用紙イラスト(下書き制作、チェック)	
	7	ディスカッション	原稿用紙イラスト(線画)	
	8	期末課題①	原稿用紙イラスト(ホワイト)	
	9	期末課題②	原稿用紙イラスト(トーン、仕上げ)	
	10	期末課題②	原稿用紙イラスト(提出)	
	11	期末課題②	期末課題制作(進捗確認)	
	12	発表	期末課題制作(仕上げ)	
	13	修正、提出		
	14	まとめ		
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	イラストメディア実習			指導担当者名	大和田彩加	
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:		演習:		実習: ○	実技:
年間時間数	168 時間				週時間数	6 時間
学習到達目標	・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					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	オリエンテーション		pixivの基本機能と目的の理解		
	2	アカウント整備と投稿練習		pixivアカウント整備と投稿テスト／ポートフォリオ性の確認		
	3	タグ・シリーズ機能		検索性とテーマ性の強化		
	4	トレンド研究①		人気投稿の研究・模倣と独自性の理解		
	5	トレンド研究②		分析結果を活かした自己作品の検討		
	6	投稿スケジュール設計		継続投稿のための習慣設計		
	7	ユーザー分析		コメント・いいね・ブックマによる分析		
	8	特別授業①		pixiv本社クリエイター講義・質疑応答		
	9	特別授業の振り返り		自分の活動に取り入れたい要素の分析		
	10	シリーズ作品企画①		企画立案と構成検討		
	11	シリーズ作品企画②		1枚目の制作と投稿		
	12	投稿後の検証		閲覧数・ブックマ数・反応の比較検証		
	13	期末課題制作①		テーマ提示と制作開始		
	14	期末課題制作②・講評		作品完成と前期のまとめ		
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	イラストメディア実習		指導担当者名	大和田彩加		
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:		演習:		実習: ○	実技:
年間時間数	168 時間			週時間数	6 時間	
学習到達目標	・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					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	15	他サービスとの連携		pixiv以外のWebサービスとの連携戦略		
	16	pixivランキング		仕組みと実践的な戦略		
	17	収益化手段の理解		ピクシブFANBOX・BOOTHなどの活用		
	18	コンテスト戦略		pixivを軸にした拡張展開の考え方		
	19	コラボ・イベント活用		参加型コンテンツの利用方法		
	20	プロモーション演習①		事前準備と計画立案		
	21	プロモーション演習②		実施と振り返り		
	22	特別授業②		pixiv本社クリエイター講義・質疑応答		
	23	特別授業の振り返り		ポートフォリオの更新と再設計		
	24	テーマ投稿チャレンジ①		短期間集中投稿の企画		
	25	テーマ投稿チャレンジ②		投稿と分析		
	26	期末課題制作①		テーマ選定と方向性の確認		
	27	期末課題制作②		投稿とブラッシュアップ		
28	期末課題講評・まとめ		作品講評と今後の活動展望			
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	コミックイラスト実習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：	
年間時間数	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。自分の強みを理解した作品制作を目標に制作を進める。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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	傾向対策	ss掲載作品の分析		
	3	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		
	4	イラスト制作①	ssテーマイラストの下書きチェック、制作及び投稿		
	5	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		
	6	イラスト制作②	キャラクターの表情に特化したイラスト投稿下書き		
	7	イラスト制作②	制作及び投稿		
	8	イラスト制作③	ss掲載作品の分析自身の絵柄の分析		
	9	イラスト制作③	キャラクターの表情に特化したイラスト投稿下書き		
	10	イラスト制作④	ss掲載作品の分析、掲載確認		
	11	イラスト制作④	作品制作、個別添削		
	12	期末考査フィードバック			
	13	期末考査フィードバック			
	14	期末考査フィードバック			
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	コミックイラスト実習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：	
年間時間数	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。自分の強みを理解した作品制作を目標に制作を進める。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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	15	授業説明	説明・季刊s掲載作品の分析		
	16	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		
	17	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		
	18	イラスト制作⑤	制作及び投稿		
	19	確認	オリジナル表現の方向性の確認		
	20	イラスト制作⑦	光の表現に特化した作品制作。下書き		
	21	イラスト制作⑦	光の表現に特化した作品制作。個別添削		
	22	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		
	23	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの個別添削		
	24	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの完成、投稿確認		
	25	後期末考査	オリジナル表現のイラスト制作完成、発表、投稿		
	26	期末考査フィードバック			
	27	期末試験フィードバック			
28	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	デジタルイラスト実習 I		指導担当者名	上田美桜		
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	168 時間			週時間数	6 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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	デジタルペイントソフトが入っている媒体。Mac					
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と応用技法の導入		授業概要、目標、評価方法の説明。デジタルイラストの応用とは何かを理解し、使用ツールや制作工程の全体像を掴む。		
	2	アートスタイルの研究と模写①		多様なイラストスタイルを分析・模写し、自身の表現の幅を広げる。海外作家のスタイルも含む。		
	3	アートスタイルの研究と模写②		模写したスタイルを基に、自身のスタイルにどう取り込むかを検討・反映させる。		
	4	カラー設計とライティング①		照明の基本と配色バランス、光源による色彩の変化を学びながら実践。		
	5	カラー設計とライティング②		シーンごとのライティング設計を実践し、作品への反映方法を習得する。		
	6	背景とキャラクターの融合①		キャラと背景が自然に馴染む構図や色彩設計を学ぶ。		
	7	背景とキャラクターの融合②		前回の知識を基に、背景付き1枚絵を完成させる。		
	8	特殊ブラシ・質感の応用		素材感(布・金属・水など)を描き分けるためのブラシ設定と描写方法を習得。		
	9	キャラクターデザイン演習①		設定資料を基に、キャラクターの外見と性格の整合性を取るデザイン練習。		
	10	キャラクターデザイン演習②		複数のバリエーション提案と選定、ブラッシュアップまでを行う。		
	11	実践イラスト制作①(一次ラフ)		与えられたテーマでラフ案を複数作成し、構図と表現意図の検討を行う。		
	12	実践イラスト制作②(二次ラフ～線画)		選定されたラフを基に、線画クオリティを高めながら清書する。		
	13	実践イラスト制作③(塗り・仕上げ)		線画に対し配色・仕上げまでを行い、完成を目指す。		
	14	講評・振り返り(前期)		前期の成果を発表・講評し、個別フィードバックを行う。改善点の明確化。		
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	デジタルイラスト実習 I		指導担当者名	上田美桜
実務経験	有	イラストレーターとして、3年間従事		
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	168 時間		週時間数	6 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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	デジタルペイントソフトが入っている媒体。Mac			
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	15	実案件想定①(依頼内容の読解)	クライアントからの依頼書を読み取り、イラストに落とし込む準備を行う。	
	16	実案件想定②(リサーチと構想)	テーマに合った資料集めとラフ構想を行い、方向性を固める。	
	17	実案件想定③(ラフ制作)	方向性に基づき複数案を提出。フィードバックを受けて調整。	
	18	実案件想定④(線画と色設計)	採用案を清書し、配色パターンを複数考える。	
	19	実案件想定⑤(仕上げ・納品)	最終的な仕上げと、納品形式(RGB/CMYK・ファイル形式など)の確認。	
	20	SNS掲載用イラスト制作①(企画・構想)	バズを意識した構図や流行要素を取り入れた企画を立案。	
	21	SNS掲載用イラスト制作②(制作)	実制作と並行して投稿文やタグ設計も検討する。	
	22	Live2D用イラスト制作①(仕様理解)	Live2Dで使用する分割・描画仕様を理解し、設計図を作成する。	
	23	Live2D用イラスト制作②(制作)	仕様に合わせた描き分けを行い、psdファイルの管理も実践。	
	24	ポートフォリオ用作品①(テーマ選定)	自身のアピールポイントを活かすテーマや構図を設計する。	
	25	ポートフォリオ用作品②(制作)	実際に制作し、ブラッシュアップとフィードバックを受ける。	
	26	ポートフォリオ用作品③(仕上げ・掲載)	仕上げと同時に、Web掲載やSNS向けの加工を施す。	
	27	振り返りと個別面談	後期の取り組みを振り返り、進路・今後の課題について面談形式で確認。	
28	成果発表会	年間の成果を発表し、クラス内外から講評を受ける。プレゼン練習も含む。		
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	DTP実習		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	112 時間		週時間数	4 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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	印刷の基礎テキストIllustrator／photoshop			
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	各種印刷物観察／DTPについて	
	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解説	
	6	DTPデザイン基礎	レイアウト基礎について資料参照解説	
	7	Illustrator/Photoshop復習	美しい文字組み、袋文字、Map作成について	
	8	課題1/DTPデザイン基礎	A4広告オリジナルデザイン作成／ファイル形式と管理について	
	9	課題1/DTPデザイン基礎	A4広告オリジナルデザイン作成添削、出力／紙の知識	
	10	課題2/DTPデザイン	チラシデザイン作成／添削／出力断裁／画像解像度と網点	
	11	課題2/DTPデザイン	チラシデザイン作成／出力断裁／レイアウト校正とデータチェック	
	12	復習	フライとチェックと出力依頼書について／前期まとめ	
	13	期末試験フィードバック		
	14	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	DTP実習			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	112 時間			週時間数	4 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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	印刷の基礎テキストIllustrator／photoshop				
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	15	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザインラフ作成／トラッピングの知識		
	16	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン／添削／出力／組み立て完成		
	17	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン制作／添削／出力／組み立て完成		
	18	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作、CD、DVD、ゲームジャケット、雑誌など／ラフ作成		
	19	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作		
	20	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作／添削／出力		
	21	課題5/DTPデザイン	製本について／並製本ページ物の面付け折丁方法、オリジナル作成		
	22	課題5/DTPデザイン	並製本8～12ページ作成		
	23	課題5/DTPデザイン	並製本8～12ページ作成／添削		
	24	課題5/DTPデザイン	並製本8～12ページ作成／添削、出力中綴じ製本完成提出		
	25	課題5/4版式について、まとめ	並製本8～12ページ作成／添削、出力中綴じ製本完成提出／印刷現場を動画で見る／PDFの活用		
	26	データ提出	提出・フィードバック		
27	期末試験フィードバック				
28	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	アナログイラスト実習Ⅱ		指導担当者名	大阪美智子		
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:		演習:		実習: ○	実技:
年間時間数	112 時間			週時間数	4 時間	
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	コピック、水彩色鉛筆、cott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	授業説明・準備物確認・基礎技術の復習・コピック作品制作(春テーマ)			
	3	パステル	コピック完成と提出(春テーマ)・作品発表会・次回使用画材紹介パステル			
	4	色鉛筆・水彩色鉛筆	・パステルの基礎技術・作品制作・次回使用画材紹介色鉛筆・水彩色鉛筆			
	5	ウィンザー&ニュートン	色鉛筆・水彩色鉛筆の基礎技術・作品制作・次回使用画材紹介W&N			
	6	ポスカ	W&Nの基礎技術・次回使用画材紹介ポスカ			
	7	期末課題制作	ポスカの基礎技術・作品制作・期末課題制作インフォメーション			
	8	期末課題制作	画材特性を生かした作品制作(ラフ確認)			
	9	期末課題制作	画材特性を生かした作品制作(中間確認・アドバイス)			
	10	期末課題制作	画材特性を生かした作品制作(提出最終日)			
	11	課題回収	作品発表会と振り返りアンケート			
	12	期末試験フィードバック				
	13	期末試験フィードバック				
	14	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	アナログイラスト実習Ⅱ		指導担当者名	大阪美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義:		演習:		実習: ○ 実技:
年間時間数	112 時間			週時間数	4 時間
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	コピック、水彩色鉛筆、cott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 画後期	15	オリエンテーション	授業説明、準備物確認作品コンセプト・ラフ・使用画材確認		
	16	作品制作	画材特性・陰影を意識したイラストのラフ制作		
	17	作品制作	画材特性・陰影を意識したイラスト制作		
	18	作品制作	画材特性・陰影を意識したイラスト完成・提出・発表会・次回作品「テーマイラスト制作」(テーマ決め)		
	19	作品制作	テーマイラストラフ制作(テーマ確認・テーマとイメージに合った画材選択)		
	20	作品制作	テーマイラスト制作(中間確認・アドバイス)		
	21	作品制作	テーマイラスト制作(最終提出)		
	22	期末課題	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(確認・使用画材確認)		
	23	期末課題	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(確認・中間添削)		
	24	期末課題	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(最終確認)		
	25	課題確認	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(最終提出日)		
	26	発表	期末課題の発表会と授業振り返りアンケート		
	27	期末試験フィードバック			
28	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	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:		演習:○		実習:	実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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					
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、問題集慣用句名、暖色と寒色		
	10	確認テスト色彩心理		教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色		
	11	確認テスト色対比と錯視		教科書、問題集色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視		
	12	確認テスト色彩調和		教科書、問題集配色、色相から配色を考える		
	13	確認テスト色彩効果		教科書、問題集配色技法、色彩と構成		
	14	レポート作成		まとめ		
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	松岡純代	
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:		演習:○		実習:	実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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					
学期	ターム	項目		内容・準備資料等		
授業計画後期	15	確認テスト授業説明		教科書、問題集		
	16	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		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	確認テスト慣用色名②		教科書、問題集慣用句名説明		
	22	確認テスト過去問題		2017夏解答と解説		
	23	確認テスト過去問題		2017冬解答と解説		
	24	確認テスト過去問題		2018夏解答と解説		
	25	確認テスト過去問題		2018冬解答と解説		
	26	確認テスト過去問題		2019夏解答と解説		
	27	色彩検定2級についての説明		次年度概要説明		
	28	レポート作成		まとめ		
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Ⅱ		指導担当者名	大坂美智子		
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：		演習：○		実習：	実技：
年間時間数	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着けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。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ごうかくを目指していく。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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				
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Ⅱ		指導担当者名	大坂美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習: 実技:
年間時間数	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ごうかくを目指していく。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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 後期	15	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		
	16	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		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説		
	23	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説		
	24	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説		
	25	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説		
	26	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説		
	27	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		
	28	後期振り返り			
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	作品制作演習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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	オリエンテーション・目標設定	授業の概要説明／今後のクリエイター活動の方向性を考える／年間の目標設定		
	2	自己分析と作品整理	自分の強み・方向性を分析／過去作品の見直し・選定		
	3	ポートフォリオの構成を考える	作品の掲載順・構成の考え方／参考ポートフォリオの研究		
	4	掲載作品のブラッシュアップ①	選定作品のリメイクや調整作業		
	5	掲載作品のブラッシュアップ②	リメイク・調整の続き／フィードバックの共有		
	6	テキストコンテンツの作成	自己紹介文・作品解説文の書き方と作成		
	7	ポートフォリオサイトの企画	使用ツール・デザインテーマの決定／ラフスケッチ作成		
	8	Webツールの使い方①	ポートフォリオ作成に使うWebツールの操作解説		
	9	Webツールの使い方②	画像配置・テキスト入力・レイアウト調整		
	10	ポートフォリオ制作①	デザインに沿ったサイト制作作業		
	11	ポートフォリオ制作②	制作作業の続き／フィードバックの実施		
	12	ポートフォリオ制作③	作品ページやプロフィールページの調整		
	13	仕上げと最終チェック	リンク・表示・デバイス対応のチェック／発表準備		
	14	発表・講評会(前期)	完成したポートフォリオの発表と講評		
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	作品制作演習Ⅱ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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	15	後期オリエンテーション・運営計画	ポートフォリオ運営・応用の目的を共有／後期の活動計画を立てる	
	16	活動ジャンルの選定	自分の活動スタイル(作品販売／コンテスト応募等)を決定	
	17	活動用作品企画①	販売用／応募用などの新規作品の企画	
	18	活動用作品制作①	企画に基づいた作品制作(前半)	
	19	活動用作品制作②	企画に基づいた作品制作(後半)	
	20	活動戦略・広報計画	SNSや作品投稿サイトを活用した広報戦略を考える	
	21	グッズ企画と制作計画	イラストグッズのアイディア出し・予算と販売計画	
	22	グッズ制作①	入稿データの作成／試作品の準備	
	23	グッズ制作②	完成品の確認とパッケージデザイン	
	24	販売チャネルの選定と準備	BOOTHなどの販売サイト活用やイベント出展の検討	
	25	ポートフォリオの更新	活動内容をポートフォリオサイトに反映	
	26	運営の記録と振り返り①	活動報告のまとめ・実績の記録	
	27	運営の記録と振り返り②	トラブル・課題の振り返りと対策の共有	
	28	成果発表会(後期)	グッズや活動成果、ポートフォリオの発表・講評	
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	著作権概論		指導担当者名	矢田部翔子	
実務経験	無				
開講時期	前期	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間		週時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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				
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/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		
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Ⅱ		指導担当者名	担任
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト科3年制2年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・3年制の2年：2年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
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	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作①	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	
	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	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
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Ⅲ			指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年	
授業方法	講義：○		演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	一般常識1		国語1漢字の読み書き	
	2	一般常識2		国語2対義語・類義語3同音異義語・同訓異字	
	3	一般常識3		国語4四字熟語5故事成語・ことわざ・慣用句	
	4	一般常識4		社会1日本史2世界史	
	5	一般常識5		社会3日本の地理4世界の地理	
	6	一般常識6		社会5民主政治6経済	
	7	小テスト		中学レベル小テスト	
	8	一般常識7		英語1英単語・英熟語2英文法13英文法2	
	9	一般常識8		英語4英文法35会話表現・慣用表現	
	10	一般常識9		数学1重要基礎12重要基礎23式と計算	
	11	一般常識10		数学4方程式と不等式5図形と面積、体積6場合の数と確率	
	12	一般常識11		理科1物理・化学2生物・地学	
	13	一般常識12		文化・芸術・雑学	
	14	期末テスト		一般常識総ざらい	
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Ⅲ			指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	15	志望動機の作り方1	3-7業界、会社にあった動機作り		
	16	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		
	17	制作書類1	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2エントリーシート		
	18	制作書類2	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2封筒の書き方、添え状		
	19	制作書類3	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2その他の書類、履歴書		
	20	制作書類4	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2履歴書の完成		
	21	就職試験のマナー1	5-2～5-3(実践編)入退室		
	22	就職試験のマナー2	5-2～5-3(実践編)面接試験対策1		
	23	就職試験のマナー3	5-2～5-3(実践編)面接試験対策2		
	24	個別指導1	書類添削、面接指導		
	25	個別指導2	書類添削、面接指導		
	26	個別指導3	書類添削、面接指導		
	27	個別指導4	書類添削、面接指導		
	28	個別指導5	書類添削、面接指導		
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Ⅲ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年	
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・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。 ・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。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
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	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	選択授業の基礎を学ぶ。	
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り	
	14	期末試験	期末試験	
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Ⅲ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年	
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・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。 ・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。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	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。	
	16	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。	
	17	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	18	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	19	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	20	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	21	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	22	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	23	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	24	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	25	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	26	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
27	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
28	期末試験	期末試験		
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	クライアントワーク実習Ⅰ			指導担当者名	宗像紫花
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間
学習到達目標	イラストレーターとして、コンテスト応募から実案件の受注・納品までの流れを体系的に学ぶ。 前期ではコンテスト応募を中心に基礎スキルを磨き、後期では案件獲得・クライアント対応の実践力を身につける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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				
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	科目授業の説明。目標設定(コンテスト入賞・ポートフォリオ完成・案件獲得など)		
	2	参加コンペの選定	自己分析(得意分野・伸ばしたいスキルの整理)。各コンペにおける過去の受賞作品分析。		
	3	イラストコンテストの理解	コンテストの種類や審査基準を学び、戦略的に応募する方法を考える。		
	4	イラスト制作のアプローチと目標設定	効果的なアイデア出しと、魅力的なビジュアルを生み出す技術を学ぶ。講座の後目標設定。		
	5	コンペラフイラスト制作	個人目標を踏まえたラフ制作		
	6	ラフ添削・フィードバック	制作したラフの添削とフィードバック		
	7	コンペイラスト制作	ラフをもとにイラストを制作		
	8	イラスト添削・フィードバック	完成形に近い作品の添削・フィードバック		
	9	コンペイラスト制作仕上げ①	ブラッシュアップ込みの作品制作		
	10	コンペイラスト制作仕上げ②	ブラッシュアップ込みの作品制作		
	11	添削・フィードバック	コンペの投稿履歴確認。添削・フィードバック		
	12	制作作品プレゼン準備	制作した作品のプレゼン準備。作品におけるコンセプトの重要性の確認。		
	13	制作作品発表会・期末考査	作品のプレゼン。一人あたり5分ほどで発表。		
	14	振り返り	制作物の振り返り。後期の説明		
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	クライアントワーク実習Ⅰ			指導担当者名	宗像紫花
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間
学習到達目標	イラストレーターとして、コンテスト応募から実案件の受注・納品までの流れを体系的に学ぶ。 前期ではコンテスト応募を中心に基礎スキルを磨き、後期では案件獲得・クライアント対応の実践力を身につける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	オリエンテーション	前期の振り返りと後期スケジュール説明		
	16	クライアントのニーズ分析	業界研究。クライアントのニーズを知る。案件ごとの相場・契約・著作権の基礎知識		
	17	案件向け営業用プロフィール作成	料金表や絵柄のサンプルをまとめたものを作成		
	18	案件の進め方	スムーズな案件進行の方法を学ぶ。		
	19	仮想案件の実践ワーク	仮想案件を通じて、実践的なスキルを磨く。クライアント役と制作者役に分かれ、やり取りを体験		
	20	実践ワークラフ制作	前回授業をもとにそれぞれラフ制作		
	21	実践ワークラフ添削・フィードバック	依頼内容やコンセプトがあっているかの確認		
	22	実践ワーク制作	ラフをもとにイラスト制作		
	23	イラスト添削・フィードバック	完成形に近い作品の添削・フィードバック		
	24	実践ワーク制作仕上げ①	ブラッシュアップ込みの作品制作		
	25	実践ワーク制作仕上げ②	ブラッシュアップ込みの作品制作		
	26	添削・フィードバック/プレゼン準備	添削・フィードバックと並行して、プレゼンの準備		
	27	制作作品プレゼン・期末考査	作品のプレゼン。一人あたり5分ほどで発表。		
	28	振り返り	1年間の振り返り。実績が出た学生はそこで発表。		
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	Live2D実習		指導担当者名	阿部真梨奈
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。		
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	168 時間		週時間数	6 時間
学習到達目標	パーツ分け作画の技術力を向上させること。 破綻のないモデルを1体作れるようになること。(仕事上の基準) 差分切替がひとつできるようになること。 ・キャラクターモデルを新規制作ジャンルは問わない ・SDキャラクターの場合は差分量を追加する			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、Live2DCubism			
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(4/16)	自己紹介、科目受講の説明、個別面談(ラフ制作)	
	2	モデルイラスト制作①	ラフチェック・パーツ分けの講座・制作	
	3	モデルイラスト制作②	ラフチェック・パーツ分けの講座・制作	
	4	モデルイラスト制作③	パーツ分け制作・個別チェック	
	5	モデルイラスト制作④	パーツ分けを完了する・モデリングラフ制作	
	6	モデリング制作①	手順に沿って講座しながらモデリング制作(瞬きまで)	
	7	モデリング制作②	手順に沿って講座しながらモデリング制作(母音の口の動き・顔のXYZ)	
	8	モデリング制作③	手順に沿って講座しながらモデリング制作(母音の口の動き・顔のXYZ)	
	9	モデリング制作④	手順に沿って講座しながらモデリング制作(体の回転XYZ)	
	10	モデリング制作⑤	手順に沿って講座しながらモデリング制作(体の回転XYZ)	
	11	モデリング制作⑥	差分切替・物理演算講座・個別チェック	
	12	モデリング制作⑦	仕上げチェック、最終提出	
	13	期末考査フィードバック(7/16)	個人面談、後期への検討	
	14			
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	Live2D実習		指導担当者名	阿部真梨奈		
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	168 時間			週時間数	6 時間	
学習到達目標	パーツ分け作画の技術力を向上させること。 破綻のないモデルを1体作れるようになること。(仕事上の基準) 差分切替がひとつできるようになること。 ・キャラクターモデルを新規制作ジャンルは問わない ・SDキャラクターの場合は差分量を追加する					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、Live2DCubism					
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	15	オリエンテーション	担当教員紹介及び授業内容確認			
	16	セルフプロデュース①	自分の作品の発信方法、仕事に繋がられる宣伝の個別指導			
	17	セルフプロデュース②	自分の作品の発信方法、仕事に繋がられる宣伝の個別指導			
	18	作品制作①	AdobeaftereffectsとLive2Dを活用した映像作品の制作技法の取得			
	19	作品制作②	Adobeaftereffects使用して簡易的な映像の制作			
	20	作品制作③	Adobeaftereffects使用して簡易的な映像の制作			
	21	作品制作④	Adobeaftereffectsとイラストを活用した映像作品(1分程度)の制作			
	22	作品制作①	Adobeaftereffectsとイラストを活用した映像作品(1分程度)の制作			
	23	作品制作⑤	Adobeaftereffectsとイラストを活用した映像作品(1分程度)の制作			
	24	デザイン制作	Illustratorとイラストを活用した作品の制作技法の習得			
	25	デザイン制作②	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)			
	26	デザイン制作②	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)			
27	まとめ	学習した内容の確認、まとめ				
28	発表	完成作品の発表、確認				
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	コミックイラスト実習Ⅲ		指導担当者名	大阪美智子		
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	デジタルペイントソフトが入っている媒体。Mac					
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	上級編オリエンテーション	上級編の目標とスケジュール確認。ポートフォリオ制作の意義、業界を意識した表現力の強化について共有。			
	2	視覚演出と構図設計①	ダイナミックな構図、視線誘導、奥行きの表現技法を学び、演出力を高める。			
	3	視覚演出と構図設計②	テーマに基づいた構図演習を行い、ストーリー性のあるビジュアル制作に挑戦する。			
	4	カラースクリプトと感情表現①	シーンの感情・雰囲気演出するカラースクリプトの基礎を学ぶ。			
	5	カラースクリプトと感情表現②	自身のテーマに合わせたカラースクリプトを作成し、作品に展開。			
	6	キャラクター＋背景によるストーリービジュアル①	キャラクターの動き・表情と背景を組み合わせた1枚絵を構成する。			
	7	キャラクター＋背景によるストーリービジュアル②	前回の構想をもとに、ラフから清書・仕上げまで実施。			
	8	世界観設計とビジュアル資料作成	架空世界のビジュアル資料(設定画・背景資料・小物など)を制作する。			
	9	応用ブラシ・質感表現の深化	物質感(汚れ・劣化・発光・反射など)の表現を強化し、リアリティを持たせる。			
	10	実践制作①:テーマに基づく作品制作(企画～構図)	指定または自主テーマで企画書・ラフ構成を作成。			
	11	実践制作②:清書・仕上げ(前半)	線画・塗りの前半作業。構図の調整・質感表現の実装。			
	12	実践制作③:清書・仕上げ(後半)	最終仕上げ、フィードバックをもとに完成度を高める。			
	13	ポートフォリオ制作①(選定・編集)	作品の選定、見せ方の構成を検討。SNSや企業提出を意識した形にまとめる。			
	14	ポートフォリオ制作②(仕上げ)	各作品の説明文作成・全体レイアウトの調整と統一感を整える。			
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	コミックイラスト実習Ⅲ		指導担当者名	大阪美智子		
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義:		演習:		実習: ○	実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	デジタルペイントソフトが入っている媒体。Mac					
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 画後期	15	実案件想定①(依頼内容の読解)		クライアントからの依頼書を読み取り、イラストに落とし込む準備を行う。		
	16	実案件想定②(リサーチと構想)		テーマに合った資料集めとラフ構想を行い、方向性を固める。		
	17	実案件想定③(ラフ制作)		方向性に基づき複数案を提出。フィードバックを受けて調整。		
	18	実案件想定④(線画と色設計)		採用案を清書し、配色パターンを複数考える。		
	19	実案件想定⑤(仕上げ・納品)		最終的な仕上げと、納品形式(RGB/CMYK・ファイル形式など)の確認。		
	20	SNS掲載用イラスト制作①(企画・構想)		バズを意識した構図や流行要素を取り入れた企画を立案。		
	21	SNS掲載用イラスト制作②(制作)		実制作と並行して投稿文やタグ設計も検討する。		
	22	Live2D用イラスト制作①(仕様理解)		Live2Dで使用する分割・描画仕様を理解し、設計図を作成する。		
	23	Live2D用イラスト制作②(制作)		仕様に合わせた描き分けを行い、psdファイルの管理も実践。		
	24	ポートフォリオ用作品①(テーマ選定)		自身のアピールポイントを活かすテーマや構図を設計する。		
	25	ポートフォリオ用作品②(制作)		実際に制作し、ブラッシュアップとフィードバックを受ける。		
	26	ポートフォリオ用作品③(仕上げ・掲載)		仕上げと同時に、Web掲載やSNS向けの加工を施す。		
	27	振り返りと個別面談		後期の取り組みを振り返り、進路・今後の課題について面談形式で確認。		
28	成果発表会		年間の成果を発表し、クラス内外から講評を受ける。プレゼン練習も含む。			
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	Vデザイン実習			指導担当者名	阿部真梨奈
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間
学習到達目標	Vtuberとして活動することを想定したキャラクターデザインの実践を通して、商業的視点からの設計力・表現力を身につけることを目的とする。ターゲット設定・世界観構築・Live2D等の仕様理解・実制作までを一貫して学ぶ。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、iPad				
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	オリエンテーションと業界理解	授業ガイダンス、Vtuber市場の概観、商業活動におけるVtuberの役割などを学ぶ。		
	2	キャラクター設計の基礎①	ターゲット層や方向性の設定、キャラ性の初期検討を行う。		
	3	キャラクター設計の基礎②	設定の一貫性や世界観の構築方法を学ぶ。		
	4	競合分析と企画構築	他Vtuberの調査・分析を行い、差別化ポイントを設計する。		
	5	デザイン設計①(全体構成)	シルエットや第一印象、視認性・記号性について演習する。		
	6	デザイン設計②(顔まわり)	顔・髪・目などの特徴や表情設計を行う。		
	7	衣装設計①(ベース構成)	服装の基本構成、モチーフ選定について学ぶ。		
	8	衣装設計②(装飾とバリエーション)	小物・アクセサリデザインとカラーバリエーションを検討する。		
	9	ポージングと表情差分	キャラのポーズ演習と表情差分の制作を行う。		
	10	パーツ分けの考え方	Live2D向けのパーツ構成と設計演習を行う。		
	11	商業向け制作工程と注意点	清書準備、解像度、納品形式、ファイル管理について学ぶ。		
	12	コンセプトボード作成①	キャラ設定の言語化とレイアウト設計を行う。		
	13	コンセプトボード作成②	プレゼン資料を仕上げ、ポートフォリオ展開を想定する。		
	14	プレゼンテーションと講評	企画発表、講評、後期への課題設定を行う。		
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	Vデザイン実習		指導担当者名	阿部真梨奈	
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。			
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	Vtuberとして活動することを想定したキャラクターデザインの実践を通して、商業的視点からの設計力・表現力を身につけることを目的とする。ターゲット設定・世界観構築・Live2D等の仕様理解・実制作までを一貫して学ぶ。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、iPad				
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	商業案件の仕様理解	納品形式、著作権、利用規約など、商業的なルールや契約の基礎を学ぶ。		
	2	清書作業①(線画)	線画の完成度を高め、商業クオリティを意識した線の描き方を実践する。		
	3	清書作業②(カラー)	配色設計、陰影、塗りの方向性を定めて清書を進める。		
	4	表情差分・パーツ設計	複数の表情差分や、Live2D向けのパーツ設計を制作する。		
	5	応用設計(配信・グッズ展開)	配信画面やグッズ展開を想定したデザイン応用演習を行う。		
	6	モーションとレイアウト整理	Live2Dの動きやすさを考慮したパーツ整理・構成を行う。		
	7	提案書作成①	クライアント向け提案資料の構成、基本情報・強みのまとめを行う。		
	8	提案書作成②	ポートフォリオ展開を想定し、魅力的な見せ方とデザインで提案書を仕上げる。		
	9	リテイク対応演習	商業現場を想定し、指摘・修正依頼への対応と調整方法を学ぶ。		
	10	模擬クライアントワーク①	仮想クライアントからの依頼内容に沿って制作を開始する。		
	11	模擬クライアントワーク②	中間提出を行い、フィードバックをもとにブラッシュアップを図る。		
	12	模擬クライアントワーク③	最終仕上げを行い、納品形式にまとめる。		
	13	模擬クライアントワーク④	完成作品と提案資料を最終チェックし、プレゼン準備を整える。		
	14	発表・講評・振り返り	最終プレゼン発表、フィードバック、今後の課題と展望を確認する。		
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	カラーリング実習Ⅰ		指導担当者名	大阪美智子		
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	カラーリングの手法について学びます					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	InDesign					
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	カラーリング実習について	授業の目的と流れ、色彩の基本理論(色相・彩度・明度)を解説			
	2	色彩理論と心理効果	レイアウトグリッド、フレームグリッド、テキストフレームの違いを確認			
	3	配色ルール基礎(補色・類似色)	余白と版面の関係や多ページ物のレイアウトの流れを考える			
	4	色相環とトーンマップ演習	AB版縦組みのドキュメント作成／パネルカスタマイズ／ノンブル			
	5	カラーパレット作成①(既存作品分析)	画像フレーム作成と配置			
	6	カラーパレット作成②(テーマ別演習)	テキストの配置／段落スタイルパネル設定			
	7	キャラ塗り実習①(肌・ベースカラー)	小見出しの設定／ドロップキャップ設定			
	8	キャラ塗り実習②(髪・服)	キャプション入カスタイル設定／テキストの回り込み			
	9	影と光の基礎(影1段階)	魅せる文字を作成／文字に効果を適用する			
	10	影と光の応用(影2段階・反射光)	タイトル、サブタイトルの配置デザイン			
	11	質感演習①(金属・ガラス)	レイアウト校正とデータチェック・InDesignの入稿について			
	12	質感演習②(布・革・毛)	フライトチェックと出力依頼書について			
	13	背景塗り演習①(空・空気遠近)	ページパネルとページの操作／ドキュメントページの移動／前期まとめ			
	14	背景塗り演習②(室内・小物)	レポート作成			
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	カラーリング実習 I		指導担当者名	大阪美智子		
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	カラーリングの手法について学びます					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	InDesign					
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 画後期	15	ライティング設計①(自然光)		昼光・夕方光など自然な光源を意識した塗りを学ぶ		
	16	ライティング設計②(演出ライティング)		青・赤・紫などの演出光を用いた印象操作の技法		
	17	カラーコントロールとレイヤー管理		色の調整、レイヤー構成、非破壊編集の方法を学ぶ		
	18	フィルターと色調補正演習		トーンカーブ・色相彩度などで色味を調整する演習		
	19	カラースクリプト制作①(感情と流れ)		複数場面の色設計で感情や展開を表現する練習		
	20	カラースクリプト制作②(演習)		実際のイメージボードを制作し、演出意図を明確化		
	21	総合演習①(キャラ+背景一枚絵：構想)		ラフ構想から配色設計までを含む作品構成		
	22	総合演習②(清書・仕上げ)		実制作・色の仕上げ・完成		
	23	振り返りと講評①(個別FB)		作品を講評し、改善点をフィードバックする		
	24	振り返りと講評②(最終まとめ)		成果をまとめ、今後のカラーリング表現に活かす		
	25	自主制作		学んだことを活かして制作を実施		
	26	自主制作②		学んだことを活かして制作を実施		
27	自主制作③		学んだことを活かして制作を実施			
28	0		0			
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	マンガイラスト実習			指導担当者名	宗像紫花
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックマスター科3年選択者		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
年間時間数	112 時間			週時間数	4 時間
学習到達目標	イラストを活用した将来の可能性を広げる 同人活動を意識した実践的なスキルの習得				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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	科目授業の説明。目標設定(自分の作風・方向性を明確化)		
	2	名刺用イラストカラーラフ制作①	名刺の必要性を最初に説明したうえでカラーラフ制作		
	3	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	4	名刺用イラスト制作①	ラフをもとにイラストを制作、ある程度の名刺デザインも決定		
	5	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	6	名刺用完成版イラスト制作①	ブラッシュアップ込みの作品制作		
	7	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	8	名刺用イラストカラーラフ制作②	名刺の必要性を最初に説明したうえでカラーラフ制作		
	9	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	10	名刺用イラスト制作②	ラフをもとにイラストを制作、ある程度の名刺デザインも決定		
	11	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	12	名刺用完成版イラスト制作②	ブラッシュアップ込みの作品制作口		
	13	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	14	振り返り	制作物の振り返り、後期の説明		
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	マンガイラスト実習			指導担当者名	宗像紫花
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックマスター科3年選択者		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	112 時間			週時間数	4 時間
学習到達目標	イラストを活用した将来の可能性を広げる 同人活動を意識した実践的なスキルの習得				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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				
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	科目授業の説明。目標設定(自分の作風・方向性を明確化)		
	2	同人活動における販促について	販促用のキャッチコピー・デザイン構成を考える		
	3	販促イラスト①ラフ制作	お品書きの必要性		
	4	販促イラスト①フィードバック＆ブラッシュアップ	Vtuberのキービジュアル込みの販促画像を参考に制作		
	5	販促イラスト①仕上げ＆完成	ブラッシュアップ込みの作品制作		
	6	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	7	販促イラスト②ラフ制作(ポスター・SNS告知)	Vtuberのキービジュアル込みの販促画像を参考に制作		
	8	販促イラスト②フィードバック＆ブラッシュアップ	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	9	販促イラスト②仕上げ＆完成	ブラッシュアップ込みの作品制作		
	10	添削・フィードバック	プロジェクターを使用し、全員分の添削		
	11	お品書きのデザイン構成、イベントにおける冊子の必要性	お品書きの必要性についてのレクチャー、冊子入稿データの説明		
	12	お品書きデザイン＆レイアウト	過去作品使用も可能にしつつ、レイアウトをしてもらう		
	13	販促画像の仕上げ＆調整	イラストに合ったPOPの制作、冊子入稿は任意		
	14	振り返り	制作物の振り返りと1年間のまとめ		
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	アナログイラスト実習Ⅲ		指導担当者名	大坂美智子		
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	112 時間			週時間数	4 時間	
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	コピック、水彩色鉛筆、cott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	授業説明・準備物確認・基礎技術の復習・コピック作品制作(春テーマ)			
	3	パステル	コピック完成と提出(春テーマ)・作品発表会・次回使用画材紹介パステル			
	4	色鉛筆・水彩色鉛筆	・パステルの基礎技術・作品制作・次回使用画材紹介色鉛筆・水彩色鉛筆			
	5	ウィンザー&ニュートン	色鉛筆・水彩色鉛筆の基礎技術・作品制作・次回使用画材紹介W&N			
	6	ポスカ	W&Nの基礎技術・次回使用画材紹介ポスカ			
	7	期末課題制作	ポスカの基礎技術・作品制作・期末課題制作インフォメーション			
	8	期末課題制作	画材特性を生かした作品制作(ラフ確認)			
	9	期末課題制作	画材特性を生かした作品制作(中間確認・アドバイス)			
	10	期末課題制作	画材特性を生かした作品制作(提出最終日)			
	11	課題回収	作品発表会と振り返りアンケート			
	12	期末試験フィードバック				
	13	期末試験フィードバック				
	14	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	アナログイラスト実習Ⅲ		指導担当者名	大坂美智子		
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：		実習：○	実技：
年間時間数	112 時間			週時間数	4 時間	
学習到達目標	・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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	コピック、水彩色鉛筆、cott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 後期	15	オリエンテーション	授業説明、準備物確認作品コンセプト・ラフ・使用画材確認			
	16	作品制作	画材特性・陰影を意識したイラストのラフ制作			
	17	作品制作	画材特性・陰影を意識したイラスト制作			
	18	作品制作	画材特性・陰影を意識したイラスト完成・提出・発表会・次回作品「テーマイラスト制作」(テーマ決め)			
	19	作品制作	テーマイラストラフ制作(テーマ確認・テーマとイメージに合った画材選択)			
	20	作品制作	テーマイラスト制作(中間確認・アドバイス)			
	21	作品制作	テーマイラスト制作(最終提出)			
	22	期末課題	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(確認・使用画材確認)			
	23	期末課題	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(確認・中間添削)			
	24	期末課題	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(最終確認)			
	25	課題確認	世界観が伝わる背景や雑貨、動植物を描いた作品制作(最終提出日)			
	26	発表	期末課題の発表会と授業振り返りアンケート			
27	期末試験フィードバック					
28	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	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義:		演習:○		実習:	実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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					
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、問題集慣用句名、暖色と寒色		
	10	確認テスト色彩心理		教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色		
	11	確認テスト色対比と錯視		教科書、問題集色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視		
	12	確認テスト色彩調和		教科書、問題集配色、色相から配色を考える		
	13	確認テスト色彩効果		教科書、問題集配色技法、色彩と構成		
	14	レポート作成		まとめ		
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	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：○		実習：	実技：
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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					
学期	ターム	項目	内容・準備資料等			
授業計画 後期	15	確認テスト授業説明	教科書、問題集			
	16	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			
	17	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			
	18	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			
	19	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			
	20	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			
	21	確認テスト慣用色名②	教科書、問題集慣用句名説明			
	22	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説			
	23	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説			
	24	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説			
	25	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説			
	26	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説			
	27	色彩検定2級についての説明	次年度概要説明			
28	レポート作成	まとめ				
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Ⅱ		指導担当者名	大坂美智子		
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事				
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：		演習：○		実習：	実技：
年間時間数	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ごうかくを目指していく。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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				
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Ⅱ		指導担当者名	大坂美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習: 実技:
年間時間数	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着けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。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ごうかくを目指していく。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	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 後期	15	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		
	16	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		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説		
	23	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説		
	24	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説		
	25	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説		
	26	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説		
	27	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		
28	後期振り返り				
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	作品制作演習Ⅲ			指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：	
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を 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段階とする。A、B、 Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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		
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	作品制作演習Ⅲ			指導担当者名	藤岡阿比努
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年		
授業方法	講義:	演習: ○		実習:	実技:
年間時間数	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	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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、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 画後期	15	オリエンテーション	企画書確認		
	16	作品制作	作品制作、個別添削		
	17	作品制作	作品制作、個別添削		
	18	作品制作	作品制作、個別添削		
	19	確認	制作進捗確認		
	20	プレゼン確認	企画書で作ったプレゼン形式の確認		
	21	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作		
	22	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作		
	23	作品制作	作品発表、添削		
	24	作品制作	受験企業を想定した作品制作		
	25	作品制作	受験企業を想定した作品制作		
	26	作品制作	作品制作、個別添削		
	27	発表	作品発表確認		
	28	発表	作品発表		
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	担任
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	コミックイラスト科3年制3年	
授業方法	講義：	演習：	実習：○	実技：
年間時間数	180 時間		週時間数	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活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
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	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作①	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	
	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	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
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				