

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 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	全学科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<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 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		
	15	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		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 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	全学科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<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	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	企業訪問	5-1,5-2		
	23	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	24	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	25	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	26	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		
	27	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)		
	28	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)		
	29	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
30	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 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	全学科 1年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</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	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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	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
	15	期末試験	期末試験
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 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	全学科 1年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</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	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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	16	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。
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	29	期末試験	期末試験
30	期末試験	期末試験	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスPC演習			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 1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	PCの使用方法和活用方法を学び、制作や業務でも必要な知識を学ぶ。				
評価方法 評価基準	<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				
授業外学習の方法	提出課題の制作				
<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	イラスト業界に必要なPCスキルとは。タイピング練習の開始と目標設定		
	2	ハードウェア基礎:5大装置	CPU、メモリ、ストレージ等の役割。イラスト制作に必要なPCスペックの理解		
	3	デバイスと周辺機器	液晶タブレット、モニター(色域)、左手デバイスの接続とトラブル対応		
	4	Windowsの階層構造	フォルダ構成、拡張子、パスの概念。どこに何を保存したか迷わない管理術		
	5	プロのデータ管理術	ファイル命名規則(日付_案件_ver)、レイヤー構造の整理とデータ軽量化		
	6	クラウドとバックアップ	Google Drive、Dropboxの活用。HDD/SSDへのバックアップとリスク分散		
	7	ブラインドタッチ演習	タイピング速度向上(5分500文字目標)。ショートカットキーの基本		
	8	Word基礎:ビジネス文書	挨拶状、送付状の作成。フォント、レイアウト、段落設定の基本		
	9	Word応用:企画書作成	自分の作品集(ポートフォリオ)や展示会の企画書を想定した文書作成		
	10	Word応用:契約書調整	業務委託契約書のドラフト確認。変更履歴の記録とコメント機能の活用		
	11	Word・PDF実務	契約書への電子署名、PDFの結合・分割、セキュリティ設定		
	12	Excel基礎:表計算の論理	セル入力、四則演算、オートフィル。納品書・請求書の作成		
	13	Excel実務:指示書の作成	セル内に画像を貼り付け、仕様を分かりやすく伝える指示書デザイン		
	14	Excel実務:仕様書管理	キャラクター設定表、プロップリストの管理。フィルター・ソート活用		
	15	前期まとめ試験	タイピング速度測定と、Word・Excelによる基本書類の作成		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスPC演習		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 1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	PCの使用方法和活用方法を学び、制作や業務でも必要な知識を学ぶ。				
評価方法 評価基準	<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				
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	16	Excel応用:関数活用	クリエイター向けの経理(収支管理)。IF関数やVLOOKUPの基礎		
	17	Excel応用:ガントチャート	制作スケジュールの可視化。納期から逆算した工程管理(マイルストーン)		
	18	Excel応用:スケジュール管理	複数案件を並行させるためのタスク管理表(TODOリスト)の作成		
	19	PowerPoint基礎:スライド構成	1スライド1メッセージの原則。デザインの基本(整列、近接、反復)		
	20	PowerPoint応用:プレゼン資料	自分の作品コンセプトを説明する、視覚効果の高いスライド制作		
	21	PowerPoint応用:図解とグラフ	ターゲット分析や市場調査を視覚化するスマートアートの活用		
	22	プレゼン演習(1):資料完成	アニメーション設定、スライドショーの操作、ノートの活用		
	23	プレゼン演習(2):発表練習	時間配分、話し方、質疑応答のシミュレーション		
	24	ITリテラシーとネットマナー	SNSでの著作権保護、生成AIとの付き合い方、炎上対策		
	25	メール・チャット実務	Slack、Discord、ビジネスメールの使い分け。失礼のない文面とマナー		
	26	セキュリティ対策	パスワード管理、ウイルス対策、フリーWi-Fiの危険性とVPN		
	27	総合演習(1):模擬案件受注	指示書に従い、Excelでガントチャートを作成しWordで契約を確認する		
	28	総合演習(2):企画発表	PowerPointを用いた作品プレゼンテーション(実技審査)		
	29	総合演習(3):成果物整理	1年間の課題データを整理し、外部ストレージへ適切に格納する		
30	年間総括・最終タイピング	目標速度(5分500文字)の最終測定と、PC活用能力の自己診断			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		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 1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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	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	自宅での実習復習				
<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 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		
	6	Illustrator検定対策(スタンダード)	オブジェクトの組み合わせ		
	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/文字の作成・文字関連の機能		
	8	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		
	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/線とアピアランス		
	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/レイアウトの補助機能		
	11	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		
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-1解説		
	13	過去問題	スタンダード模擬問題-2解説		
	14	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		
	15	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		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 1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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	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	自宅での実習復習				
<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	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/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		
	17	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		
	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/選択ツール・範囲の読み込み		
	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/画像解像度とサイズトリミング		
	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/変形・カラーモード色調補正		
	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/ペイント・レタッチ・レイヤーの操作		
	22	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		
	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・ロゴ制作/カスタムシェイプ		
	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/コンテンツ制作・フォトカード/アクション		
	25	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		
	26	過去問題	スタンダード模擬問題-1解説		
	27	過去問題	スタンダード模擬問題-2解説		
	28	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		
	29	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作演習 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	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	キャラクターデザインの基礎的実習でキャラクターデザインについて習得する事を目標とする。 キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。		
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	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
<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 前期	1	オリエンテーション	年間インフォメーション 指示書の読み解き方 ファンアートと仕事絵の違い
	2	イラスト制作のコツ	イラストポートフォリオを作る12のコツ、チーム制作で知っておくべき7ヶ条
	3	色彩基礎	初心者のための色彩講座、絵を上達させる3つのイラストレッスンのコツ
	4	アタリの取り方	アタリの取り方講座、パーツのイメージから考える！キャラクターを描き分ける方法
	5	喜怒哀楽	ポーズでキャラ性を描き分ける！性格別の喜怒哀楽
	6	顔の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！顔の描き方テクニック-実践編-
	7	ポーズの描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！ポーズの描き方テクニック編
	8	全身の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！全身の描き方テクニック-実践編-
	9	構図の基礎	イラストが映える黄金比は存在する！覚えておきたい構図の基本3選
	10	仕上げテク。構図編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック-構図編-
	11	仕上げテク。ポーズ編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック -ポーズ編-
	12	多人数構図	多人数をどうやって配置する？複数キャラクターの構図集
	13	デフォルメキャラクタ	デフォルメキャラクターの描き方
	14	期末試験	喜怒哀楽だけじゃ足りない！？豊富な表情バリエーションの作り方
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作演習 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	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	キャラクターデザインの基礎的実習でキャラクターデザインについて習得する事を目標とする。 キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。		
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	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
<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	16	顔の描き方	「顔の描き方」をマスターする7つのポイント
	17	光と影	基礎力UP！立体感を表現する際に必要な2種類の光を覚えよう
	18	立体感の表現法	OK例とNG例で理解度UP！線画で立体感を表現する3つのコツ
	19	配色	配色の比率は70:25:5！キャラクター配色の決め方 基本編
	20	陰影	悪者は下からライトアップ！印象を変える影の付け方
	21	デジタル彩色	厳選！デジタル絵で覚えておきたい塗り方4種類
	22	イラストアイデアの出し方	テーマ:「夏」イラストのアイデアのヒント
	23	擬人化	モチーフの魅力を引き出す擬人化キャラの描き方
	24	人物のアタリ	輪切りにするとよく分かる！人物のアタリの取り方のコツ
	25	顔の男女描き分け	髪型で誤魔化さない！男女の顔の描き分け講座
	26	イラストの仕上げ	密度の高め方を理解！豪華なイラストを描く3つのコツ
	27	ポージング応用	棒立ちからの脱却！キャラの魅力を引き出すポージングのコツ4選
	28	進化描き分け	ゲームキャラの「進化」で考える！イラストを豪華に魅せる5つのコツ
	29	期末試験	恋愛の「ドキッ」と感も出せる！？キャラクターが生きる構図の作り方
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ライティング演習 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	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</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		
授業外学習の方法	提出課題の制作		
<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	ライティング基礎	光の役割理解/球体陰影
	2	光源の種類	点光源・面光源演習
	3	影の仕組み	本影・半影・落ち影
	4	光の方向	上光・下光・横光・逆光
	5	反射光	環境光追加演習
	6	質感表現①	布・木・石の陰影
	7	質感表現②	金属・ガラス
	8	色と光	光色変化演習
	9	色温度	暖色光/寒色光
	10	環境光	室内光/屋外光
	11	時間帯①	朝・昼表現
	12	時間帯②	夕方・夜表現
	13	顔ライティング	顔陰影制作
	14	全身ライティング	全身陰影制作
	15	前期課題	単一光源作品制作
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ライティング演習 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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</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				
授業外学習の方法	提出課題の制作				
<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	16	複数光源	主光・補助光		
	17	リムライト	輪郭光制作		
	18	明暗演出	強コントラスト制作		
	19	色演出	感情と色演習		
	20	雰囲気光	霧・遠近		
	21	特殊光①	炎・電球		
	22	特殊光②	モニター・ネオン		
	23	環境光応用	背景+人物統合		
	24	屋外演出	自然光制作		
	25	屋内演出	室内光制作		
	26	映像的光	シネマ表現		
	27	色彩設計	カラー設計		
	28	キャラ演出	主役強調		
	29	作品制作	自由テーマ		
30	最終制作	完成提出・講評			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタル彩色演習 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 1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</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・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	自宅での実習復習		
<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 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。
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタル彩色演習 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 1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</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・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	自宅での実習復習				
<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	16	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。		
	17	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。		
	18	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、柔らかさや雰囲気表現に挑戦する。		
	19	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。		
	20	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。		
	21	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。		
	22	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。		
	23	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。		
	24	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。		
	25	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)。		
	26	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。		
	27	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。		
	28	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。		
	29	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。		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習 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	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う		
評価方法 評価基準	<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	各種画材		
授業外学習の方法	課題制作		
<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	背景美術の役割、業界で求められる背景のクオリティと納期の概念
	2	背景のルール:アイレベルの再定義	地平線とレンズの高さ。広角・望遠による空間の圧縮と歪みの原理
	3	パース:一点透視図法の論理性	消失点への収束、正方形のパース上での描き方(立方体の構築)
	4	空間の分割と増殖	パース上での等間隔分割(窓や電柱の配置)と、倍々増殖法
	5	実践:一点透視(グリッド構築)	正確なパースグリッドを引く。グリッドに基づいた正確な空間設計
	6	構図:視線誘導の設計	消失点、明暗差、エッジの強弱を使った「見せたい場所」への誘導
	7	パース:二点透視図法と三次元	二つの消失点の距離と歪みの関係。箱形オブジェクトの集合体
	8	実践:二点透視(建物の構造)	建築物の厚み、窓枠、屋根の重なりなど、ディテールのパース管理
	9	背景のルール:スケール感の把握	扉、椅子、手すり等の「基準サイズ」を用いた、空間の説得力向上
	10	写真資料:構造解析	写真からパースを割り出し、レンズのミリ数を推測する分析訓練
	11	パース:三点透視図法(アオリ)	巨大感、威圧感の演出。3つ目の消失点による垂直線の歪み管理
	12	パース:三点透視図法(フカン)	広がり、説明的構図の演出。高さ情報の整理と空間の把握
	13	実践:三点透視(都市・メガ構造)	高層ビル群や巨大な空間を、三点透視で整合性を保ち描く
	14	傾斜地のパース	坂道、階段、屋根など、基本消失点から外れる「補助消失点」の扱い
	15	前期まとめ:線画精密課題	補助線が完璧に残った状態での、精緻な背景線画の提出
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習 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	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う		
評価方法 評価基準	<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	16	デジタル背景:レイヤー設計	効率的な「奥・中・手前」のパーツ分けと、非破壊編集のワークフロー
	17	レイヤーモード:光の物理現象	乗算での「環境光の影」、スクリーン・加算での「反射光・ハイライト」
	18	背景のルール:空気遠近法	距離による彩度・コントラストの変化。色の減衰の法則を数値で学ぶ
	19	質感表現:自然物(岩・土・草)	レイヤーモード「オーバーレイ」を活用した、テクスチャの馴染ませ方
	20	質感表現:人工物(金属・ガラス)	反射の描き込みと、フレネル反射(角度による反射率)の意識
	21	写真資料:加工と加筆(レタッチ術)	写真を「素材」として使い、イラストとして馴染ませるプロの時短技法
	22	背景の演出:時間帯の表現	昼、夕景、夜。光源の色温度設定と、それに伴う影色の变化
	23	背景の演出:天候の表現	雨、霧、雪。空気感のレイヤー処理と、濡れた路面の反射表現
	24	ライティング:影の設計	影の落ち方による時間表現と、オブジェクト同士の接地影(AO)
	25	構図の深掘り:ライティング構図	明暗(バリュー)だけで構図を見せる。シルエットの視認性
	26	ブラシカスタマイズ	業務効率化。自作ブラシによる樹木、石垣、汚し(ウェザリング)表現
	27	自由制作:コンセプトアート(1)	設定に基づいた背景設計。パースとライティングのラフ作成
	28	自由制作:コンセプトアート(2)	徹底した描き込み。テクスチャとレイヤーモードによる質感追求
	29	自由制作:コンセプトアート(3)	最終調整。被写界深度(ボケ)、グロー効果、レンズフレアの追加
30	後期まとめ:ポートフォリオ選定	制作物のブラッシュアップ。背景専任として見せるための整理	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラストメディア演習		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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト作品を発信する媒体の種類と特徴を理解し、目的に応じた活用方法を選択できる。</li> <li>・SNS、投稿サイト、ポートフォリオサイト等における作品公開の基本を理解できる。</li> <li>・作品タイトル、キャプション、タグ、プロフィール文など、作品を見てもらうための情報整理ができる。</li> <li>・データ形式、画像サイズ、解像度、書き出し方法など、Web掲載に必要な基礎知識を身につける。</li> <li>・著作権、引用、二次創作、個人情報、炎上リスクなど、発信時に注意すべき基本ルールを理解できる。</li> <li>・最終的に、自身の作品を整理し、公開・提出を想定した簡易的な作品ページを作成できる。</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				
<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／イラストメディアとは	授業目的、評価方法、イラストを発信する媒体の種類を理解		
	2	作品発信の目的	趣味、交流、就職活動、依頼獲得など、発信目的の違いを学習		
	3	SNSの特徴理解	X、Instagram、TikTok等の特徴と、イラスト発信での活用方法を学習		
	4	投稿サイトの特徴理解	pixiv等の投稿サイトの特徴、作品の見られ方、投稿形式を学習		
	5	プロフィールの作成	名前、得意分野、活動内容などを整理し、簡単なプロフィール文を作成		
	6	作品タイトルの付け方	作品内容や世界観が伝わるタイトルの考え方を学習		
	7	キャプション・説明文の作成	制作意図、使用ツール、こだわりを短く伝える文章を作成		
	8	タグ・キーワードの考え方	作品を見つけてもらうためのタグ、ジャンル、キーワードを整理		
	9	画像サイズと書き出し	Web掲載に必要な画像サイズ、解像度、ファイル形式を学習		
	10	サムネイルと見せ方	一覧表示で目に留まりやすいトリミング、構図、見せ方を学習		
	11	著作権と発信マナー	著作権、引用、二次創作、個人情報、無断転載対策について学習		
	12	投稿文作成演習	作品に合わせた投稿文、ハッシュタグ、説明文を作成		
	13	簡易作品ページ制作① 構成	掲載作品、プロフィール、作品説明の構成を考える		
	14	前期まとめ／制作・添削	簡易作品ページの制作、個別添削、提出準備		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、作品紹介ページまたは投稿計画を提出		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラストメディア演習		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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト作品を発信する媒体の種類と特徴を理解し、目的に応じた活用方法を選択できる。</li> <li>・SNS、投稿サイト、ポートフォリオサイト等における作品公開の基本を理解できる。</li> <li>・作品タイトル、キャプション、タグ、プロフィール文など、作品を見てもらうための情報整理ができる。</li> <li>・データ形式、画像サイズ、解像度、書き出し方法など、Web掲載に必要な基礎知識を身につける。</li> <li>・著作権、引用、二次創作、個人情報、炎上リスクなど、発信時に注意すべき基本ルールを理解できる。</li> <li>・最終的に、自身の作品を整理し、公開・提出を想定した簡易的な作品ページを作成できる。</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				
<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	16	前期の振り返り／後期制作説明	前期で学習した作品発信の基礎を振り返り、後期目標を確認		
	17	作品ジャンルの整理	キャラクター、背景、デフォルメ、二次創作、オリジナル等の分類を学習		
	18	自分の作風分析	自身の作品傾向、得意な表現、今後伸ばしたい方向性を整理		
	19	ターゲットを意識した発信	誰に見てもらいたいかを考え、投稿内容や見せ方を検討		
	20	投稿スケジュールの考え方	継続的に発信するための投稿頻度、制作計画、管理方法を学習		
	21	作品のシリーズ化	共通テーマ、キャラクター、世界観を活用したシリーズ作品の考え方を学習		
	22	掲載用作品制作① 企画	発信用作品のテーマ、サイズ、掲載媒体を決定		
	23	掲載用作品制作② ラフ	掲載媒体での見え方を意識し、構図やサムネイル映えを検討		
	24	掲載用作品制作③ 制作	ラフをもとに作品制作を進め、投稿用データを作成		
	25	掲載用作品制作④ 仕上げ	色味、トリミング、文字入れ、書き出しを調整		
	26	投稿準備	タイトル、キャプション、タグ、投稿文を作成		
	27	作品発表・講評	完成作品と投稿文を発表し、見せ方や伝わり方を確認		
	28	簡易ポートフォリオ化	発表作品や既存作品を整理し、簡易ポートフォリオとしてまとめる		
29	後期まとめ／講評・修正	作品ページや投稿計画を講評し、改善点を反映			
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、発信用作品と投稿計画を提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習 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	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物をよく観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、基礎的な描写ができる。</li> <li>・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。</li> <li>・質感の違いを観察し、紙・布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・デッサンを通して、イラスト・キャラクター・背景制作に必要な観察力と基礎画力を高める。</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	・鉛筆、練り消し、消しゴム				
授業外学習の方法	・身近な物を観察し、短時間のスケッチやクロッキーを継続して行う。				
<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	授業の進め方、道具の解説、鉛筆の削り方、姿勢と視点の持ち方		
	2	点・線・面の基礎演習	鉛筆のタッチ(ハッチング)による階調表現、筆圧のコントロール		
	3	基本形態の描写(1):球体	光源の意識、陰影の境界線、回り込みの表現と反射光の理解		
	4	基本形態の描写(2):立方体	形の正確な把握(パース)、面ごとの明度差(バリュー)の描き分け		
	5	基本形態の描写(3):円柱	直線と曲線の組み合わせ、円のパース、質感の基礎		
	6	静物デッサン(1):基本形態の組み合わせ	複数のモチーフを配置した際の接地感と、空間の奥行き表現		
	7	静物デッサン(2):質感:自然物	木、石、野菜など。複雑な形状と固有のテクスチャの捉え方		
	8	静物デッサン(3):質感:人工物	金属、ガラス、プラスチック。反射と透明感の描き分け		
	9	構図法とフレーミング	画面構成の基本、モチーフの配置による視線誘導、エスキースの重要性		
	10	解剖学基礎:手の構造	骨格と筋肉の仕組みを学び、手のポーズを論理的に捉える		
	11	手のデッサン	自分の手をモチーフにした描写。複雑なフォルムと立体感の追求		
	12	空間描写の基礎	教室の一部や窓外を使い、広がりや鉛筆一本で表現する訓練		
	13	前期まとめ制作(1)	自由静物課題:モチーフの構成、アタリから大まかな明暗まで		
	14	前期まとめ制作(2)	詳細な描き込み、質感の追求、画面全体のバルール(調子)の調整		
	15	前期まとめ講評	合評を通じた自己課題の発見と、デッサン力の現状確認		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習 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	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物をよく観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、基礎的な描写ができる。</li> <li>・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。</li> <li>・質感の違いを観察し、紙・布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・デッサンを通して、イラスト・キャラクター・背景制作に必要な観察力と基礎画力を高める。</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	・鉛筆、練り消し、消しゴム				
授業外学習の方法	・身近な物を観察し、短時間のスケッチやクロッキーを継続して行う。				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	色鉛筆デッサン(2)	クラフト紙に鉛筆・白鉛筆。手を描く。質感と立体感の強調		
	17	色鉛筆デッサン(3)	完成・発表		
	18	石膏デッサン(1)	CIIは石膏、MCIは風景。アタリと大きなプロポーションの把握		
	19	石膏デッサン(2)	面構成の把握。構造を単純化して捉える訓練		
	20	石膏デッサン(3)	細部の描写。パーツの形と石膏の質感表現		
	21	石膏デッサン(4)	完成・合評		
	22	風景デッサン制作(1)	解説・ロケハン。風景を切り取る視点と構図の決定		
	23	風景デッサン制作(2)	大きな明暗バランスの配置。画面全体のトーン決定		
	24	風景デッサン制作(3)	細部の描き込み。自然物と人工物の描き分け		
	25	風景デッサン制作(4)	完成・合評		
	26	ポートフォリオ制作(1):企画	デッサン専任としての自己アピール作品の選定・構成案		
	27	ポートフォリオ制作(2):制作	弱点を克服した、最も完成度の高い作品の描き込み		
	28	ポートフォリオ制作(3):仕上げ	画面の隅々まで意識した最終調整、作品の定着処理(フィキサチフ)		
	29	年間総括・講評	1年間の作品を通じた成長の振り返りと、次年度への課題抽出		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、総合デッサン課題を実施			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	修了制作実習 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
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	<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	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				
<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	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、アーカイブ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論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	全学科 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<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 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1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 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		
	15	期末テスト	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論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	全学科 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<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	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	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	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導5	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習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	全学科 2年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</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	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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	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
	15	期末試験	期末試験
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習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	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
<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	16	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。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物・小物・建物・空間の関係性を意識し、作品内で使える背景を制作できる。</li> <li>・時間帯、天候、光源、空気感を意識した背景表現を理解し、画面演出に活用できる。</li> <li>・作品の世界観やストーリーに合わせて、背景の設定・構図・描き込み量を調整できる。</li> <li>・資料収集、ラフ作成、線画、彩色、仕上げまでの制作工程を計画的に進めることができる。</li> <li>・最終的に、ポートフォリオ掲載を想定した完成度の高い背景作品を制作できる。</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	2年次の目標:コンセプトアートの視点と、仕事としての背景美術		
	2	高度なパース応用: 広角と望遠	レンズ特性を活かした空間演出。超広角による誇張と望遠による圧縮		
	3	補助消失点の極致	複雑な坂道、回転する物体、入り組んだ屋根構造の正確な作画		
	4	世界観設計: コンセプトの立案	時代設定、気候、文化背景を背景デザインに落とし込む手法		
	5	実践: 歴史的建造物の構造	和風、西洋建築など、様式美とパースを両立させた作画演習		
	6	背景のルール: アイレベルの嘘	イラストとしての見栄えを優先した、パースの「心地よい歪ませ方」		
	7	構図の応用: 黄金比と視線ループ	視聴者の視線を画面内に留めるための、高度なオブジェクト配置術		
	8	写真資料: フォトバッシュ基礎	写真素材を切り貼りし、イラストに馴染ませるスピードアップ技法		
	9	フォトバッシュ応用: 質感統合	異なる写真素材同士の彩度・明度・質感を統一し、一枚の絵にする		
	10	3Dモデル活用術(1)	CLIP STUDIO 3D素材や自作モデルをガイドにした複雑なパース構築		
	11	3Dモデル活用術(2)	3Dの無機質さを消し、手描きの味を出すための加筆・レタッチ技術		
	12	ライティング応用: 複雑な光源	複数光源(ネオン、炎、窓外の光)が干渉し合う空間の彩色		
	13	前期制作: 大規模空間の線画	都市全体、巨大工場など、情報量の多い背景の設計と線画構築		
	14	前期制作: 質感のベース彩色	巨大構造物における空気遠近法と、素材ごとのベース塗り		
	15	前期まとめ: 最終ブラッシュアップ	書き込み密度のコントロールと、メインモチーフの強調		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物・小物・建物・空間の関係性を意識し、作品内で使える背景を制作できる。</li> <li>・時間帯、天候、光源、空気感を意識した背景表現を理解し、画面演出に活用できる。</li> <li>・作品の世界観やストーリーに合わせて、背景の設定・構図・描き込み量を調整できる。</li> <li>・資料収集、ラフ作成、線画、彩色、仕上げまでの制作工程を計画的に進めることができる。</li> <li>・最終的に、ポートフォリオ掲載を想定した完成度の高い背景作品を制作できる。</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				
<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	16	レイヤーモードの極意:質感合成	乗算、オーバーレイ、比較(明)を組み合わせた特殊な質感表現		
	17	演出:エフェクト背景	塵、光の筋(ダスト)、雨粒の跳ね返りなど、臨場感を出すエフェクト		
	18	背景演出:時間の経過と物語	同じ場所の「朝・昼・夕・夜」を描き分け、時間の流れを表現する		
	19	背景演出:経年変化(ウェザリング)	建物の汚れ、錆、植物の浸食を描き込み、実在感を出す技術		
	20	特殊背景:ファンタジー世界	非現実的な浮遊島や魔法施設など、説得力のある架空空間の設計		
	21	特殊背景:SF・サイバーパンク	メカニカルなディテールと発光表現、高密度な情報の整理法		
	22	クライアントワーク想定(1)	指示書に基づいた背景制作。指定された時間、場所、雰囲気再現		
	23	クライアントワーク想定(2)	フィードバックを受けた修正作業。修正に強いレイヤー管理術		
	24	効率化:自作テクスチャ・素材作成	自分の描画スタイルに合わせた、背景用カスタムブラシと素材の量産		
	25	コンセプトアート:一枚絵の完成度	背景そのものが主役となる、物語を感じさせる最高密度の作品制作		
	26	仕上げ:カメラエフェクト	被写界深度、色収差、レンズフレアを用いた映像的な仕上げ手法		
	27	卒業制作/ポートフォリオ準備(1)	就職活動を見据えた、自分の武器となる背景ジャンルの選定		
	28	卒業制作/ポートフォリオ準備(2)	徹底した描き込みと、作品解説(メイキング)の資料作成		
	29	卒業制作/ポートフォリオ準備(3)	業界水準に達しているかの最終確認とブラッシュアップ		
30	2年次総括:最終プレゼン	制作意図の発表と、プロとして働くためのマインドセット確認			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作演習Ⅱ	指導担当者名	曲山美月
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	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物の基本的構造を理解する</li> <li>・人物描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける</li> </ul> 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	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	pixivsensei機能を使った復習		
<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 前期	1	第1回: 導入(解説・制作)	Vtuber市場・需要解説。好きなVtuberを選び「別衣装・別コンセプト」の寄せデザイン制作
	2	第1回: 講評	「誰っぽいかわかるか」基準の講評。「らしさ」を構成する要素(色・シルエット等)の共有
	3	第2回: 仕様書ありデザイン(解説・制作)	仕様書の読み取り方。細かい性格・要望に基づいたキャラデザ着手(ラフ~色ラフ)
	4	第3回: 仕様書ありデザイン(仕上げ・講評)	クリンナップと彩色。成果物の講評。追加課題: 別仕様書で新規デザイン1案制作
	5	第4回: 抽象仕様デザイン(解説・制作)	抽象要素の落とし込み。「短髪・クール系」等、曖昧な要望からのデザイン案量産
	6	第5回: 抽象仕様デザイン(制作・講評)	選定案の仕上げと講評。追加課題: 同条件で別パターンのデザインを1案制作
	7	第6回: 既存新衣装・具体(解説・制作)	衣装デザインの考え方。既存キャラ+具体要望による新衣装デザイン1案制作
	8	第6回: 講評・追加課題	成果物の講評。追加課題: 別衣装案を追加で1案制作
	9	第7回: 既存新衣装・抽象(解説・制作)	解釈力強化。抽象要望(「冬の星空」等)から新衣装デザインを1案制作
	10	第7回: 講評・追加課題	成果物の講評。追加課題: 別衣装案を追加で1案制作
	11	第8回: オリジナルVtuber(解説・制作)	総まとめ。複数コンセプトから選択し、新規キャラクターデザインの設計(三面図ラフ)
	12	第9回: オリジナルVtuber(彩色)	メインビジュアルとしての彩色。教本を活用したりサーチとディテールアップ
	13	第10回: オリジナルVtuber(仕上げ・講評)	成果物の最終講評。ポートフォリオ掲載を見据えたクオリティチェック
	14	前期まとめ: デザイン案の整理	これまでの単発課題を「デザイン実績」として1枚のシートにレイアウトする
	15	前期総括・リサーチ実習	教本「Vtuberデザイン教室」を用い、流行のデザインラインと自身の個性のすり合わせ
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	キャラクター制作演習Ⅱ	指導担当者名	曲山美月
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	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物の基本的構造を理解する</li> <li>・人物描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける</li> </ul> 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	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	pixivsensei機能を使った復習		
<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	16	後期導入: パーツ分けの構造理解	Live2D等を想定した「動くための構造」。関節、重なり、隠れる部分の設計
	17	パーツ分け実習(1): 顔周り	瞬き、口の開閉、髪の揺れ。パーツ分割の境界線と描き足しの技術
	18	パーツ分け実習(2): 体・衣装	腕の屈折、服の重なり、装飾品の独立。前後関係を意識したレイヤー管理
	19	パーツ分け実習(3): 書き出し・確認	透過PNG書き出し、PSD構造の最終チェック。モデラーへの指示書作成
	20	アニメ分野への応用: 三面図	アニメ設定資料形式。どの角度から見ても矛盾のない構造の整合性確認
	21	ゲーム分野への応用: SDキャラ	2頭身~3頭身へのデフォルメ。特徴を残したまま情報を整理する技術
	22	ターゲット別デザイン: 少年・少女	市場需要に合わせた年齢層の描き分け。骨格と等身のコントロール
	23	ターゲット別デザイン: 青年・大人	筋肉、体格、色気。シルエットで年齢と性格を伝えるデザイン
	24	属性デザイン: ファンタジー	異世界、獣人、魔法使い。既存の型を崩さずに新しさを出すアレンジ術
	25	属性デザイン: 現代・サイバー	現代服+メカ、ストリートファッション。素材感の対比によるデザイン
	26	クライアント対応: スピード提案	3タームで1体の新キャラ案。ラフの段階で「選ばれる」ための見せ方
	27	PF強化: 三面図と解説図	設定資料としての美しさ。構造解説、表情差分をまとめた資料制作
	28	卒業制作/PF作品(1): コンセプト	2年間の集大成としてのオリジナルVtuber制作。コンセプトと仕様書作成
	29	卒業制作/PF作品(2): 清書・彩色	パーツ分けも見越した最高密度の作画。多角的な視点でのデザイン
30	年間総括: ポートフォリオ合評	制作したVtuberデザイン群の発表。依頼獲得に向けた強みの言語化	
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	デジタル彩色演習Ⅱ			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2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</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・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	自宅での実習復習				
<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 前期	1	オリエンテーション／彩色Ⅰの復習	授業目的、評価方法、1年次で学習した塗り方やレイヤー構成を確認		
	2	光源と影の考え方	光の方向、影の落ち方、明暗の付け方を理解し、立体感のある彩色を学習		
	3	反射光と環境光	反射光や周囲の色の影響を理解し、自然な色のなじませ方を学習		
	4	肌の塗り応用	肌の透明感、赤み、影色を意識し、キャラクターの魅力を高める彩色を練習		
	5	髪の毛の塗り応用	髪の毛の束感、ツヤ、流れを意識し、立体感のある髪の毛の彩色を学習		
	6	瞳の塗り応用	瞳の透明感、ハイライト、色味の調整を行い、印象的な目の表現を練習		
	7	布・衣装の質感表現	布のしわ、厚み、素材感を意識した衣装の塗り方を学習		
	8	金属・硬質素材の表現	金属、宝石、ガラスなどの反射や光沢を意識した質感表現を学習		
	9	小物・装飾の彩色	アクセサリ、武器、道具など、細部の彩色と画面内での見せ方を学習		
	10	配色バランスの調整	キャラクター全体の色味を整え、まとまりのある配色に調整		
	11	キャラクター彩色制作① ラフ・下塗り	指定キャラクターまたは自身の線画を用いて、配色案と下塗りを作成		
	12	キャラクター彩色制作② 影・光	光源を設定し、影、ハイライト、反射光を入れて立体感を表現		
	13	キャラクター彩色制作③ 仕上げ	加工、色調補正、効果を加え、完成度を高める		
	14	前期まとめ／課題制作・添削	前期制作物の仕上げ、個別添削、提出準備		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、指定条件によるキャラクター彩色課題を実施		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタル彩色演習Ⅱ		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2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</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・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	オリエンテーション	2年次の目標:商業レベルの彩色と、独自の塗りスタイルの確立		
	17	色彩理論の高度な応用	補色や類似色を用いた「視線誘導」と「感情表現」のカラー設計		
	18	ライティング理論:光の種類	直射日光、環境光、反射光、透過光の物理的性質と塗り分け		
	19	人体の彩色:肌の深み(1)	下地、固有色、影、そして「血色(サブサーフェス・スキヤッタリング)」の表現		
	20	人体の彩色:肌の深み(2)	異なる光源下(夕景、夜、室内)での肌色の変化と色の選び方		
	21	質感表現:金属と反射	鏡面反射、鈍い光、金属の「重さ」を色数とコントラストで表現する		
	22	質感表現:布とシワの彩色	素材(シルク、デニム、革)によるハイライトの入り方と影の境界線の処理		
	23	質感表現:髪の毛の演出	髪の毛の束感、天使の輪、毛先の透過表現。情報量を増やす塗り込み		
	24	背景とキャラクターの馴染ませ	環境光をキャラに反映させる「照り返し」と「色かぶり」の調整		
	25	レイヤーモードの極意(1)	オーバーレイ、ハードライト、ソフトライトを使いこなした「空気感」の合成		
	26	レイヤーモードの極意(2)	加算(発光)、覆い焼きによる、デジタル特有の鮮やかな発光表現		
	27	色彩による時間演出:朝・昼	爽やかな朝の青白い光と、コントラストの強い昼の光の描き分け		
	28	色彩による時間演出:夕・夜	暖色系の夕景と、寒色系に差し色を効かせた夜のシネマティックな彩色		
	29	前期制作(1):企画・下塗り	ポートフォリオ用メインイラストの配色設計(カラーラフ)		
30	前期制作(2):仕上げ・講評	細部の塗り込みと、前期学習内容の統合。作品のクオリティチェック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク演習 I			指導担当者名	曲山 美月
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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト制作におけるクライアントワークの基本的な流れを理解できる。</li> <li>・依頼内容を正しく読み取り、目的・用途・納期・サイズ・使用範囲などを整理できる。</li> <li>・クライアントの要望をもとに、ラフ案や制作方針を提案できる。</li> <li>・修正指示を受けた際に、意図を理解し、適切に作品へ反映できる。</li> <li>・著作権、使用許諾、二次利用、納品形式など、依頼制作に必要な基本知識を身につける。</li> <li>・報告・連絡・相談を意識し、社会人としての制作マナーを踏まえたやり取りができる。</li> <li>・最終的に、指定条件に沿ったイラスト制作を行い、納品を想定したデータに整えることができる。</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	・制作仕様書、ヒアリングシート				
授業外学習の方法	・イラスト依頼サイトや企業案件の募集内容を観察し、必要情報や依頼文の特徴を確認する。				
<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	クライアントワークの本質:自己表現ではなく「課題解決」であること		
	2	仕事の受注ルート解説	直請け、エージェント、SNS、SKIMA等プラットフォームの特性と活用		
	3	MV制作(1):指示書の読解	指示書に基づいた世界観の把握、楽曲の分析、ターゲットの確認		
	4	MV制作(2):構想・ラフ	指示を汲み取った構図案の作成。クオリティ重視の設計図構築		
	5	MV制作(3):ラフの修正・確定	クライアント(講師)チェック。フィードバックを反映したラフの完成		
	6	MV制作(4):色ラフ制作	完成手前まで色の方向性を固める。ライティング、空気感の提示		
	7	MV制作(5):色ラフのブラッシュアップ	色の対比、視線誘導の最終確認。彩色工程へ進むための承認獲得		
	8	MV制作(6):線画(クリンナップ)	動画映えを意識した、細部まで妥協のない精密な線画作成		
	9	MV制作(7):ベース彩色	パーツ分けと下塗り。後の修正に対応しやすいレイヤー管理の実践		
	10	MV制作(8):メイン彩色	クオリティ重視。質感、ライティング、書き込みの徹底追求		
	11	MV制作(9):仕上げ・リッチ化	エフェクトの追加、ポストエフェクトによる画面の統合と高品質化		
	12	MV制作(10):納品データの作成	レイヤー統合、psd形式、解像度、納品メールの書き方とマナー		
	13	営業ノウハウ:ポートフォリオ戦略	企業の担当者がどこを見ているか。採用・発注に繋がるPFの構成		
	14	営業ノウハウ:SNS活用とブランディング	案件を呼ぶSNSの運用法。ハッシュタグ活用、投稿時間、交流の作法		
	15	前期まとめ:模擬商談	制作したMVイラストを用いて、自分の強みをアピールするプレゼン		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク演習 I		指導担当者名	曲山 美月	
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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト制作におけるクライアントワークの基本的な流れを理解できる。</li> <li>・依頼内容を正しく読み取り、目的・用途・納期・サイズ・使用範囲などを整理できる。</li> <li>・クライアントの要望をもとに、ラフ案や制作方針を提案できる。</li> <li>・修正指示を受けた際に、意図を理解し、適切に作品へ反映できる。</li> <li>・著作権、使用許諾、二次利用、納品形式など、依頼制作に必要な基本知識を身につける。</li> <li>・報告・連絡・相談を意識し、社会人としての制作マナーを踏まえたやり取りができる。</li> <li>・最終的に、指定条件に沿ったイラスト制作を行い、納品を想定したデータに整えることができる。</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。</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。</p>				
使用教材	・制作仕様書、ヒアリングシート				
授業外学習の方法	・イラスト依頼サイトや企業案件の募集内容を観察し、必要情報や依頼文の特徴を確認する。				
<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	16	仕事の取り方:営業メール・DM	企業への売り込みメール、DMの書き方。無視されない件名と構成		
	17	契約と法務:著作権の基礎	著作権譲渡、使用許諾、二次利用。クリエイターを守る法律知識		
	18	契約と法務:契約書の見方	業務委託契約書の重要項目。避けるべき「不利な条項」のチェック法		
	19	お金の話:見積書の作成	単価相場、計算方法(作業時間×時給+技術料)、消費税の扱い		
	20	お金の話:請求書と確定申告	インボイス制度、源泉徴収、経費の考え方。クリエイターの税金基礎		
	21	スケジュールと進行管理	納期遅延を防ぐ「予備日」の設定。トラブル発生時の報告・連絡・相談		
	22	クライアントとのコミュニケーション	修正依頼への対応術、リメイクが重なった時の交渉、断り方のマナー		
	23	自己分析とニッチ戦略	自分の絵の市場価値はどこにあるか。勝てるジャンルの見極め方		
	24	実践:クラウドソーシング活用	コンペへの参加、プロフィールの最適化、実績ゼロからの脱却法		
	25	実践:展示会・イベント営業	コミティア等のイベントでの名刺交換、ポートフォリオ持ち込み術		
	26	外部エージェントとの付き合い方	登録型エージェントのメリット・デメリット。担当者との信頼構築		
	27	メンタル管理と健康管理	孤独な作業、スランプ、批判への対処。長く続けるための自己ケア		
	28	総合演習:自分だけの営業プラン	卒業後の活動計画(いつ、誰に、どう売るか)のロードマップ作成		
29	総合演習:模擬トラブル対応	「連絡が途絶えた」「支払いが遅れた」等の実例ベースの解決シミュレーション			
30	年間総括:プロイラストレーター宣言	全制作物・営業資料の最終確認。業界へ出るためのマインドセット完了			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習 I			指導担当者名	曲山 美月
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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>1. キャラクター以外の「小物・プロップ」のデザインを通じて、実務に耐えうる具体的かつ論理的なデザイン力を習得する。</p> <p>2. 複数のデザインを組み合わせ、物語性を感じさせる「空間デザイン」として統合・演出できる。</p> <p>3. 自身のデザイン意図をポートフォリオ上で魅力的に伝えるレイアウト・解説力を身につける。</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	CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、スマホ実機(動作確認用)、UIデザイン参考資料				
授業外学習の方法	課題制作				
<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	第1回: 導入(解説・制作)	小物の需要と強み・デザインのコツ。固定モチーフ(コップ等)×キャラモチーフでデザイン		
	2	第1回: 講評・追加課題	制作物の講評。追加課題: 別モチーフで1案追加制作		
	3	第2回: 仕様書あり(解説・制作)	細かい要望(ターゲット・世界観指定)からの小物制作。クライアントワークの意識		
	4	第3回: 仕様書あり(制作・講評)	前回の続き。三面図や解説付きの仕様書形式でのまとめ。成果物の講評		
	5	第4回: モチーフ指定のみ(解説・制作)	発想の広げ方。指定モチーフ「ぬいぐるみ×月」などからデザイン案を量産する		
	6	第5回: モチーフ指定のみ(制作・講評)	選定した案のブラッシュアップとクリンナップ。成果物の講評		
	7	第6回: 抽象テーマ(解説・制作)	雰囲気表現の言語化と形への落とし込み。抽象テーマ(「静寂」「混沌」等)からの小物制作		
	8	第7回: 抽象テーマ(制作・講評)	質感やエフェクトによる雰囲気の強調。成果物の講評		
	9	第8回: 一枚絵制作(解説・制作)	小物の見せ方・配置の理論。既存キャラ+制作した小物での構成案(ラフ)		
	10	第9回: 一枚絵制作(制作)	彩色と仕上げ。キャラと小物の質感の統一感、ライティングの調整		
	11	第10回: 一枚絵制作(講評・課題)	成果物の講評。課題: これまでの小物をポートフォリオ用にレイアウトする		
	12	前期まとめ: ポートフォリオ編集	制作した小物デザイン集の作成。フォント、配色、解説文の構成		
	13	前期ブラッシュアップ(1)	前期課題の中でクオリティが不足している箇所の再修正		
	14	前期ブラッシュアップ(2)	実務を意識したディテールアップ(汚れ、傷、使用感の追加)		
	15	前期総括・プレゼンテーション	前期制作物の発表。プロップデザイナーとしての適性と強みの確認		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習 I		指導担当者名	曲山 美月	
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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>1. キャラクター以外の「小物・プロップ」のデザインを通じて、実務に耐えうる具体的かつ論理的なデザイン力を習得する。</p> <p>2. 複数のデザインを組み合わせ、物語性を感じさせる「空間デザイン」として統合・演出できる。</p> <p>3. 自身のデザイン意図をポートフォリオ上で魅力的に伝えるレイアウト・解説力を身につける。</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	CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、スマホ実機(動作確認用)、UIデザイン参考資料				
授業外学習の方法	課題制作				
<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	16	後期導入:空間デザインへの発展	小物を「置く」から「空間を作る」へ。複数デザインの調和と物語性		
	17	空間デザイン(1):設定とラフ	特定のキャラクターが住む「部屋」や「店」のコンセプトと平面図設計		
	18	空間デザイン(2):配置物の量産	設定に基づいた専用小物のデザイン(3点以上)。空間の密度を上げる		
	19	空間デザイン(3):三次元的構成	1年次の背景知識を活かした、空間全体のパース・アタリ作成		
	20	空間デザイン(4):彩色と演出	ライティングによる時間帯・空気感の表現。メインの小物の強調		
	21	空間デザイン(5):講評	空間としての整合性と、物語が伝わるかのチェック・合評		
	22	集合体デザイン:ショップ・武器庫	関連する小物を大量に並べる際の、リズムとバリエーションの作り方		
	23	空間の一枚絵(1):構想	「キャラクターがいる空間」のドラマチックな構図案の作成		
	24	空間の一枚絵(2):線画・下塗り	高密度な空間のクリーンアップ。小物の配置ミスを防ぐレイヤー管理		
	25	空間の一枚絵(3):彩色・仕上げ	レイヤーモードを駆使したエフェクトと、空間への馴染ませ		
	26	空間の一枚絵(4):最終講評	作品の完成度と、背景・プロップ・キャラの総合評価		
	27	PF強化:デザイン解説資料の作成	どのような思考でそのデザインに至ったか(ロジック)を視覚化する		
	28	PF強化:レイアウト最終調整	企業が見た時に「この人に頼みたい」と思わせるページ構成の完成		
	29	模擬面談・作品プレゼン	自分の作品の強みを言語化し、プレゼンする訓練		
30	年間総括:最終成果物確認	前後期全ての作品をまとめ、ポートフォリオの完成・提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ライティング演習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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	1. ライティング(光源・陰影)の原理を理解し、ボタンやフレーム等のUIパーツに説得力のある質感を与えられる。 2. 世界観やキャラクターに合わせたUIデザインをゼロから構築し、一貫性のある画面設計ができる。 3. 実務を想定したデータの作り方(パーツ分け、命名規則)と、視認性の高い配色・レイアウトを習得する。				
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	CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、スマホ実機(動作確認用)、UIデザイン参考資料				
授業外学習の方法	課題制作				
<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	UIデザインにおける「光」の役割。視認性とユーザー体験(UX)の関係		
	2	UIの基礎知識:画面構成	スマホ画面の規格、セーフエリア、指の動線(ヒートマップ)の理解		
	3	ライティングと質感:ボタン(1)	光源を意識したベベル(斜面)とエンボスの表現。押しやすさの視覚化		
	4	ライティングと質感:ボタン(2)	金属、ガラス、石など、材質ごとのハイライトと反射の描き分け		
	5	カラー理論とアクセシビリティ	色の明度差(コントラスト)による情報の優先順位とバリアフリー		
	6	階層構造とドロップシャドウ	影の落とし方による「浮き出し」の表現。情報の前後関係の整理		
	7	アイコン制作(1):フラット	簡略化された形状での視認性追求。シルエットで伝わるデザイン		
	8	アイコン制作(2):リッチ	ライティングを駆使した、リッチで立体的なアプリアイコンの彩色		
	9	ゲージ・パラメータのデザイン	HPバーや経験値ゲージのライティング表現(液体、エネルギー体など)		
	10	フレーム・ウィンドウ制作(1)	ファンタジー・SFなど、世界観に合わせた枠のデザイン案(ラフ)		
	11	フレーム・ウィンドウ制作(2)	透過処理と加算(発光)レイヤーを用いた、画面を邪魔しない装飾		
	12	フォントとタイポグラフィ	UI用フォントの選び方。光彩拡散(外光)を用いた文字の視認性向上		
	13	前期制作(1):基本画面設計	ゲームのメイン画面(マイページ)のレイアウト構築		
	14	前期制作(2):ライティング統合	全パーツの光源を統一し、画面全体に空気感(色調補正)をのせる		
	15	前期まとめ・合評	制作したメインUIのプレゼンテーションとフィードバック		
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	ライティング演習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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	1. ライティング(光源・陰影)の原理を理解し、ボタンやフレーム等のUIパーツに説得力のある質感を与えられる。 2. 世界観やキャラクターに合わせたUIデザインをゼロから構築し、一貫性のある画面設計ができる。 3. 実務を想定したデータの作り方(パーツ分け、命名規則)と、視認性の高い配色・レイアウトを習得する。				
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	CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、スマホ実機(動作確認用)、UIデザイン参考資料				
授業外学習の方法	課題制作				
<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	16	後期導入: UIのアニメーション演出	触れた時の反応(フィードバック)。光る、震える、拡大する演出		
	17	状態変化のデザイン(差分)	通常時・ホバー時・クリック(タップ)時の色の変化とライティング		
	18	特殊演出: ガチャ画面(1)	ユーザーの期待感を高めるライティングと、豪華な装飾の構築		
	19	特殊演出: ガチャ画面(2)	パーティクル(光の粒子)やフレアを用いた、最高レアリティの演出		
	20	素材の加工術: フォトバッシュUI	写真素材を加工して、テクスチャ感のあるUIパーツを作る技法		
	21	スキーマーフィズムとニューモーフィズム	物理的な質感を模倣するスタイルと、最新の色彩トレンドの学習		
	22	世界観別UI演習: ファンタジー	石、羊皮紙、魔法陣。アナログな質感をデジタルで表現する彩色		
	23	世界観別UI演習: 近未来・SF	ネオン、ホログラム、ノイズ。発光レイヤーを多用するデザイン		
	24	実務演習: 指示書からのUI制作	キャラクターの属性や性格に合わせたUIテーマのカラー設計		
	25	UIパーツの量産と管理	シンボル機能やパーツの共通化。効率的なレイヤー命名規則		
	26	ポートフォリオ用まとめ(1)	UIのパーツ分解図(アセットリスト)の作成と見せ方の工夫		
	27	ポートフォリオ用まとめ(2)	実際の使用シーン(モックアップ)への合成と画像書き出し		
	28	最終制作(1): 総合画面設計	ショップ、リザルト、編成画面など複数画面の統一感の構築		
29	最終制作(2): ブラッシュアップ	最終的な色調整、グロー効果、微細なアニメーションガイドの作成			
30	年間総括: UIデザイナーとしての展望	UI作品の最終講評。業界で求められるUI・UXスキルの再確認			
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	スチルイラスト制作演習 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2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スチルイラストの役割を理解し、場面や感情が伝わる1枚絵を制作できる。</li> <li>・キャラクター、背景、小物、表情、ポーズを組み合わせ、状況が伝わる画面構成を考えることができる。</li> <li>・構図、視線誘導、余白、キャラクター配置を意識し、見やすいイラストを制作できる。</li> <li>・喜び、驚き、不安、緊張感など、感情や物語性を表情・ポーズ・演出で表現できる。</li> <li>・ラフ、線画、彩色、仕上げまでの制作工程を理解し、計画的に作品制作を進めることができる。</li> <li>・最終的に、テーマに沿ったスチルイラストを完成させ、制作意図を説明できる。</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	・キャラクター・背景・構図資料				
授業外学習の方法	日常生活や映像作品から、感情が伝わる表情・ポーズ・場面をメモする。				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	スチルイラストの定義	ゲーム・映像業界におけるスチルの役割、一枚絵との違い、求められる物語性		
	2	指示書の作成(自分向け)	ターゲット、世界観、時間帯、キャラの感情、構図の意図を言語化する		
	3	レイアウトラフの構築(1)	画面内の視線誘導。パースに基づいた背景と人物の整合性を詳細に描く		
	4	レイアウトラフの構築(2)	演出意図に合わせた小物の配置、情報の取捨選択、線画のクオリティアップ		
	5	色ラフの制作(完成手前)	配色、光源、空気感の決定。この段階で完成形が見えるまで塗り込む		
	6	仕上げとリッチ化(1)	質感の描き込み(肌、布、金属)。レイヤーモードによる光の演出		
	7	仕上げとリッチ化(2)	ポストエフェクト(ぼかし、グロー、色収差)。最終的なクオリティアップ		
	8	講評・振り返り	第1回スチルの添削。指示書通りの意図が伝わっているかの確認		
	9	制作サイクル実習:2週1枚(上期)	指示書作成~レイアウトラフ。2週間スパンでの制作管理		
	10	制作サイクル実習:2週1枚(下期)	色ラフ~仕上げ。クオリティを落とさず着地させる練習		
	11	構図のバリエーション:ドラマチック	俯瞰・アオリ、広角レンズ風の歪みを用いた、感情を揺さぶる構図法		
	12	構図のバリエーション:静寂・日常	水平・垂直を意識した、安定感のある「語りすぎない」スチル表現		
	13	複数のキャラクター描写	複数人が画面にいる際の主役の立たせ方、視線の交差、配置のバランス		
	14	前期まとめ制作(1)	自身のポートフォリオの核となる、最高密度のスチル企画・ラフ		
	15	前期まとめ制作(2)	詳細彩色・仕上げ。前期の学習成果の集約と最終講評		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	スチルイラスト制作演習 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2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スチルイラストの役割を理解し、場面や感情が伝わる1枚絵を制作できる。</li> <li>・キャラクター、背景、小物、表情、ポーズを組み合わせ、状況が伝わる画面構成を考えることができる。</li> <li>・構図、視線誘導、余白、キャラクター配置を意識し、見やすいイラストを制作できる。</li> <li>・喜び、驚き、不安、緊張感など、感情や物語性を表情・ポーズ・演出で表現できる。</li> <li>・ラフ、線画、彩色、仕上げまでの制作工程を理解し、計画的に作品制作を進めることができる。</li> <li>・最終的に、テーマに沿ったスチルイラストを完成させ、制作意図を説明できる。</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	・キャラクター・背景・構図資料				
授業外学習の方法	日常生活や映像作品から、感情が伝わる表情・ポーズ・場面をメモする。				
<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	16	スピードアップ:1週1枚への挑戦(1)	なぜ時間がかかるかの自己分析。時短のためのアタリ・下塗り効率化		
	17	実践:1週1枚サイクル(1回目)	タイトなスケジュールでの判断力。詳細ラフの精度を維持したスピード制作		
	18	実践:1週1枚サイクル(2回目)	前回の反省を活かしたワークフローの最適化。彩色の簡略化と密度維持		
	19	色彩による演出:感情の色	喜び、悲しみ、怒り、期待。色調補正を駆使した「感情のライティング」		
	20	質感表現の極意:マテリアル	濡れた肌、火花、ガラスの破片など、一瞬を切り取るスチル特有の質感		
	21	指示書からの読み取り(応用)	クライアント(教師)からの曖昧な指示を、具体的なレイアウトへ落とし込む		
	22	クオリティ維持のテクニック	完成間近での「もう一段リッチに見せる」ためのオーバーレイとテクスチャ		
	23	特殊環境のスチル:水中・空中	浮遊感、水中の光、泡。物理現象をデフォルメして「らしさ」を作る		
	24	特殊環境のスチル:夜景・ネオン	強い明暗差(バリュー)を管理し、暗い画面でもキャラを埋没させない技		
	25	実践:1週1枚サイクル(3回目)	1週間スパンでの完全習得。プロの現場での修正対応を想定した制作		
	26	仕上げの幅を広げるフィルタ加工	映画のようなグレーディング、意図的なレンズゴースト、粒子感の追加		
	27	卒業制作/PF作品(1):企画	自身の代表作となるスチルの指示書作成、レイアウトラフの徹底		
	28	卒業制作/PF作品(2):色ラフ	完成イメージの完全固定。この段階でのクライアント(自己)チェック		
	29	卒業制作/PF作品(3):仕上げ	究極のリッチ化。隅々まで描き込みを入れ、ポートフォリオの顔を作る		
30	年間総括・最終プレゼン	1年間で向上したスピードとクオリティの振り返り、合評			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習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	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物をよく観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、基礎的な描写ができる。</li> <li>・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。</li> <li>・質感の違いを観察し、紙・布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・デッサンを通して、イラスト・キャラクター・背景制作に必要な観察力と基礎画力を高める。</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	・鉛筆、練り消し、消しゴム				
授業外学習の方法	・身近な物を観察し、短時間のスケッチやクロッキーを継続して行う。				
<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	2年次の目標:応用力と表現力の向上。高硬度・低硬度鉛筆の使い分け再確認		
	2	複合モチーフの観察	異なる質感(金属×布など)を組み合わせた、固有色の対比と描写		
	3	空間とパースの深化	室内空間を広角的に捉え、パースの歪みを逆手に取ったダイナミックな描写		
	4	解剖学応用:全身のプロポーション	人体骨格(骨盤・脊椎)を意識した、全身のクロッキーとアタリの取り方		
	5	解剖学応用:筋肉の動き	腕や脚の筋肉の隆起を、面として捉えて陰影をつける訓練		
	6	実践デッサン:着衣の人物	布の質感、シワの寄り方と、その中にある身体の立体感の把握		
	7	色鉛筆デッサン(1):基礎技法	クラフト紙に鉛筆・白鉛筆。ハイライトを際立たせる混合技法の習得		
	8	色鉛筆デッサン(2):手の描写	クラフト紙に鉛筆・白鉛筆。複雑な手のポーズによる立体感の強調		
	9	色鉛筆デッサン(3):完成・発表	固有色と反射光の表現。クラフト紙の地色を活かした最終仕上げ		
	10	応用質感:ガラスと液体	ガラス容器、中の水、映り込み、屈折。透過物の複雑な光の捉え方		
	11	応用質感:毛皮と植物	集合体としての毛の流れや、葉の重なりを効率的に密度高く描く技法		
	12	構図のブラッシュアップ	既存の静物デッサンを「絵」として成立させるためのフレーミングとライティング		
	13	前期まとめ制作(1):構成	自分でモチーフを組み、ポートフォリオ用の大型作品を企画・着手		
	14	前期まとめ制作(2):描き込み	執拗なまでの質感追求。2年次としての圧倒的な描き込み量の提示		
	15	前期まとめ講評	合評。仕事として求められる「観察の正確さ」の最終チェック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習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	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物をよく観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、基礎的な描写ができる。</li> <li>・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。</li> <li>・質感の違いを観察し、紙・布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・デッサンを通して、イラスト・キャラクター・背景制作に必要な観察力と基礎画力を高める。</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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な物を観察し、短時間のスケッチやクロッキーを継続して行う。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	石膏デッサン(1):プロポーション	CI学科対象。大きな明暗の塊と、正確な外形の把握。MCは風景。		
	17	石膏デッサン(2):面構成	石膏像の構造を多角的に分析。陰影の境界線(ターミネーター)の整理		
	18	石膏デッサン(3):細部描写	表情、髪、首周りの構造の描き込み。石膏特有の硬質な質感表現		
	19	石膏デッサン(4):完成・合評	全体のバルールの調整。作品としての完成度追求とフィードバック		
	20	ポートフォリオ対策:弱点補強	石膏・風景の苦手箇所の抽出。ピンポイントでの描写トレーニング		
	21	風景デッサン制作(1):構成・ラフ	解説・ロケハン。焦点(見せ場)を定めた構図の決定と明暗計画		
	22	風景デッサン制作(2):空間構築	遠景・中景・近景の描き分け。空気遠近法を用いた空間の広がり		
	23	風景デッサン制作(3):詳細描写	建物、樹木、路面など、素材ごとのタッチの使い分けと描き込み		
	24	風景デッサン制作(4):完成・合評	最終的な明度調整、視線誘導の確認。作品の提出とプレゼン		
	25	表現の拡張:デッサン×デザイン	デッサンにグラフィック的要素(文字や図形)を組み合わせる実験		
	26	就職活動用PF編集(1)	1・2年次のデッサンを整理。自分の「伸び」を見せる構成案		
	27	就職活動用PF編集(2)	作品写真の撮影(スキャン)、画像補正、レイアウトの微調整		
	28	最終制作(1):自由テーマ	自身の最高傑作となるデッサンの制作。モチーフ・技法の選定		
	29	最終制作(2):仕上げ	1タームかけて、隅々まで妥協のない描写を施す集中制作		
30	年間総括・最終プレゼン	2年間のデッサンを通じた「見る力」の定着確認と卒業に向けた総括			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	修了制作実習Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
学習到達目標	・3年課程の2年生: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	<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	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				
<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	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、アーカイブ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論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	全学科 3年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<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  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1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 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		
	15	期末テスト	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論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	全学科 3年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</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	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	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	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	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導5	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習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	全学科 3年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</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	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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	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
	15	期末試験	期末試験
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習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	全学科 3年生		
授業方法	講義: 0	演習: 0	実習: 0	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
<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	16	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。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習Ⅱ		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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの役割を理解し、就職活動や作品発表に向けた作品整理ができる。</li> <li>・自分の作品の強みや課題を把握し、掲載する作品を選定できる。</li> <li>・作品の見せ方、順番、レイアウト、作品説明文の基本を理解できる。</li> <li>・イラスト・キャラクター・背景・デザイン等の作品を目的に応じて整理できる。</li> <li>・制作過程やラフ、設定資料を活用し、作品の魅力を伝えるページ構成ができる。</li> <li>・簡易的なポートフォリオを作成し、次年度以降の本格的な就職用ポートフォリオ制作につなげることができる。</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	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator,				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<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 前期	1	オリエンテーション／ポートフォリオとは	授業目的、評価方法、ポートフォリオの役割を理解		
	2	ポートフォリオの種類と目的	就職用、進級用、SNS掲載用など、目的別の違いを学習		
	3	作品整理の基本	これまでの制作物を整理し、掲載候補作品を確認		
	4	自分の強みを見つける	作品傾向や得意分野を振り返り、アピールポイントを整理		
	5	掲載作品の選び方	完成度、ジャンル、見せたい力を基準に作品を選定		
	6	作品説明文の書き方	制作意図、使用ソフト、制作時間、工夫点の書き方を学習		
	7	ページ構成の基本	表紙、プロフィール、作品ページ、制作過程ページの構成を学習		
	8	レイアウトの基本	余白、整列、文字サイズ、画像配置を意識したページ作成		
	9	作品ページ制作① 既存作品	既存作品を使用し、1作品分の掲載ページを制作		
	10	作品ページ制作② 説明文追加	作品説明文、制作意図、使用ツールを加えてページを整える		
	11	制作過程ページの作成	ラフ、線画、配色案などを活用し、制作過程をまとめる		
	12	簡易ポートフォリオ制作① 構成案	掲載作品の順番やページ数を決め、全体構成を作成		
	13	簡易ポートフォリオ制作② ページ制作	表紙、プロフィール、作品ページを制作		
	14	前期まとめ／課題制作・添削	簡易ポートフォリオの仕上げ、個別添削、提出準備		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、簡易ポートフォリオを提出		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習Ⅱ			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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの役割を理解し、就職活動や作品発表に向けた作品整理ができる。</li> <li>・自分の作品の強みや課題を把握し、掲載する作品を選定できる。</li> <li>・作品の見せ方、順番、レイアウト、作品説明文の基本を理解できる。</li> <li>・イラスト・キャラクター・背景・デザイン等の作品を目的に応じて整理できる。</li> <li>・制作過程やラフ、設定資料を活用し、作品の魅力を伝えるページ構成ができる。</li> <li>・簡易的なポートフォリオを作成し、次年度以降の本格的な就職用ポートフォリオ制作につなげることができる。</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	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator,				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<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	16	前期の振り返り／後期制作説明	前期で作成した簡易ポートフォリオを振り返り、後期の目標を確認		
	17	業界別ポートフォリオ研究	イラスト、ゲーム、デザイン等の分野ごとの見せ方を学習		
	18	作品ジャンルの整理	キャラクター、背景、彩色、デザインなど掲載ジャンルを分類		
	19	不足作品の確認	ポートフォリオに足りない作品や強化すべき作品を確認		
	20	掲載用作品制作① テーマ設定	掲載を想定した新規作品のテーマ、方向性、制作計画を立てる		
	21	掲載用作品制作② ラフ作成	テーマに沿って構図、キャラクター、背景などのラフを作成		
	22	掲載用作品制作③ 線画作成	ラフをもとに線画を整え、完成作品としての精度を高める		
	23	掲載用作品制作④ 彩色	配色や光源を意識し、作品の彩色を進める		
	24	掲載用作品制作⑤ 仕上げ	細部調整、加工、書き出しを行い、掲載用作品として完成させる		
	25	ポートフォリオ再構成	新規作品を加え、掲載順やページ構成を見直す		
	26	表紙・プロフィールの改善	名前、志望分野、得意分野が伝わる表紙・プロフィールを作成		
	27	作品説明文の改善	作品ごとの制作意図、工夫点、使用ソフトをわかりやすく整理		
	28	全体レイアウトの調整	余白、文字量、画像サイズ、ページの統一感を調整		
	29	後期まとめ／講評・修正	完成したポートフォリオを講評し、提出に向けて修正		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、改訂版ポートフォリオを提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習			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	コミックイラスト科3年制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	単位数	12単位	週時間数	6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	各自制作内容に合わせて準備				
授業外学習の方法	企画書の提案、修了制作作品の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	自己紹介、授業内容説明	自己紹介、授業内容説明		
	2	企画書	企画の制作方法		
	3	企画書	企画書制作(流行のテーマから選んで		
	4	企画書	個別添削		
	5	スケジュール計画	作品制作スケジュールを立てる		
	6	確認	企画書確認		
	7	作品制作	作品制作、個別添削		
	8	作品制作	作品制作、個別添削		
	9	作品制作	作品制作、個別添削		
	10	確認	制作進捗確認		
	11	作品制作	作品制作、個別添削		
	12	作品制作	作品制作、個別添削		
	13	確認	制作進捗確認		
	14	作品制作	前期目標スケジュールまでの進捗確認		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、簡易ポートフォリオを提出		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習	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	コミックイラスト科3年制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	単位数	12単位 週時間数 6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	16	オリエンテーション	企画書確認
	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	作品制作	作品制作、個別添削
	20	確認	制作進捗確認
	21	プレゼン確認	企画書で作ったプレゼン形式の確認
	22	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作
	23	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作
	24	作品制作	作品発表、添削
	25	作品制作	受験企業を想定した作品制作
	26	作品制作	受験企業を想定した作品制作
	27	作品制作	作品制作、個別添削
	28	発表	作品発表確認
	29	発表	作品発表
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、改訂版ポートフォリオを提出	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク演習Ⅱ			指導担当者名	曲山美月
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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト制作におけるクライアントワークの基本的な流れを理解できる。</li> <li>・依頼内容を正しく読み取り、目的・用途・納期・サイズ・使用範囲などを整理できる。</li> <li>・クライアントの要望をもとに、ラフ案や制作方針を提案できる。</li> <li>・修正指示を受けた際に、意図を理解し、適切に作品へ反映できる。</li> <li>・著作権、使用許諾、二次利用、納品形式など、依頼制作に必要な基本知識を身につける。</li> <li>・報告・連絡・相談を意識し、社会人としての制作マナーを踏まえたやり取りができる。</li> <li>・最終的に、指定条件に沿ったイラスト制作を行い、納品を想定したデータに整えることができる。</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	・制作仕様書、ヒアリングシート				
授業外学習の方法	・イラスト依頼サイトや企業案件の募集内容を観察し、必要情報や依頼文の特徴を確認する。				
<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	第1回:導入(解説・制作)	依頼の種類、個性の活かし方、営業の基本。営業メール作成実習		
	2	第1回:講評・課題	営業メール講評。課題:お気に入り作品5点提出+強み分析		
	3	第2回:料金表・準備(解説・制作)	相場観の理解と、自身のスキルに見合った料金表の作成		
	4	第2回:講評	作成した料金表の妥当性と見せ方の講評・修正		
	5	第3回: SNS運用(解説・制作)	プラットフォーム別の運用術。自身の投稿戦略(スケジュール・内容)作成		
	6	第3回:講評	投稿戦略の具体性と実現可能性のチェック・講評		
	7	第4回: MV制作(解説・制作)	3年次MV制作開始。指示書読解と「自分ならどう付加価値を出すか」の検討		
	8	第5回: MV制作(ラフ・工程管理)	スケジュール表作成とラフ制作。クライアントへの進捗報告シミュレーション		
	9	第6回: MV制作(色ラフ・合評)	色彩設計の提示。修正依頼(リテイク)を想定した複数案の提示		
	10	第7回: MV制作(線画・クリンナップ)	動画用素材としてのレイヤー構造(パーツ分け)を意識した精密線画		
	11	第8回: MV制作(彩色・質感)	前年を上回るクオリティの追求。楽曲の盛り上がりに合わせて演出彩色		
	12	第9回: MV制作(仕上げ・納品)	エフェクト追加。納品データの最終確認と、納品後のアフターフォロー		
	13	第10回: MV制作(総括・講評)	完成作品のプレゼン。制作プロセス(やり取りの質)を含めた評価		
	14	前期まとめ: 営業キット完成	料金表、SNS戦略、MV作品を一つの「営業セット」として整理		
	15	前期総括・模擬商談	外部パートナーを想定した、自身の制作プランと見積の提案演習		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク演習Ⅱ		指導担当者名	曲山美月	
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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト制作におけるクライアントワークの基本的な流れを理解できる。</li> <li>・依頼内容を正しく読み取り、目的・用途・納期・サイズ・使用範囲などを整理できる。</li> <li>・クライアントの要望をもとに、ラフ案や制作方針を提案できる。</li> <li>・修正指示を受けた際に、意図を理解し、適切に作品へ反映できる。</li> <li>・著作権、使用許諾、二次利用、納品形式など、依頼制作に必要な基本知識を身につける。</li> <li>・報告・連絡・相談を意識し、社会人としての制作マナーを踏まえたやり取りができる。</li> <li>・最終的に、指定条件に沿ったイラスト制作を行い、納品を想定したデータに整えることができる。</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	・制作仕様書、ヒアリングシート				
授業外学習の方法	・イラスト依頼サイトや企業案件の募集内容を観察し、必要情報や依頼文の特徴を確認する。				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	後期導入:非専門ジャンルへの挑戦	自分の「描きにくい/描かない」ジャンルの分析と、市場需要の再確認		
	17	擬似依頼演習(1):未経験ジャンル	自身が不得意とするジャンルの指示書受領。資料収集と分析		
	18	擬似依頼演習(2):ラフ・構成	不慣れなモチーフを論理的に構築する。外部への質問・確認作業の練習		
	19	擬似依頼演習(3):彩色・仕上げ	彩色工程。自分の引き出しにない塗り方の研究と実践		
	20	擬似依頼演習(4):最終講評	「描ける範囲」が広がったかの確認。ポートフォリオへの掲載判断		
	21	外部折衝実務:トラブル対応(1)	納期直前の大幅な仕様変更、連絡不通などへの論理的な対応法		
	22	外部折衝実務:トラブル対応(2)	未払い防止策、追加料金の交渉。メール文面のロールプレイング		
	23	PF強化:外部向け解説資料作成	制作物の「意図」と「対応範囲」を企業に伝えるためのキャプション制作		
	24	実践:セルフプロモーション	自身のWebサイトやSNSプロフィールの最終最適化。検索キーワードの意識		
	25	実戦形式:3日間短期課題(1)	現場の急ぎ案件を想定。短時間で指示通りの成果物を出す訓練		
	26	実戦形式:3日間短期課題(2)	成果物のクオリティチェックと、スピードを補うコミュニケーション術		
	27	卒業後の活動ロードマップ(1)	開業届、確定申告、健康保険など、フリーランス・副業の事務手続		
	28	卒業後の活動ロードマップ(2)	1年後の目標設定と、具体的な営業先リスト(10社以上)の作成		
	29	3年次総括:ポートフォリオ合評	3年間の集大成としてのPF確認。外部へ出せるレベルに達しているかの審査		
30	最終プレゼン:プロへの決意表明	自身の作家性と、仕事としてのイラストの両立についての最終発表			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習		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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Microsoft Officeの基本操作を理解し、Word・Excel・PowerPointを目的に応じて活用できる。</li> <li>・Wordを使用して、文書作成、文字設定、段落設定、表作成、画像挿入などの基本操作ができる。</li> <li>・Excelを使用して、表作成、四則演算、基本関数、グラフ作成、データ整理などの基本操作ができる。</li> <li>・PowerPointを使用して、スライド作成、文字・画像配置、デザイン調整、発表資料作成ができる。</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・Microsoft Word・Microsoft Excel・Microsoft PowerPoint				
授業外学習の方法	・授業で扱ったWord・Excel・PowerPointの操作を復習し、手順を確認する。				
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	MOS試験の概要、受験方法の解説、スキルチェック		
	2	Word: 第1章(前)	文書の作成、管理。保存形式の変更、ドキュメントの検査		
	3	Word: 第1章(後)	テキスト、段落、セクションの書式設定。検索・置換		
	4	Word: 第2章(前)	表やリストの作成。セル、行、列の編集、箇条書きの設定		
	5	Word: 第2章(後)	表のデザインとレイアウト、リストのレベル変更		
	6	Word: 第3章(前)	参考資料の作成、管理。目次の作成、脚注・引用文献の挿入		
	7	Word: 第3章(後)	図表番号の挿入、索引の作成と更新		
	8	Word: 第4章(前)	グラフィック要素の挿入。画像、図形、SmartArtの配置		
	9	Word: 第4章(後)	テキストボックス、スクリーンショットの活用とテキストの折り返し		
	10	Word: 第5章(前)	文書の共同作業。コメントの管理、変更履歴の記録と承諾		
	11	Word: 第5章(後)	宛名ラベル、差し込み印刷。最終チェックと保護		
	12	Word: 模擬試験演習(1)	模擬プログラム第1回。時間配分と出題傾向の把握		
	13	Word: 模擬試験演習(2)	模擬プログラム第2回。苦手分野の集中復習		
	14	Word: 模擬試験演習(3)	模擬プログラム第3回。ランダム問題による実力確認		
	15	前期まとめ: Word模擬試験	本番形式での最終シミュレーション(合格ライン突破の確認)		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習		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	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Microsoft Officeの基本操作を理解し、Word・Excel・PowerPointを目的に応じて活用できる。</li> <li>・Wordを使用して、文書作成、文字設定、段落設定、表作成、画像挿入などの基本操作ができる。</li> <li>・Excelを使用して、表作成、四則演算、基本関数、グラフ作成、データ整理などの基本操作ができる。</li> <li>・PowerPointを使用して、スライド作成、文字・画像配置、デザイン調整、発表資料作成ができる。</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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PC・Microsoft Word・Microsoft Excel・Microsoft PowerPoint</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業で扱ったWord・Excel・PowerPointの操作を復習し、手順を確認する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	Excel: 第1章(前)	ワークシートやブックの管理。シートの移動・コピー、書式のコピー		
	17	Excel: 第1章(後)	データの検索・置換、セルの書式設定、名前付き範囲の定義		
	18	Excel: 第2章(前)	セルや範囲のデータの管理。データの自動入力、列や行の操作		
	19	Excel: 第2章(後)	データの配置、セルの結合。数値や日付の書式設定		
	20	Excel: 第3章(前)	テーブルとテーブルのデータの管理。スタイルの適用、集計行の追加		
	21	Excel: 第3章(後)	データの並べ替え、フィルターの適用。スライサーの活用		
	22	Excel: 第4章(前)	数式や関数を用いた演算。SUM, AVERAGE, MIN, MAX, COUNT		
	23	Excel: 第4章(後)	論理関数(IF)、文字列関数(CONCAT, LEFT, RIGHT)の基本		
	24	Excel: 第5章(前)	グラフの作成。グラフの追加、デザインの変更		
	25	Excel: 第5章(後)	グラフィック要素の挿入。図解の活用、代替テキストの設定		
	26	Excel: 模擬試験演習(1)	模擬プログラム第1回。マルチプロジェクト形式への慣れ		
	27	Excel: 模擬試験演習(2)	模擬プログラム第2回。関数の凡ミス防止トレーニング		
	28	Excel: 模擬試験演習(3)	模擬プログラム第3回。時間短縮のための操作最適化		
	29	Excel: 模擬試験演習(4)	模擬プログラム第4~5回。全範囲の最終総ざらい		
	30	後期まとめ: Excel模擬試験	本番形式での最終シミュレーション(合格ライン突破の確認)		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	スチルイラスト制作演習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3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スチルイラストの役割を理解し、場面や感情が伝わる1枚絵を制作できる。</li> <li>・キャラクター、背景、小物、表情、ポーズを組み合わせ、状況が伝わる画面構成を考えることができる。</li> <li>・構図、視線誘導、余白、キャラクター配置を意識し、見やすいイラストを制作できる。</li> <li>・喜び、驚き、不安、緊張感など、感情や物語性を表情・ポーズ・演出で表現できる。</li> <li>・ラフ、線画、彩色、仕上げまでの制作工程を理解し、計画的に作品制作を進めることができる。</li> <li>・最終的に、テーマに沿ったスチルイラストを完成させ、制作意図を説明できる。</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	・キャラクター・背景・構図資料				
授業外学習の方法	日常生活や映像作品から、感情が伝わる表情・ポーズ・場面をメモする。				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	スチルイラストの定義	ゲーム・映像業界におけるスチルの役割、一枚絵との違い、求められる物語性		
	2	指示書の作成(自分向け)	ターゲット、世界観、時間帯、キャラの感情、構図の意図を言語化する		
	3	レイアウトラフの構築(1)	画面内の視線誘導。パースに基づいた背景と人物の整合性を詳細に描く		
	4	レイアウトラフの構築(2)	演出意図に合わせた小物の配置、情報の取捨選択、線画のクオリティアップ		
	5	色ラフの制作(完成手前)	配色、光源、空気感の決定。この段階で完成形が見えるまで塗り込む		
	6	仕上げとリッチ化(1)	質感の描き込み(肌、布、金属)。レイヤーモードによる光の演出		
	7	仕上げとリッチ化(2)	ポストエフェクト(ぼかし、グロー、色収差)。最終的なクオリティアップ		
	8	講評・振り返り	第1回スチルの添削。指示書通りの意図が伝わっているかの確認		
	9	制作サイクル実習:2週1枚(上期)	指示書作成~レイアウトラフ。2週間スパンでの制作管理		
	10	制作サイクル実習:2週1枚(下期)	色ラフ~仕上げ。クオリティを落とさず着地させる練習		
	11	構図のバリエーション:ドラマチック	俯瞰・アオリ、広角レンズ風の歪みを用いた、感情を揺さぶる構図法		
	12	構図のバリエーション:静寂・日常	水平・垂直を意識した、安定感のある「語りすぎない」スチル表現		
	13	複数のキャラクター描写	複数人が画面にいる際の主役の立たせ方、視線の交差、配置のバランス		
	14	前期まとめ制作(1)	自身のポートフォリオの核となる、最高密度のスチル企画・ラフ		
	15	前期まとめ制作(2)	詳細彩色・仕上げ。前期の学習成果の集約と最終講評		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	スチルイラスト制作演習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3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スチルイラストの役割を理解し、場面や感情が伝わる1枚絵を制作できる。</li> <li>・キャラクター、背景、小物、表情、ポーズを組み合わせ、状況が伝わる画面構成を考えることができる。</li> <li>・構図、視線誘導、余白、キャラクター配置を意識し、見やすいイラストを制作できる。</li> <li>・喜び、驚き、不安、緊張感など、感情や物語性を表情・ポーズ・演出で表現できる。</li> <li>・ラフ、線画、彩色、仕上げまでの制作工程を理解し、計画的に作品制作を進めることができる。</li> <li>・最終的に、テーマに沿ったスチルイラストを完成させ、制作意図を説明できる。</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	・キャラクター・背景・構図資料				
授業外学習の方法	日常生活や映像作品から、感情が伝わる表情・ポーズ・場面をメモする。				
<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	16	スピードアップ:1週1枚への挑戦(1)	なぜ時間がかかるかの自己分析。時短のためのアタリ・下塗り効率化		
	17	実践:1週1枚サイクル(1回目)	タイトなスケジュールでの判断力。詳細ラフの精度を維持したスピード制作		
	18	実践:1週1枚サイクル(2回目)	前回の反省を活かしたワークフローの最適化。彩色の簡略化と密度維持		
	19	色彩による演出:感情の色	喜び、悲しみ、怒り、期待。色調補正を駆使した「感情のライティング」		
	20	質感表現の極意:マテリアル	濡れた肌、火花、ガラスの破片など、一瞬を切り取るスチル特有の質感		
	21	指示書からの読み取り(応用)	クライアント(教師)からの曖昧な指示を、具体的なレイアウトへ落とし込む		
	22	クオリティ維持のテクニック	完成間近での「もう一段リッチに見せる」ためのオーバーレイとテクスチャ		
	23	特殊環境のスチル:水中・空中	浮遊感、水中の光、泡。物理現象をデフォルメして「らしさ」を作る		
	24	特殊環境のスチル:夜景・ネオン	強い明暗差(バリュー)を管理し、暗い画面でもキャラを埋没させない技		
	25	実践:1週1枚サイクル(3回目)	1週間スパンでの完全習得。プロの現場での修正対応を想定した制作		
	26	仕上げの幅を広げるフィルタ加工	映画のようなグレーディング、意図的なレンズゴースト、粒子感の追加		
	27	卒業制作/PF作品(1):企画	自身の代表作となるスチルの指示書作成、レイアウトラフの徹底		
	28	卒業制作/PF作品(2):色ラフ	完成イメージの完全固定。この段階でのクライアント(自己)チェック		
	29	卒業制作/PF作品(3):仕上げ	究極のリッチ化。隅々まで描き込みを入れ、ポートフォリオの顔を作る		
30	年間総括・最終プレゼン	1年間で向上したスピードとクオリティの振り返り、合評			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	UI制作演習			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 3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームUIの役割を理解し、プレイヤーに情報をわかりやすく伝えるための画面設計ができる。</li> <li>・HPゲージ、メニュー画面、ボタン、アイコン、ステータス画面など、ゲーム内で使用される基本的なUI要素を理解する。</li> <li>・ゲームジャンルや世界観に合わせたUIデザインの考え方を身につける。</li> <li>・視認性、操作性、情報の優先順位を意識し、使いやすい画面レイアウトを作成できる。</li> <li>・既存ゲームのUIを分析し、良い点や改善点を言語化できる。</li> <li>・最終的に、ゲーム画面を想定したUIデザインを制作し、意図を説明できる力を身につける。</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	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator,ゲームUI参考資料				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<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 前期	1	オリエンテーション／ゲームUIとは	授業の目的、評価方法、ゲームUIの役割を理解する。		
	2	UIとUXの基本	UIとUXの違いを学び、見た目のデザインだけでなく使いやすさの重要性を理解する。		
	3	ゲーム画面の構成要素	HPゲージ、スコア、マップ、メニュー、ボタンなど、ゲーム画面を構成する要素を確認する。		
	4	情報の優先順位	プレイヤーに先に伝えるべき情報を整理し、画面内での見せ方を考える。		
	5	レイアウトの基本	余白、整列、グループ化を意識した画面配置の基本を学ぶ。		
	6	視認性の高い文字設計	ゲーム画面上で読みやすい文字サイズ、フォント、文字色、背景との関係を学ぶ。		
	7	ボタンデザインの基本	押せることがわかるボタン、状態変化、選択中・非選択中の見せ方を学ぶ。		
	8	アイコンデザインの基本	アイテム、スキル、設定などを表すアイコンの役割とデザイン方法を学ぶ。		
	9	ゲージ・ステータス表示	HP、MP、経験値、スタミナなどのゲージ表現と、数値情報の見せ方を学ぶ。		
	10	色彩とゲームUI	配色による見やすさ、危険・回復・選択などの意味づけを理解する。		
	11	ジャンル別UI分析① RPG・アクション	RPGやアクションゲームのUIを比較し、必要な情報や画面構成の違いを分析する。		
	12	ジャンル別UI分析② ノベル・パズル	ノベルゲームやパズルゲームのUIを比較し、操作性や情報量の違いを分析する。		
	13	ミニ課題:基本UIパーツ制作	ボタン、ゲージ、アイコンなどの基本UIパーツを制作する。		
	14	前期まとめ／期末試験対策	前期で学習したUIの基本要素、視認性、操作性について復習する。		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、UI基礎知識の確認または指定UIパーツ制作を実施する。		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	UI制作演習		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 3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームUIの役割を理解し、プレイヤーに情報をわかりやすく伝えるための画面設計ができる。</li> <li>・HPゲージ、メニュー画面、ボタン、アイコン、ステータス画面など、ゲーム内で使用される基本的なUI要素を理解する。</li> <li>・ゲームジャンルや世界観に合わせたUIデザインの考え方を身につける。</li> <li>・視認性、操作性、情報の優先順位を意識し、使いやすい画面レイアウトを作成できる。</li> <li>・既存ゲームのUIを分析し、良い点や改善点を言語化できる。</li> <li>・最終的に、ゲーム画面を想定したUIデザインを制作し、意図を説明できる力を身につける。</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	・AdobeCC AfterEffects, Premiere, Photohop, Illustrator, ゲームUI参考資料				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期の復習／後期制作の確認	前期で学習したUIパーツやレイアウトの基本を確認し、後期の制作目標を理解する。		
	17	世界観に合わせたUI設計	ファンタジー、SF、和風、現代風など、ゲームの世界観に合わせたデザインの考え方を学ぶ。		
	18	タイトル画面の設計	ゲームタイトル、スタートボタン、メニュー項目など、タイトル画面に必要な要素を整理する。		
	19	メニュー画面の設計	装備、アイテム、設定、セーブなどのメニュー画面の構成と導線を考える。		
	20	ステータス画面の設計	キャラクター情報、能力値、スキル、装備情報などを見やすく整理する方法を学ぶ		
	21	バトル画面のUI設計	コマンド、HP、敵情報、ターン表示など、戦闘画面に必要な情報設計を学ぶ。		
	22	スマートフォン向けUI	画面サイズ、タップ領域、片手操作を意識したスマホゲームUIの特徴を学ぶ。		
	23	コンシューマー・PC向けUI	コントローラー操作やマウス操作を想定したUI配置、選択状態の見せ方を学ぶ。		
	24	UIモックアップ制作① 企画・ラフ作成	制作するゲームジャンルと世界観を決め、必要な画面やUI要素をラフで設計する。		
	25	UIモックアップ制作② パーツ制作	ボタン、ゲージ、アイコン、フレームなど、画面に必要なUIパーツを制作する。		
	26	UIモックアップ制作③ 画面レイアウト	制作したUIパーツを配置し、画面全体の見やすさや情報の優先順位を調整する。		
	27	UIモックアップ制作④ 世界観調整	配色、装飾、フォント、質感を調整し、ゲームの雰囲気合ったUIに仕上げる。		
	28	講評・修正	制作したUIモックアップを発表し、講評をもとに視認性や操作性を改善する。		
	29	後期まとめ／期末試験対策	後期で学習した画面設計、世界観表現、UIモックアップ制作の流れを復習する。		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、指定条件に沿ったゲームUI画面制作または制作物提出を実施する。			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習Ⅲ			指導担当者名	上田美桜
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	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物をよく観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、基礎的な描写ができる。</li> <li>・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。</li> <li>・質感の違いを観察し、紙・布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・デッサンを通して、イラスト・キャラクター・背景制作に必要な観察力と基礎画力を高める。</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	・鉛筆、練り消し、消しゴム				
授業外学習の方法	・身近な物を観察し、短時間のスケッチやクロッキーを継続して行う。				
<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	授業の進め方、道具の解説、鉛筆の削り方、姿勢と視点の持ち方		
	2	点・線・面の基礎演習	鉛筆のタッチ(ハッチング)による階調表現、筆圧のコントロール		
	3	基本形態の描写(1):球体	光源の意識、陰影の境界線、回り込みの表現と反射光の理解		
	4	基本形態の描写(2):立方体	形の正確な把握(パース)、面ごとの明度差(バリュー)の描き分け		
	5	基本形態の描写(3):円柱	直線と曲線の組み合わせ、円のパース、質感の基礎		
	6	静物デッサン(1):基本形態の組み合わせ	複数のモチーフを配置した際の接地感と、空間の奥行き表現		
	7	静物デッサン(2):質感:自然物	木、石、野菜など。複雑な形状と固有のテクスチャの捉え方		
	8	静物デッサン(3):質感:人工物	金属、ガラス、プラスチック。反射と透明感の描き分け		
	9	構図法とフレーミング	画面構成の基本、モチーフの配置による視線誘導、エスキースの重要性		
	10	解剖学基礎:手の構造	骨格と筋肉の仕組みを学び、手のポーズを論理的に捉える		
	11	手のデッサン	自分の手をモチーフにした描写。複雑なフォルムと立体感の追求		
	12	空間描写の基礎	教室の一部や窓外を使い、広がりや鉛筆一本で表現する訓練		
	13	前期まとめ制作(1)	自由静物課題:モチーフの構成、アタリから大まかな明暗まで		
	14	前期まとめ制作(2)	詳細な描き込み、質感の追求、画面全体のバルール(調子)の調整		
	15	前期まとめ講評	合評を通じた自己課題の発見と、デッサン力の現状確認		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習Ⅲ		指導担当者名	上田美桜	
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	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物をよく観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、基礎的な描写ができる。</li> <li>・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。</li> <li>・質感の違いを観察し、紙・布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・デッサンを通して、イラスト・キャラクター・背景制作に必要な観察力と基礎画力を高める。</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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な物を観察し、短時間のスケッチやクロッキーを継続して行う。</li> </ul>				
<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	16	色鉛筆デッサン(2)	クラフト紙に鉛筆・白鉛筆。手を描く。質感と立体感の強調		
	17	色鉛筆デッサン(3)	完成・発表		
	18	石膏デッサン(1)	CIIは石膏、MCIは風景。アタリと大きなプロポーションの把握		
	19	石膏デッサン(2)	面構成の把握。構造を単純化して捉える訓練		
	20	石膏デッサン(3)	細部の描写。パーツの形と石膏の質感表現		
	21	石膏デッサン(4)	完成・合評		
	22	風景デッサン制作(1)	解説・ロケハン。風景を切り取る視点と構図の決定		
	23	風景デッサン制作(2)	大きな明暗バランスの配置。画面全体のトーン決定		
	24	風景デッサン制作(3)	細部の描き込み。自然物と人工物の描き分け		
	25	風景デッサン制作(4)	完成・合評		
	26	ポートフォリオ制作(1):企画	デッサン専任としての自己アピール作品の選定・構成案		
	27	ポートフォリオ制作(2):制作	弱点を克服した、最も完成度の高い作品の描き込み		
	28	ポートフォリオ制作(3):仕上げ	画面の隅々まで意識した最終調整、作品の定着処理(フィキサチフ)		
	29	年間総括・講評	1年間の作品を通じた成長の振り返りと、次年度への課題抽出		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、総合デッサン課題を実施			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作実習			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
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	<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	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				
<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	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、アーカイブ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					