

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"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 				
評価方法 評価基準	<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 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		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 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"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 				
評価方法 評価基準	<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	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		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論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"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 		
評価方法 評価基準	<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 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	期末試験	一般常識総ざらい
	15	期末試験	一般常識総ざらい
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論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"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 				
評価方法 評価基準	<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6	書類添削、面接指導			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 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				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。 				
評価方法 評価基準	<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				
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	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	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作演習 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	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	240時間	単位数	16単位	週時間数	8時間
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	授業の目的、使用教材評価基準説明、P1~21		
	2	企画書	プロット作成		
	3	登場人物	キャラ表作成		
	4	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	5	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	6	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	7	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	8	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	9	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	10	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	11	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	12	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	13	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	14	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作演習 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	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	240時間	単位数	16単位	週時間数	8時間
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	16	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	17	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	18	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	19	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	20	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	21	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	22	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	23	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	24	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	25	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	26	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	27	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	28	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作		
	29	期末試験フィードバック	フィードバック		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デジタルテクニック演習 I		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、背景の重要性の説明		
	2	ペンの使い方	ペンの使い方とショートカットキー		
	3	ペンとショートカットキーを使って作品制作	デジタルツールに慣れるために制作		
	4	レイヤーについて	レイヤー、フォルダ説明		
	5	レイヤーを複数使って作品制作	レイヤーの必要性を説明		
	6	背景の必要性説明	背景の必要性説明		
	7	背景を取り入れて一コマ制作	背景のありとなしでどう違うか理解		
	8	四コマ漫画制作(ネーム指定)	制作		
	9	四コマ漫画制作	制作		
	10	四コマ漫画の添削	フィードバック		
	11	四コマ漫画制作(ネタも自分で)	制作		
	12	四コマ漫画制作	制作		
	13	四コマ漫画の添削	フィードバック		
	14	期末試験	課題まとめ		
	15	振り返り	フィードバック		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デジタルテクニック演習 I		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返りで四コマ	制作		
	17	添削	フィードバック		
	18	見栄えある絵の描き方	モノクロ、トーン絵での表現方法		
	19	2P漫画(ネーム指定)	制作		
	20	2P漫画(ネーム指定)	制作		
	21	2P漫画添削	フィードバック		
	22	4P漫画(ネタも自分で)	制作		
	23	4P漫画(ネタも自分で)	制作		
	24	4P漫画(ネタも自分で)	制作		
	25	4P漫画添削	フィードバック		
	26	期末課題制作	修了制作に反映		
	27	期末課題制作	修了制作に反映		
	28	期末課題確認	修了制作に反映		
	29	フィードバック	フィードバック		
30	振り返り	フィードバック			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習 I		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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、正確な遠近法を使って描けるようにする。 一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法を学び、背景を描けるようにする。				
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	PC,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、背景の重要性の説明		
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本		
	3	一点透視図法	背景と人物の関係性		
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた作品制作		
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた作品制作		
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本		
	7	二点透視図法	人物と背景の関係性		
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景制作		
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景制作		
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本		
	11	三点透視図法	人物と背景の関係性		
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景制作		
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景制作		
	14	前期まとめ	前期末課題の振り返りとフィードバック		
	15	振り返り	フィードバック		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習 I		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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、正確な遠近法を使って描けるようにする。 一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法を学び、背景を描けるようにする。				
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	PC,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	16	背景の描き方復習	透視図法の復習、各方法の注意点		
	17	写真を用いた背景の描き方	透視図法を意識した写真背景		
	18	写真を用いた背景の描き方	透視図法を意識した写真背景		
	19	写真を用いた背景の描き方	LT変換からの修正作業		
	20	写真を用いた背景の描き方	LT変換からの修正作業		
	21	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作		
	22	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト添削		
	23	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在しない建物と人物のイラスト制作		
	24	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト添削		
	25	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、情報を増やす方法		
	26	期末課題制作	1P漫画で舞台がどこか理解させられるか		
	27	期末課題制作	1P漫画で舞台がどこか理解させられるか		
	28	期末課題確認	期末課題発表		
	29	フィードバック	フィードバック		
30	振り返り	フィードバック			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	ストーリー制作演習 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	マンガクリエイト科1年		
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	漫画制作における、ストーリー構造の基礎を理解し、プロットやネームを完成させる。				
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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
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	自己紹介・授業内容の説明・起承転結のさわり		
	2	ストーリーの基礎①	序破急について、既存作品第1話の企画書、あらずし書き起こし		
	3	ストーリーの基礎②-1	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	4	ストーリーの基礎②-2	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	5	ストーリーの基礎②-3	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	6	ストーリーの基礎②-4	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	7	思考法と4コマ	演繹法、帰納法、マインドマップ、4コマ		
	8	4コマ漫画実践①	オチの付け方について		
	9	4コマ漫画実践②	ボケ・オチを意識した4コマ作品制作		
	10	三題噺でネーム訓練①	3つのお題を選び、2hで8pのネームを一本作成する		
	11	三題噺でネーム訓練②	ネームの回し読み、フィードバック		
	12	三題噺でネーム訓練③	ネームの回し読み、フィードバック		
	13	期末試験	ネームの回し読み、フィードバック		
	14	振り返り	後期漫画制作実習作品のプロット・企画書の制作		
	15	振り返り	後期漫画制作実習作品のプロット・企画書の制作		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	ストーリー制作演習 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	マンガクリエイト科1年
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	漫画制作における、ストーリー構造の基礎を理解し、プロットやネームを完成させる。		
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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式		
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	三題噺でネーム訓練④	ネーム制作続き・添削
	17	三題噺でネーム訓練⑤	ネーム制作続き・添削
	18	三題噺でネーム訓練⑥	ネーム制作続き・添削
	19	三題噺でネーム訓練⑦	ネーム制作続き・添削
	20	修了制作の企画①	修了制作漫画作品の企画・プロット①
	21	修了制作の企画②	修了制作漫画作品の企画・プロット②
	22	修了制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・プロット③
	23	修了制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム①
	24	修了制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・ネーム②
	25	修了制作の企画⑥	修了制作漫画作品の企画・ネーム③
	26	修了制作の企画⑦	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削①
	27	修了制作の企画⑧	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削②
	28	期末試験	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削③
	29	期末試験の振り返り	期末課題(修了制作のプロット、ネーム完成)
30	期末試験の振り返り	期末課題(修了制作のプロット、ネーム完成)	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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 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	マンガクリエイト科1年		
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	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける 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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	自己紹介	自己紹介		
	2	顔を描く	男女の描き分け(女)		
	3	顔を描く	年齢の描き分け(男)		
	4	顔を描く	アオリ		
	5	手を描く	基本の動き、男女の違い(女)		
	6	足を描く	基本の動き、男女の違い(男)		
	7	全身を描く	男女の描き分け、等身について(女)		
	8	全身を描く	男女の描き分け、等身について(男)		
	9	全身を描く	男女の描き分け、等身について(等身)		
	10	期末課題	男女の描き分け、等身について(女)		
	11	期末課題	男女の描き分け、等身について(等身)		
	12	期末課題	表情の描き分け		
	13	期末課題	表情の描き分け		
	14	振り返り	フィードバック		
	15	振り返り	フィードバック		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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 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	マンガクリエイト科1年		
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	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける 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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	動き	コントラポスト		
	17	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	18	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	19	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	20	振り返り	返却、アドバイス		
	21	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身		
	22	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)		
	23	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)		
	24	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)		
	25	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)		
	26	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	27	課題確認	期末課題の発表		
	28	発表	提出後、アドバイス		
	29	期末試験フィードバック	フィードバック		
30	期末試験フィードバック	フィードバック			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デッサン演習 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	マンガクリエイト科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"> ・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。 ・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。 ・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。 ・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。 ・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。 ・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。 				
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 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		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デッサン演習 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	マンガクリエイト科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"> ・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。 ・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。 ・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。 ・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。 ・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。 ・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。 				
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	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			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック演習 I		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に10年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	アナログについて	道具の紹介・原稿の使い方・つけペン実習		
	2	ミリペン使い方	粹線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。		
	3	効果線①	流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。		
	4	効果線②	ベタフラッシュ・ウニフラッシュの基礎。模写。		
	5	効果線③	効果線の応用。顔の描き方。		
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方	ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情		
	7	ホワイト②	ホワイトの応用。髪の毛の描き方。		
	8	トーン①	ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。		
	9	トーン②	トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。		
	10	前期テスト	前期の復習実技テスト。テキスト配布		
	11	線画の研究	夏課題説明・前期テストの返却。色々な漫画家さんの線画の研究。		
	12	応用①	テーマ別アナログイラスト作成		
	13	応用②	テーマ別アナログイラスト作成		
	14	期末試験	テーマ別アナログイラスト作成・完成		
	15	振り返り	フィードバック		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック演習 I		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に10年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	夏課題の回収と添削		
	17	点描・カケアミ	点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。		
	18	カケアミ	カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)		
	19	ナワアミ	ナワアミの基礎と応用。効果を模写。		
	20	カケアミ	ナワアミとカケアミの応用と実用方法。マーカーで着色。		
	21	植物類・爆発などの描き方	植物類・爆発などを筆やつけペンで表現する。テキスト&プリント配布		
	22	効果線応用	雲形定規や曲線定規の使用法。テキスト&プリント配布		
	23	後期テスト①	今までの復習とアシスタント式テスト。テキスト&プリント配布		
	24	後期テスト②	今までの復習とアシスタント式テスト。		
	25	後期テスト振り返り	後期テストの添削。修了制作プロット、ネーム添削。		
	26	期末作品制作	各種効果を使用した漫画・イラスト作品の制作		
	27	復習	テスト前の練習期間		
	28	後期テスト	今までの復習とアシスタント式テスト		
	29	後期テスト返却	後期テストの添削		
30	期末試験フィードバック	後期テストの添削			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習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				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習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				
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	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	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作演習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	マンガクリエイト科2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	300時間	単位数	20単位	週時間数	10時間
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	授業の目的、使用教材評価基準説明、P1~21		
	2	企画書	プロット作成		
	3	登場人物	キャラ表作成		
	4	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	5	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	6	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	7	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	8	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	9	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	10	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	11	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	12	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	13	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	14	短編漫画	~16pの漫画作品の制作		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作演習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	マンガクリエイト科2年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	300時間	単位数	20単位 週時間数 10時間
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式		
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	17	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	18	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	19	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	20	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	21	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	22	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	23	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	24	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	25	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	26	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	27	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	28	長編漫画	24~32pの漫画作品の制作
	29	期末試験フィードバック	フィードバック
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	ストーリー制作演習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	マンガクリエイト科2年		
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	漫画制作における、ストーリー構造の基礎を理解し、プロットやネームを完成させる。				
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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
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	自己紹介・授業内容の説明・起承転結のさわり		
	2	ストーリーの基礎①	序破急について、既存作品第1話の企画書、あらずし書き起こし		
	3	ストーリーの基礎②-1	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	4	ストーリーの基礎②-2	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	5	ストーリーの基礎②-3	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	6	ストーリーの基礎②-4	既存作品の第1話をネームに書き起こす(全4作品)		
	7	思考法と4コマ	演繹法、帰納法、マインドマップ、4コマ		
	8	4コマ漫画実践①	オチの付け方について		
	9	4コマ漫画実践②	ボケ・オチを意識した4コマ作品制作		
	10	三題噺でネーム訓練①	3つのお題を選び、2hで8pのネームを一本作成する		
	11	三題噺でネーム訓練②	ネームの回し読み、フィードバック		
	12	三題噺でネーム訓練③	ネームの回し読み、フィードバック		
	13	期末試験	ネームの回し読み、フィードバック		
	14	振り返り	後期漫画制作実習作品のプロット・企画書の制作		
	15	振り返り	後期漫画制作実習作品のプロット・企画書の制作		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	ストーリー制作演習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	マンガクリエイト科2年		
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	漫画制作における、ストーリー構造の基礎を理解し、プロットやネームを完成させる。				
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	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	16	三題噺でネーム訓練④	ネーム制作続き・添削		
	17	三題噺でネーム訓練⑤	ネーム制作続き・添削		
	18	三題噺でネーム訓練⑥	ネーム制作続き・添削		
	19	三題噺でネーム訓練⑦	ネーム制作続き・添削		
	20	修了制作の企画①	修了制作漫画作品の企画・プロット①		
	21	修了制作の企画②	修了制作漫画作品の企画・プロット②		
	22	修了制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・プロット③		
	23	修了制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム①		
	24	修了制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・ネーム②		
	25	修了制作の企画⑥	修了制作漫画作品の企画・ネーム③		
	26	修了制作の企画⑦	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削①		
	27	修了制作の企画⑧	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削②		
	28	期末試験	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削③		
	29	期末試験の振り返り	期末課題(修了制作のプロット、ネーム完成)		
30	期末試験の振り返り	期末課題(修了制作のプロット、ネーム完成)			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デジタルテクニック演習Ⅱ		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、背景の重要性の説明		
	2	3D素材の使い方	3D素材の使い方		
	3	3D素材を使って作品制作	制作		
	4	3D素材使った作品添削	フィードバック		
	5	アシスタント業務体験	制作		
	6	アシスタント業務体験	制作		
	7	アシスタント業務体験添削	フィードバック		
	8	アシスタント業務体験②	制作		
	9	アシスタント業務体験②	制作		
	10	アシスタント業務体験②添削	フィードバック		
	11	2P漫画制作(ネタも自分で)	制作		
	12	2P漫画制作(ネタも自分で)	制作		
	13	2P漫画制作(ネタも自分で)添削	フィードバック		
	14	期末試験	課題まとめ		
	15	振り返り	フィードバック		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デジタルテクニック演習Ⅱ		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期の振り返り制作	1P漫画制作		
	17	添削	フィードバック		
	18	アクションシーンの描き方	アクションシーンの描き方		
	19	アクションを用いた1P漫画制作	制作		
	20	添削	フィードバック		
	21	逆光など陰影を意識したシーン	描き方		
	22	陰影意識した1P漫画制作	制作		
	23	添削	フィードバック		
	24	5P漫画の見せ方	説明		
	25	5P漫画のネーム	制作		
	26	5P漫画のペン入れ	制作		
	27	5P漫画のペン入れ	制作		
	28	5P漫画のペン入れ	制作		
	29	期末試験	課題まとめ		
30	振り返り	フィードバック			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習Ⅱ		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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、正確な遠近法を使って描けるようにする。 一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法を学び、背景を描けるようにする。				
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	PC,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、背景の重要性の説明		
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本		
	3	一点透視図法	背景と人物の関係性		
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた作品制作		
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた作品制作		
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本		
	7	二点透視図法	人物と背景の関係性		
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景制作		
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景制作		
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本		
	11	三点透視図法	人物と背景の関係性		
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景制作		
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景制作		
	14	前期まとめ	前期末課題の振り返りとフィードバック		
	15	振り返り	フィードバック		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作演習Ⅱ		指導担当者名	森綾香	
実務経験	有	漫画制作アシスタントに6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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、正確な遠近法を使って描けるようにする。 一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法を学び、背景を描けるようにする。				
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	PC,CLIP STUDIO EX				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	16	背景の描き方復習	透視図法の復習、各方法の注意点		
	17	写真を用いた背景の描き方	透視図法を意識した写真背景		
	18	写真を用いた背景の描き方	透視図法を意識した写真背景		
	19	写真を用いた背景の描き方	LT変換からの修正作業		
	20	写真を用いた背景の描き方	LT変換からの修正作業		
	21	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作		
	22	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト添削		
	23	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在しない建物と人物のイラスト制作		
	24	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト添削		
	25	漫画コマで魅せる背景の描き方	透視図を用いて、情報を増やす方法		
	26	期末課題制作	1P漫画で舞台がどこか理解させられるか		
	27	期末課題制作	1P漫画で舞台がどこか理解させられるか		
	28	期末課題確認	期末課題発表		
	29	フィードバック	フィードバック		
30	振り返り	フィードバック			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デッサン演習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	マンガクリエイト科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"> ・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。 ・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。 ・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。 ・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。 ・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。 ・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。 				
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 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		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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	デッサン演習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	マンガクリエイト科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"> ・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。 ・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。 ・光と影の関係を理解し、立体感のある表現ができる。 ・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。 ・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。 ・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。 				
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	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			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック演習Ⅱ		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に10年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	アナログについて	道具の紹介・原稿の使い方・つけペン実習		
	2	ミリペン使い方	粹線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。		
	3	効果線①	流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。		
	4	効果線②	ベタフラッシュ・ウニフラッシュの基礎。模写。		
	5	効果線③	効果線の応用。顔の描き方。		
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方	ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情		
	7	ホワイト②	ホワイトの応用。髪の毛の描き方。		
	8	トーン①	ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。		
	9	トーン②	トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。		
	10	前期テスト	前期の復習実技テスト。テキスト配布		
	11	線画の研究	夏課題説明・前期テストの返却。色々な漫画家さんの線画の研究。		
	12	応用①	テーマ別アナログイラスト作成		
	13	応用②	テーマ別アナログイラスト作成		
	14	期末試験	テーマ別アナログイラスト作成・完成		
	15	振り返り	フィードバック		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック演習Ⅱ		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に10年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	マンガクリエイト科2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
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	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	夏課題の回収と添削		
	17	点描・カケアミ	点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。		
	18	カケアミ	カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)		
	19	ナワアミ	ナワアミの基礎と応用。効果を模写。		
	20	カケアミ	ナワアミとカケアミの応用と実用方法。マーカーで着色。		
	21	植物類・爆発などの描き方	植物類・爆発などを筆やつけペンで表現する。テキスト&プリント配布		
	22	効果線応用	雲形定規や曲線定規の使用法。テキスト&プリント配布		
	23	後期テスト①	今までの復習とアシスタント式テスト。テキスト&プリント配布		
	24	後期テスト②	今までの復習とアシスタント式テスト。		
	25	後期テスト振り返り	後期テストの添削。修了制作プロット、ネーム添削。		
	26	期末作品制作	各種効果を使用した漫画・イラスト作品の制作		
	27	復習	テスト前の練習期間		
	28	後期テスト	今までの復習とアシスタント式テスト		
	29	後期テスト返却	後期テストの添削		
30	期末試験フィードバック	後期テストの添削			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作実習	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 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		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作実習	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 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	・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		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、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 			