

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	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	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)	
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか	
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ	
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い	
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします	
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解	
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す	
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)	
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)	
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る	
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)	
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	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	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	16	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	17	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	18	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	19	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書	
	20	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	21	企業訪問	5-1,5-2	
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	25	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る	
	26	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	27	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
28	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅠ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年		対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	2	選択基礎1		選択授業の基礎を学ぶ。	
	3	選択基礎2		選択授業の基礎を学ぶ。	
	4	選択基礎3		選択授業の基礎を学ぶ。	
	5	選択基礎4		選択授業の基礎を学ぶ。	
	6	選択基礎5		選択授業の基礎を学ぶ。	
	7	選択基礎6		選択授業の基礎を学ぶ。	
	8	選択基礎7		選択授業の基礎を学ぶ。	
	9	選択基礎8		選択授業の基礎を学ぶ。	
	10	選択基礎9		選択授業の基礎を学ぶ。	
	11	選択基礎10		選択授業の基礎を学ぶ。	
	12	選択基礎11		選択授業の基礎を学ぶ。	
	13	選択基礎12		期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り	
	14	期末試験		期末試験	
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅠ			指導担当者名	常勤	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	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	56 時間				週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	ゼミごとに異なる					
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	オリエンテーション		授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	16	選択基礎1		選択授業の基礎を学ぶ。		
	17	選択基礎2		選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎3		選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎4		選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎5		選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎6		選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎7		選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎8		選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎9		選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎10		選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎11		選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎12		期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
28	期末試験		期末試験			
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅰ			指導担当者名	志村 早織
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	196 時間			週時間数	7 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	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。 成績表かは、A(80点～100点：優)、B(70点～79点：良)、C(60点～69点：可)、D(0点～59点：不可)、の4段階とする。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・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		
履修上の留意点					
・出席率が80％に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅰ			指導担当者名	志村 早織
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	196 時間			週時間数	7 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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	15	長編漫画	24～32pの漫画作品の制作		
	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	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					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	Adobeソフト実習 I		指導担当者名	青木 龍太郎		
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している				
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	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定)					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	Machintosh PC,IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応,PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応					
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの基礎知識／インターフェース・ツール・パネル		
	2	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの基礎知識／アートワーク・アートボードナビゲーター・ガイド・環境設定		
	3	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの基本操作／オブジェクトの設定と描画		
	4	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの基本操作／編集操作(CP・前後関係・グループ化・移動)		
	5	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの基本操作／カラー設定・レイヤーオブジェクトの組み合わせ		
	6	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの基本操作／文字の作成・文字関連の機能		
	7	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの基本操作／パスの基本的な描画と編集		
	8	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの応用操作／線とアピアランス		
	9	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの応用操作／レイアウトの補助機能		
	10	Illustrator検定対策(スタンダード)		クイックマスターIllustratorの応用操作／グラデーション・スウォッチ・パターン		
	11	過去問題		スタンダード模擬問題-1 解説		
	12	過去問題		スタンダード模擬問題-2 解説		
	13	前期期末試験		実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	期末試験フィードバック		検定試験前の最終確認授業		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	Adobeソフト実習 I		指導担当者名	青木 龍太郎		
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している				
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	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定)					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	Machintosh PC,IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応,PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応					
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの基礎知識／インターフェース・ドキュメントウインドウ・ツール・パネル		
	2	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの基礎知識／画面表示・色の選択・環境設定		
	3	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの基本操作／選択ツール・範囲の読み込み		
	4	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの基本操作／画像解像度とサイズトリミング		
	5	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの基本操作／変形・カラーモード色調補正		
	6	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの基本操作／ペイント・レタッチ・レイヤーの操作		
	7	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの基本操作／パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキストの入力について		
	8	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの応用操作／コンテンツ制作・ロゴ制作／カスタムシェイプ		
	9	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの応用操作／コンテンツ制作・フォトカード／アクション		
	10	Photoshop検定対策(スタンダード)		クイックマスターPhotoshopの応用操作／Webページの制作		
	11	過去問題		スタンダード模擬問題-1 解説		
	12	過去問題		スタンダード模擬問題-2 解説		
	13	前期期末試験		実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	期末試験フィードバック		検定試験前の最終確認授業		
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	デジタルコミック実習 I		指導担当者名	濱崎 泰希	
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7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	84 時間			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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIPSTUDIO				
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	はじめに		PCで漫画制作を行うために必要な知識	
	2	基本的な作画①		ブラシツール(鉛筆/ペンツールなど)の使い方	
	3	基本的な作画②		ラスターとベクターについて。ブラシツールのカスタマイズ	
	4	基本的な作画③		作画したキャラクターの差分イラストを作成(提出)	
	5	トーン/塗り①		塗りつぶしツールと選択範囲	
	6	トーン/塗り②		グラデーション/エアブラシツール	
	7	トーン/塗り③		キャラクターのトーン処理	
	8	コマ割り/テキスト		漫画原稿用のコマ割りとテキストツール	
	9	プロップ作画①		身の回りのアイテムの描画(特殊定規について)	
	10	プロップ作画②		3Dを活用したプロップ(小道具)作画	
	11	プロップ作画③		人物とプロップを組み合わせた作画	
	12	作品制作		ポートフォリオ用作例の制作	
	13	作品制作		ポートフォリオ用作例の制作	
	14	作品制作		ポートフォリオ用作例の制作	
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習 I		指導担当者名	濱崎 泰希	
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7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: ○
年間時間数	84 時間			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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIPSTUDIO				
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	15	デジタルで仕事を進めるために必要な知識		クラウド/チャットツール/ネットワークのお話(絵描き向け)	
	16	背景/室内の作画①		部屋の平面図を考えながら作成する	
	17	背景/室内の作画②		自由変形とパース定規を使って平面図から室内風景を作画	
	18	背景/室内の作画③		室内風景の仕上げ	
	19	建築物作画①		写真のトレース/パース定規の設定方法	
	20	建築物作画②		建築物の描写	
	21	建築物作画③		建築物の描写仕上げ処理口	
	22	建築物作画④		漫画原稿用のコマ割りとテキストツール	
	23	マシン作画①		マシン描画(線画とトーン(色)処理)	
	24	マシン作画②		マシン描画(線画とトーン(色)処理)	
	25	ポートフォリオ制作		これまでの課題を組み合わせせてポートフォリオに	
	26	ポートフォリオ制作		小道具と人物の組み合わせ/台所に立つ人物/机に座って作業する人物など	
	27	ポートフォリオ制作		作品をポートフォリオとしてまとめる	
	28	ポートフォリオ制作			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅰ			指導担当者名	志村 早織
実務経験	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	Machintosh 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	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	全身イラストA4 テーマ:水着(課題発表)		
	11	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(進捗チェック及びアドバイス)		
	12	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(発表会)		
	13	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題提出)		
	14	振り返り	個別指導		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅰ			指導担当者名	志村 早織
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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	Machintosh 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	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	15	表情	喜怒哀楽		
	16	動き	コントラポスト		
	17	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	18	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	19	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	20	振り返り	返却、アドバイス		
	21	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身		
	22	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)		
	23	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)		
	24	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)		
	25	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)		
	26	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	27	課題確認	期末課題の発表		
	28	発表			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習 I			指導担当者名	志村 早織
実務経験	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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	授業目的、内容、背景の重要性		
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本		
	3	一点透視図法	構図 人物の関係性		
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画		
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画		
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本		
	7	二点透視図法	構図 人物の関係性		
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画		
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画		
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本		
	11	三点透視図法	構図 人物の関係性		
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画		
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画		
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
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	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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	15	背景の描き方の復習	透視図の復習。各種比較と違い、注意点	
	16	デジタルイラストの背景	背景に使えるデジタルテクスチャ紹介	
	17	デジタルイラストの背景	背景に使えるテクスチャ制作 作品制作	
	18	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作	
	19	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 添削	
	20	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 完成	
	21	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作	
	22	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 添削	
	23	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 完成	
	24	イラスト制作②	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作	
	25	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作	
	26	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作	
	27	課題確認	期末課題発表	
28	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅰ		指導担当者名	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間	
学習到達目標	色彩検定3級合格を目指す					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	色彩概論テキスト					
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業趣旨説明、簡単な実習		
	2	確認テスト色番号		教科書、問題集PCCS		
	3	確認テスト色のはたらきについて		教科書、問題集色のはたらき、色とイメージ		
	4	確認テスト光と色		教科書、問題集色はなぜ見えるのか、目のしくみ		
	5	確認テスト混色		教科書、問題集照明と色の見え方、加法混色、減法混色		
	6	確認テスト色の分類と三属性		教科書、問題集色の三属性、等色相面		
	7	確認テストPCCS色相		教科書、問題集色相、明度、彩度、トーンのイメージ		
	8	確認テストトーン記号		教科書、問題集色相とトーンによる色の表示方法		
	9	確認テスト慣用色名①		教科書、問題集慣用句名、暖色と寒色		
	10	確認テスト色彩心理		教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色		
	11	確認テスト色対比と錯視		教科書、問題集色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視		
	12	確認テスト色彩調和		教科書、問題集配色、色相から配色を考える		
	13	確認テスト色彩効果		教科書、問題集配色技法、色彩と構成		
	14	レポート作成		まとめ		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅰ		指導担当者名	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間	
学習到達目標	色彩検定3級合格を目指す					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段階とする。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	色彩概論テキスト					
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	確認テスト授業説明		教科書、問題集		
	16	確認テスト色彩と生活		教科書、問題集生活環境と色彩、生活環境とカラーコーディネーション		
	17	確認テストファッションと色彩		教科書、問題集ファッションとは、ファッションコーディネートにおける色彩、基本的なカラーコーディネート		
	18	確認テストインテリアと色彩		教科書、問題集インテリアとは、住宅インテリアの色彩		
	19	確認テストインテリアのカラーコーディネーション		教科書、問題集インテリアのカラーコーディネーション、インテリアにおける色の心理的効果		
	20	確認テストコーポレートカラー		教科書、問題集インテリアの配色、インテリアにおける色彩検討、コーポレートカラー		
	21	確認テスト慣用色名②		教科書、問題集慣用句名説明		
	22	確認テスト過去問題		2017夏解答と解説		
	23	確認テスト過去問題		2017冬解答と解説		
	24	確認テスト過去問題		2018夏解答と解説		
	25	確認テスト過去問題		2018冬解答と解説		
	26	確認テスト過去問題		2019夏解答と解説		
	27	色彩検定2級についての説明		次年度概要説明		
	28	レポート作成		まとめ		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習Ⅰ			指導担当者名	藤岡 阿比努
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	各自制作内容に合わせて準備				
授業外学習の方法	企画書の提案、修了制作作品の制作				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	自己紹介、授業内容説明	自己紹介、授業内容説明		
	2	企画書	企画の制作方法		
	3	企画書	企画書制作（流行のテーマから選んで		
	4	企画書	個別添削		
	5	スケジュール計画	作品制作スケジュールを立てる		
	6	確認	企画書確認		
	7	作品制作	作品制作、個別添削		
	8	作品制作	作品制作、個別添削		
	9	作品制作	作品制作、個別添削		
	10	確認	制作進捗確認		
	11	作品制作	作品制作、個別添削		
	12	作品制作	作品制作、個別添削		
	13	確認	制作進捗確認		
	14	作品制作	前期目標スケジュールまでの進捗確認		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習 I			指導担当者名	藤岡 阿比努
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	各自制作内容に合わせて準備				
授業外学習の方法	企画書の提案、修了制作作品の制作				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	オリエンテーション	企画書確認		
	16	作品制作	作品制作、個別添削		
	17	作品制作	作品制作、個別添削		
	18	作品制作	作品制作、個別添削		
	19	確認	制作進捗確認		
	20	プレゼン確認	企画書で作ったプレゼン形式の確認		
	21	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作		
	22	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作		
	23	作品制作	作品発表、添削		
	24	作品制作	受験企業を想定した作品制作		
	25	作品制作	受験企業を想定した作品制作		
	26	作品制作	作品制作、個別添削		
	27	発表	作品発表確認		
	28	発表	作品発表		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習Ⅰ		指導担当者名	安原 真理		
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に20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	84 時間			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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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		枠線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。		
	3	効果線①		流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。		
	4	効果線②		ベタフラッシュ・ウニフラッシュの基礎。模写。		
	5	効果線③		効果線の応用。顔の描き方。		
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方		ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情		
	7	ホワイト②		ホワイトの応用。髪の毛の描き方。		
	8	トーン①		ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。		
	9	トーン②		トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。		
	10	前期テスト		前期の復習実技テスト。テキスト配布		
	11	線画の研究		夏課題説明・前期テストの返却。色んな漫画家さんの線画の研究。		
	12	応用①		テーマ別アナログイラスト作成		
	13	応用②		テーマ別アナログイラスト作成		
	14	応用③		テーマ別アナログイラスト作成		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習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20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	84 時間			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指す。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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	15	前期振り返り		夏課題の回収と添削		
	16	点描・カケアミ		点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。		
	17	カケアミ		カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)		
	18	ナワアミ		ナワアミの基礎と応用。効果を模写。		
	19	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。		
	20	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		
	21	効果線応用		雲形定規や曲線定規の使用手法。テキスト&プリント配布		
	22	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		
	23	後期テスト②		今までの復習とアシスタント式テスト。		
	24	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。		
	25	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		
	26	復習		テスト前の練習期間		
	27	後期テスト		今までの復習とアシスタント式テスト		
28	後期テスト返却					
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	ストーリー制作実習Ⅰ		指導担当者名	志村早織	
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	56 時間		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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	筆記用具				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	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、あらすじ書き起こし		
	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		
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	ストーリー制作実習Ⅰ		指導担当者名	志村早織
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	56 時間		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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	筆記用具			
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	三題噺でネーム訓練④	ネーム制作続き・添削	
	2	三題噺でネーム訓練⑤	ネーム制作続き・添削	
	3	三題噺でネーム訓練⑥	ネーム制作続き・添削	
	4	三題噺でネーム訓練⑦	ネーム制作続き・添削	
	5	修了制作の企画①	修了制作漫画作品の企画・プロット①	
	6	修了制作の企画②	修了制作漫画作品の企画・プロット②	
	7	修了制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・プロット③	
	8	修了制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム①	
	9	修了制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・ネーム②	
	10	修了制作の企画⑥	修了制作漫画作品の企画・ネーム③	
	11	修了制作の企画⑦	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削①	
	12	修了制作の企画⑧	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削②	
	13	期末試験	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削③	
	14	期末試験の振り返り	期末課題(修了制作のプロット、ネーム完成)	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション演習			指導担当者名	佐藤 美希子	
実務経験	無					
開講時期	前期		対象学科学年	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	28 時間				週時間数	時間
学習到達目標	サーティファイ コミュニケーション検定初級の取得、ロールプレイングを通してコミュニケーション力の向上を目指す。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	コミュニケーション検定初級 テキスト					
授業外学習の方法	テキストを使用し、過去問題を回答する					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明		
	2	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)		1-1コミュニケーションを考える、2-1目的に即して聞く		
	3	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)		2-2傾聴・質問する		
	4	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)		3-1目的を意識する		
	5	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)		3-2話を組み立てる		
	6	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)		3-3言葉を選び抜く		
	7	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)		3-4表現伝達する		
	8	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)		1-1来客応対、1-2電話応対		
	9	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)		1-3アポイントメント・訪問・挨拶、1-4情報共有の重要性		
	10	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)		1-5チームコミュニケーション		
	11	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)		2-1接客営業、2-2クレーム対応		
	12	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)		2-3会議・取材・ヒアリング、2-4面接		
	13	検定対策		模擬試験		
	14	期末試験		検定本番		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作 I		指導担当者名	担任
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	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	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・1年生：1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点～100点：優)、B(70点～79点：良)、C(60点～69点：可)、D(0点～59点：不可)、の4段階とする。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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作③	中間発表	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名	就職担当職員	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	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	28 時間		週時間数	1	時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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	期末テスト	一般常識総ざらい		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名	就職担当職員	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	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	28 時間		週時間数	1	時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	16	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	17	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	18	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	19	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	20	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	21	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	22	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	23	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	24	個別指導1	書類添削、面接指導		
	25	個別指導2	書類添削、面接指導		
	26	個別指導3	書類添削、面接指導		
	27	個別指導4	書類添削、面接指導		
	28	個別指導5	書類添削、面接指導		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	15	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	16	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	17	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
27	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り			
28	期末試験	期末試験			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅱ			指導担当者名	志村 早織
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	196 時間			週時間数	7 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	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。 成績表かは、A(80点～100点：優)、B(70点～79点：良)、C(60点～69点：可)、D(0点～59点：不可)、の4段階とする。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・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	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					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅱ			指導担当者名	志村 早織
実務経験	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	196 時間			週時間数	7 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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	15	長編漫画	24～32pの漫画作品の制作		
	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	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					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	Adobeソフト実習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎		
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している				
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	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応					
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 2部応用編 チャプター1 オブジェクトの描画 線 レイアウトの補助機能		
	2	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター チャプター2 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス		
	3	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター チャプター3 レイヤー応用 チャプター4 パス上文字入力、文字種類、文字関連機能 チャプター5 パスの編集		
	4	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター1 制作		
	5	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター2 制作		
	6	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 第3部 チャプター3 WEB用に保存する、WEBパーツデザインをする		
	7	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする		
	8	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする		
	9	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 第3部 チャプター5 DTPのための環境設定、名刺デザイン		
	10	Illustrator検定実技対策(エキスパート)		クイックマスター 第3部 チャプター5 写真を配置したDM、見開きパンフレットのデザイン		
	11	過去問題		一昨年の問題の実践と解説		
	12	過去問題		昨年の問題の実践と解説		
	13	期末試験		実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	前期振り返り		検定試験前の最終確認授業		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	Adobeソフト実習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎		
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している				
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	84 時間			週時間数	3 時間	
学習到達目標	アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応					
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習					
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等			
授業計画 後期	15	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する			
	16	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン			
	17	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 ロゴデザイン、カスタムシェイプとカスタムスタイルで制作、煤けたナンバープレートの制作			
	18	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー			
	19	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ			
	20	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン			
	21	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59			
	22	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119			
	23	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P120~181			
	24	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P182~246			
	25	過去問題	一昨年前の過去問題の実施と解説			
	26	過去問題	昨年度の過去問題の実施と解説			
	27	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施			
	28	後期振り返り	検定試験前の最終確認授業			
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習Ⅱ		指導担当者名	濱崎 泰希	
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7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	84 時間			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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIPSTUDIO				
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	はじめに		PCで漫画制作を行うために必要な知識	
	2	基本的な作画①		ブラシツール(鉛筆/ペンツールなど)の使い方	
	3	基本的な作画②		ラスターとベクターについて。ブラシツールのカスタマイズ	
	4	基本的な作画③		作画したキャラクターの差分イラストを作成(提出)	
	5	トーン/塗り①		塗りつぶしツールと選択範囲	
	6	トーン/塗り②		グラデーション/エアブラシツール	
	7	トーン/塗り③		キャラクターのトーン処理	
	8	コマ割り/テキスト		漫画原稿用のコマ割りとテキストツール	
	9	プロップ作画①		身の回りのアイテムの描画(特殊定規について)	
	10	プロップ作画②		3Dを活用したプロップ(小道具)作画	
	11	プロップ作画③		人物とプロップを組み合わせた作画	
	12	作品制作		ポートフォリオ用作例の制作	
	13	作品制作		ポートフォリオ用作例の制作	
	14	作品制作		ポートフォリオ用作例の制作	
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習Ⅱ		指導担当者名	濱崎 泰希	
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7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	84 時間			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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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,CLIPSTUDIO				
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	15	デジタルで仕事を進めるために必要な知識		クラウド/チャットツール/ネットワークのお話(絵描き向け)	
	16	背景/室内の作画①		部屋の平面図を考えながら作成する	
	17	背景/室内の作画②		自由変形とパース定規を使って平面図から室内風景を作画	
	18	背景/室内の作画③		室内風景の仕上げ	
	19	建築物作画①		写真のトレース/パース定規の設定方法	
	20	建築物作画②		建築物の描写	
	21	建築物作画③		建築物の描写仕上げ処理口	
	22	建築物作画①		漫画原稿用のコマ割りとテキストツール	
	23	マシン作画①		マシン描画(線画とトーン(色)処理)	
	24	マシン作画②		マシン描画(線画とトーン(色)処理)	
	25	ポートフォリオ制作		これまでの課題を組み合わせさせてポートフォリオに	
	26	ポートフォリオ制作		小道具と人物の組み合わせ/台所に立つ人物/机に座って作業する人物など	
	27	ポートフォリオ制作		作品をポートフォリオとしてまとめる	
28	ポートフォリオ制作				
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	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	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	Machintosh 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	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	全身イラストA4 テーマ:水着(課題発表)		
	11	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(進捗チェック及びアドバイス)		
	12	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(発表会)		
	13	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題提出)		
	14	振り返り	個別指導		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ			指導担当者名	志村 早織
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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	Machintosh 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	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	15	表情	喜怒哀楽		
	16	動き	コントラポスト		
	17	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	18	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	19	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	20	振り返り	返却、アドバイス		
	21	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身		
	22	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)		
	23	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)		
	24	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)		
	25	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)		
	26	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	27	課題確認	期末課題の発表		
28	発表				
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習Ⅱ			指導担当者名	志村 早織
実務経験	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	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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	授業目的、内容、背景の重要性		
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本		
	3	一点透視図法	構図 人物の関係性		
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画		
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画		
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本		
	7	二点透視図法	構図 人物の関係性		
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画		
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画		
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本		
	11	三点透視図法	構図 人物の関係性		
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画		
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画		
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
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	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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	15	背景の描き方の復習	透視図の復習。各種比較と違い、注意点	
	16	デジタルイラストの背景	背景に使えるデジタルテクスチャ紹介	
	17	デジタルイラストの背景	背景に使えるテクスチャ制作 作品制作	
	18	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作	
	19	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 添削	
	20	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 完成	
	21	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作	
	22	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 添削	
	23	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 完成	
	24	イラスト制作②	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作	
	25	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作	
	26	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作	
	27	課題確認	期末課題発表	
28	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅰ		指導担当者名	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	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	56 時間			週時間数	2 時間	
学習到達目標	色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは。A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等					
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業趣旨説明、学習方法確認・3級振り返り・色彩動画観賞・次回準備		
	2	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色		教科書、問題集、豆テスト・トーン別色相環制作・配色イメージと色彩調和		
	3	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色		教科書、問題集・豆テスト・色彩調和		
	4	確認テスト色彩調和・色のUD光と色		教科書、問題集・豆テスト・色彩調和と色のUD		
	5	確認テスト色のUD・光と色		教科書、問題集・豆テスト・色のUDと光と色		
	6	確認テスト光と色・マンセル表色系		教科書、問題集・豆テスト・光と色とマンセル表色系		
	7	確認テストマンセル・色彩心理・ビジュアル		教科書、問題集・豆テスト・マンセル表色系と色彩心理とビジュアル		
	8	確認テストビジュアル・ファッション		教科書、問題集・豆テスト・ビジュアルとファッション・テキスト前半部確認テストインフォメーション		
	9	テキスト確認テストファッション・インテリア		・テキスト前半部確認テスト実施・教科書、問題集ファッションとインテリア・期末テストインフォメーション		
	10	確認テスト・インテリア・景観		教科書、問題集 インテリア・景観色彩		
	11	確認テスト景観		教科書、問題集景観色彩		
	12	テキストまとめ		・テキストまとめ・アンケート実施・夏休み中の宿題インフォメーション		
	13	前期期末試験		期末試験・インフォメーションとアンケート実施		
	14	前期振り返り				
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅰ		指導担当者名	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中				
開講時期	通年		対象学科学年	マンガクリエイイト科2年		
授業方法	講義：○		演習：		実習：	実技：
年間時間数	56 時間			週時間数	2 時間	
学習到達目標	色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは。A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等					
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	宿題回収・テキスト振り返り		・夏休み課題提出日・教科書、問題集・過去問各章ごと実施と振り返り		
	16	各章の過去問実施		教科書、問題集・過去問各章テスト実施と振り返り		
	17	各章の過去問実施		教科書、問題集・過去問各章テスト・実施と振り返り		
	18	各章の過去問実施		教科書、問題集過去問各章テスト実施・進捗確認アンケート実施・次回インフォメーション		
	19	確認テスト過去問題		過去問実施(70分)・試験対策勉強方法ポイント解説とテキスト振り返り		
	20	確認テスト過去問題		過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り		
	21	確認テスト過去問題		過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り		
	22	確認テスト過去問題		2017夏解答と解説		
	23	確認テスト過去問題		2017冬解答と解説		
	24	確認テスト過去問題		2018夏解答と解説		
	25	確認テスト過去問題		2018冬解答と解説		
	26	確認テスト過去問題		2019夏解答と解説		
	27	後期期末試験		期末試験・インフォメーションとアンケート実施		
	28	後期振り返り				
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習Ⅱ		指導担当者名	藤岡 阿比努
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	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点：優)、B(70点~79点：良)、C(60点~69点：可)、D(0点~59点：不可)、の4段階とする。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	各自制作内容に合わせて準備			
授業外学習の方法	企画書の提案、修了制作作品の制作			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	自己紹介、授業内容説明	自己紹介、授業内容説明	
	2	企画書	企画の制作方法	
	3	企画書	企画書制作（流行のテーマから選んで	
	4	企画書	個別添削	
	5	スケジュール計画	作品制作スケジュールを立てる	
	6	確認	企画書確認	
	7	作品制作	作品制作、個別添削	
	8	作品制作	作品制作、個別添削	
	9	作品制作	作品制作、個別添削	
	10	確認	制作進捗確認	
	11	作品制作	作品制作、個別添削	
	12	作品制作	作品制作、個別添削	
	13	確認	制作進捗確認	
	14	作品制作	前期目標スケジュールまでの進捗確認	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習Ⅱ		指導担当者名	藤岡 阿比努
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	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	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	各自の設定した目標に合わせたイラストの作成、添削制作スケジュールを管理する能力の育成			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	各自制作内容に合わせて準備			
授業外学習の方法	企画書の提案、修了制作作品の制作			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	オリエンテーション	企画書確認	
	16	作品制作	作品制作、個別添削	
	17	作品制作	作品制作、個別添削	
	18	作品制作	作品制作、個別添削	
	19	確認	制作進捗確認	
	20	プレゼン確認	企画書で作ったプレゼン形式の確認	
	21	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作	
	22	作品制作	企業依頼を想定しての作品制作	
	23	作品制作	作品発表、添削	
	24	作品制作	受験企業を想定した作品制作	
	25	作品制作	受験企業を想定した作品制作	
	26	作品制作	作品制作、個別添削	
	27	発表	作品発表確認	
	28	発表	作品発表	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習Ⅱ		指導担当者名	安原 真理		
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に20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	84 時間			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指す。					
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポート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。 成績表かは、A(80点～100点：優)、B(70点～79点：良)、C(60点～69点：可)、D(0点～59点：不可)、の4段階とする。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	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		枠線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。		
	3	効果線①		流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。		
	4	効果線②		ベタフラッシュ・ウニフラッシュの基礎。模写。		
	5	効果線③		効果線の応用。顔の描き方。		
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方		ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情		
	7	ホワイト②		ホワイトの応用。髪の毛の描き方。		
	8	トーン①		ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。		
	9	トーン②		トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。		
	10	前期テスト		前期の復習実技テスト。テキスト配布		
	11	線画の研究		夏課題説明・前期テストの返却。色んな漫画家さんの線画の研究。		
	12	応用①		テーマ別アナログイラスト作成		
	13	応用②		テーマ別アナログイラスト作成		
	14	応用③		テーマ別アナログイラスト作成		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習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20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	84 時間			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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	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	15	前期振り返り		夏課題の回収と添削		
	16	点描・カケアミ		点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。		
	17	カケアミ		カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)		
	18	ナワアミ		ナワアミの基礎と応用。効果を模写。		
	19	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。		
	20	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		
	21	効果線応用		雲形定規や曲線定規の使用手法。テキスト&プリント配布		
	22	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		
	23	後期テスト②		今までの復習とアシスタント式テスト。		
	24	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。		
	25	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		
	26	復習		テスト前の練習期間		
	27	後期テスト		今までの復習とアシスタント式テスト		
28	後期テスト返却					
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	ストーリー制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村早織
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	56 時間		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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	筆記用具			
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	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、あらすじ書き起こし	
	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	
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	ストーリー制作実習Ⅱ			指導担当者名	志村早織
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	56 時間			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	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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	筆記用具				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	三題噺でネーム訓練④	ネーム制作続き・添削		
	2	三題噺でネーム訓練⑤	ネーム制作続き・添削		
	3	三題噺でネーム訓練⑥	ネーム制作続き・添削		
	4	三題噺でネーム訓練⑦	ネーム制作続き・添削		
	5	修了制作の企画①	修了制作漫画作品の企画・プロット①		
	6	修了制作の企画②	修了制作漫画作品の企画・プロット②		
	7	修了制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・プロット③		
	8	修了制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム①		
	9	修了制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・ネーム②		
	10	修了制作の企画⑥	修了制作漫画作品の企画・ネーム③		
	11	修了制作の企画⑦	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削①		
	12	修了制作の企画⑧	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削②		
	13	期末試験	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削③		
	14	期末試験の振り返り	期末課題(修了制作のプロット、ネーム完成)		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	著作権概論		指導担当者名	矢田部 翔子	
実務経験	無				
開講時期	前期	対象学科学年	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	28 時間		週時間数	時間	
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASIC級の合格				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト				
授業外学習の方法	テキストの復習等				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション/第1章 著作権とは何か	試験概要説明/著作権の性質・著作権法の目的		
	2	第2章 著作権で保護されるもの①	著作権で保護されるもの		
	3	第3章 著作権は誰が持つ	著作者の定義、著作者の例外、著作者と著作権者		
	4	第4章 著作権の内容①	著作権の内容 人格権と財産権、著作者人格権(公表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性)		
	5	第4章 著作権の内容②	財産権としての著作権、複製権、上映権、演奏権、上演権		
	6	第4章 著作権の内容③	公衆送信権、貸与権、譲渡権、頒布権、二次的著作物		
	7	第5章 著作権はいつまで保護される	著作権の始期、著作権の保護期間、国際的保護		
	8	第7章 勝手に使える場合がある①	権利制限規定、私的使用関係、付随的著作物		
	9	第7章 勝手に使える場合がある②	教育関係、図書館関係、非営利無償の上演・演奏等、引用転載関係		
	10	第8章 著作物を伝達する者を保護する制度①	著作隣接権とは		
	11	第9章 勝手に使うとどうなるか	著作権の侵害		
	12	第10章 著作権に関連する制度	知的財産権、情報モラルと著作権		
	13	検定対策	模擬試験		
	14	期末試験	検定本番		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作		指導担当者名	担任	
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	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	180 時間		週時間数	180 時間	
学習到達目標	・卒業生:2, 3年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、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。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる		
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく		
	3	作品制作③	中間発表		
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施		
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施		
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					