

作成者: 眞鍋 量臣 (実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
・面接指導、マナー教育・書類作成方法・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 【実務経験】 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
回	テーマ	内容		
1	コミュニケーション①	グループディスカッションをしてみよう		
2～6	就職実務	就職活動フォロー（就職サイト、求人票について） 書類の作成、Excel/Word操作確認		
7～10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11～12	コミュニケーション②	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
コミュニケーション技法 就職の手引き		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

作成者: 眞鍋 量臣 (実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
・面接指導、マナー教育・書類作成方法・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 【実務経験】 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
回	テーマ	内容		
1～6	ビジネス文書制作	社会人としてのビジネス文書制作		
7～10	コミュニケーション	クラス内ディスカッション		
11～12	個人ガイダンス	社会人としての心構えについて		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
コミュニケーション技法 就職の手引き		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 50.0% 30.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
Web制作に必要な知識全般(インターネットの仕組み、Webデザイン、Web技術など)を習得する				
授業終了時の到達目標				
基本的なWebサイト制作ができる				
回	テーマ	内容		
1	サイトとデザインの基本知識 サイト制作の前に準備しておくこと	Webの概要や特性を理解し、Webデザインの基本を知る 制作環境を整えよう		
2	HTMLの基本と書き方	HTMLの基本知識 見やすいコードとコメントの書き方		
3	CSSの基本と書き方	CSSの基本知識 CSSを書いてみよう		
4	フルスクリーンページを制作する	フルスクリーンページのHTMLを書いてみよう		
5~ 6	シングルカラムページを制作する	シングルカラムページのHTML・CSSを書いてみよう		
7~ 8	2カラムページを制作する	2カラムページのHTML・CSSを書いてみよう		
9~ 10	グリッドレイアウトページの制作と 動画の埋め込み	グリッドレイアウトページのHTML・CSSを書いてみよう YouTube動画を埋め込んでみよう		
11~ 12	マルチデバイス対応ページを制作する	マルチデバイスに対応させよう レスポンシブデザインの準備をしよう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
HTML & CSSとWebデザインが1冊できちんと 身につく本		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
グループでのサイト構築を通して、Webサイト制作の知識と流れを身に付ける				
授業終了時の到達目標				
HTML、CSSの知識を習得する Webサイトの構築力およびデザイン能力をのばす				
回	テーマ	内容		
1~ 2	HTMLとCSSの復習	役割分担について グループ分け		
3~ 4	Web制作のワークフローについて	ワークフローについて		
5~ 6	サイトの公開について	ホスティングサービスの選び方 サーバクライアント FTP		
7~ 8	サイトの運用について	ソーシャルメディアとの連携 Googleにサイトを登録するには Webサイトの調査、改善を行うには		
9~ 10	サイト制作の流れ	コーディング前の制作準備 HTMLファイルの制作 CSSの制作		
11~ 12	クライアントの設定	企画書の制作		
13~ 17	制作	グループによるサイト制作		
18	中間チェック	進捗状況の確認		
19~ 23	制作	グループによるサイト制作		
24	プレゼンテーション	発表およびプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Webサイト制作の基本		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
2~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
回	テーマ	内容		
1~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策	アイデアスケッチ	フィニッシュワーク
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位 (48時間)	必須	佐々木 和郎 (実務経験有)
授業の概要				
1年次の基礎をもとにより応用的なDTPの作業を行いながら、産学連携を中心として、クライアントの意向を反映した実践的なデザイン制作を学ぶ 【実務経験】 佐々木 和郎：広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
クライアントの意向を具象化した満足度の高いデザインを制作できるようになる				
回	テーマ	内 容		
1~2	・ 動機づけ、基礎技術の復習 ・ デザイン・DTPについて	授業の趣旨と概要、1年次に学んだ基礎技術の復習 ・ 年間スケジュール ・ 授業の進め方 プロのデザイナーとは ・ 役割 能力 立ち位置 デザイン・DTP業界で求められる人材 ●デザインとは・・・デザインを業とする人を「デザイナー」と呼ぶ ★「デザイナー」としての気質・・・①Originality (独創性) →個性・センス ②gimmick (仕掛け) →知識・技術 ※イメージを具現化 ターゲット⇒「エンドユーザー」=顧客 ★「デザイナー」に求められるもの・・・デザイン力「コミュニケーション能力」「マーケティング能力」 ★「デザイナー」の仕事の流れ・・・※別紙		
3~10	1年次の振り返り ・ Illustrator・Photoshopの基本操作を使った練習課題	・ DTP作業に必要なIllustrator・Photoshopの基礎知識、技術等さまざまなルールについて学習 ・ 目的に合ったDTPの入稿データを正確に制作		
11~12	1年次の振り返り ・ Illustrator・Photoshopの基本操作を使った練習課題	・ DTP作業に必要なIllustrator・Photoshopの基礎知識、技術等さまざまなルールについて学習 ・ 目的に合ったDTPの入稿データを正確に制作		
13~14	ロゴマークのデザイン企画制作	テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作 →ロゴマークの目的 →シンボルマークとロゴタイプの違い ★自分の名前を元にロゴマークを作る		
15~18	ロゴマークのデザイン企画制作 (ブーケグループ)	Illustrator新規作成、図形・文字入力、カラーパネル等の応用操作 →文字を加工する ★テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作 →ロゴマークの役割 →CIとは・・・コーポレートアイデンティティ ★介護施設「ブーケグループ」のロゴマークをデザイン制作		
19~20	ロゴマークのデザイン企画制作 (ブーケグループ)	Illustrator応用操作 ★介護施設「ブーケグループ」のロゴマークをデザイン制作 →サイズ：A4縦※スーパーファイン用紙 →提出締切：6月22日(金) 中		

回	テーマ	内 容		
21～ 22	ポートフォリオ企画制作 ※リニューアル	ポートフォリオの制作目的 →スキル・経験・・・アピール ●作り方 ・ページ数、作品説明→制作時期、制作時間、使用ツール、作業範囲 ●ポイント ・幅広いジャンルのイラストが描ける ・デッサン力があるか ・スピード感のある制作ができるか		
23～ 24	ポートフォリオ企画制作② ※リニューアル	ポートフォリオの制作目的 →スキル・経験・・・アピール ●作り方 ・ページ数、作品説明→制作時期、制作時間、使用ツール、作業範囲 ●ポイント ・幅広いジャンルのイラストが描ける ・デッサン力があるか ・スピード感のある制作ができるか		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
すべての人に知っておいてほしいデザイン・DTPの基本原則		課題・レポート 授業態度 出席率	80.0% 10.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)
授業の概要				
<p>・各テーマに合わせた印刷物の企画・構成・制作の基礎テクニックを習得する ・作品集冊子の企画制作・プレゼンテーション 【実務経験】 佐々木 和郎：広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>・テーマからコンセプト・企画立案、デザイン(ラフ)案及びページ構成を構築、印刷会社に見積依頼、費用計算⇒作品発表(投票)・決定⇒スケジュール管理・データ制作・入稿・納品</p>				
回	テーマ	内容		
1~2	Illustrator① 基本操作	Illustratorのアプリケーションの概要 クイック・スタート・ガイド		
3~4	Illustrator② 基本操作	Illustratorの基本操作 ドローイング		
5~6	Illustrator③ 基本操作	Illustratorの基本操作 カラー		
7~8	Illustrator④ 基本操作	Illustratorの基本操作 タイポグラフィ		
9~10	Illustrator⑤ 基本操作	Illustratorの基本操作 レイアウト		
11~12	Illustrator⑥ 基本操作	Illustratorの基本操作 実践テクニック &Photoshopの基本操作 色調補正		
13~18	ポートフォリオ企画制作③ ※リニューアル	ポートフォリオの制作目的 →スキル・経験・・・アピール ●作り方 ・ページ数、作品説明→制作時期、制作時間、使用ツール、作業範囲 ●ポイント ・幅広いジャンルのイラストが描ける ・デッサン力があるか ・スピード感のある制作ができるか		
19~24	「修了・卒業制作」等作品集冊子企画・制作	趣旨と概要説明 →コンセプト・企画立案・デザイン・ページ構成・印刷会社・費用計算etc ★MA1=16名、MA2=15名 ・名前 ・作品名 ・説明(コンセプト) ・作品写真(ポスター、ツール関連) ・学年案内 ・クッションページ ●テーマ：卒業 ●内容：表紙ビジュアル※イラスト&テキスト自由 ●サイズ：B5~A4 ●解像度：300ppi		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・IllustratorとPhotoshopとInDesignをまるごと使えるようになりたいという欲ばりな人のための本 ・過去の「修了・卒業制作」作品集冊子		課題・レポート 授業態度 出席率	80.0% 10.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ制作演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	72回	0単位(144時間)	選択	内海, 眞鍋量
授業の概要				
ネームスキルのレベルアップ ネームの制作 【実務経験】 眞鍋量臣: 専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
ネームスキルを磨き賞を受賞するためのテクニックを習得する				
回	テーマ	内容		
1~2	・前期で学ぶマンガテクニックについて説明(ネーム作成前シートについて) ・不思議な発想法を用いてキャラクターの作成	<ul style="list-style-type: none"> ・ネーム作成前シートの項目について理解する ・不思議な発想法を理解する ・不思議な発想法をもとに新しいキャラクターを作成して、更にキャラクターを深掘りする ・前期の作品制作の確認 		
3~4	・キャラクターのタイプについて理解する ・ヒーロー型の主人公の作り方について理解する	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターのタイプ2種類について学ぶ ・ヒーロー型の主人公の作り方を学び、ヒーロー型の主人公のキャラクターを作る ・前期の作品制作の確認 		
5~6	・成長型の主人公の描き方を理解する	<ul style="list-style-type: none"> ・成長型の主人公を描く上での3つのポイントを理解する ・成長型の演習を行い、ドラマの描き方を理解する 		
7~8	・キャラクターの組み合わせ方を理解する	<ul style="list-style-type: none"> ・マンガを面白くするキャラクターの組み合わせ方を理解して、オリジナルのキャラクターを3組作成する 		
9~10	・「シンボルアイテム」の作り方を理解する	<ul style="list-style-type: none"> ・マンガを面白く魅せる「シンボルアイテム」の言葉の意味と作り方を学び、「シンボルアイテム」を作成する ・ネームの添削 		
11~12	・「シンボルアイテム」を使用しての物語り作り	<ul style="list-style-type: none"> ・「シンボルアイテム」を使ってあらすじや5W1H、関連するキャラクターを作成する ・ネームの添削 		
13~14	・キャラクターの描き分け	<ul style="list-style-type: none"> ・「未知との遭遇」をテーマにあなたのキャラクターを使ってキャラクターの描き分けをする ・描き分け方法を理解してネームを作成する ・ネームの添削 		
15~16	・続キャラクターの描き分け	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームづくりの4つのポイントを理解する ・引き続き「未知との遭遇」をテーマにあなたのキャラクターを使ってキャラクターの描き分けをする ・ネームの添削 		
17~18	・主人公の最終目的地を作る	<ul style="list-style-type: none"> ・数あるマンガの作り方の中の一つの方法である「最終目的地・ファイナルディスティネーション」を決めてからマンガを作成する 実際に「ファイナルディスティネーション」を作成する ・ネームの添削 		
19~20	・「最終目的地」を掘り下げる	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の授業で作成した「最終目的地・ファイナルディスティネーション」に関連するキャラクターや設定などを描く ・ネームの添削 		

回	テ ー マ	内 容
21～ 22	・「名言」をマンガにする	・故人、偉人たちの「名言」からオリジナルのシュチュエーションを想像してマンガを描く ・ネームの添削
23～ 24	・続「名言」をマンガにする	・自分の好きな「名言」や「曲」「詩」などからオリジナルのシュチュエーションを想像してマンガを描く ・ネームの添削
25～ 26	・一コマで想像させる心情・状況	・一コマ、セリフなしの絵だけでキャラクターの心情・状況を描きます ・ネームの添削
27～ 28	・読者にわかりやす成長型主人公の描き方を学ぶ ・読み切り作品「MONKEYSONG」から成長型主人公の描き方の詳細を学ぶ	・成長型主人公の描き方2つのポイントを踏まえて、読者に解りやすい演出方法を理解する ・「MONKEYSONG」36Pマンガを配布します 解説書をみながら細部の演出を確認する ・ネームの添削
29～ 30	・キャラクターの立て方を学ぶ	・キャラクターの立て方の重要性と主人公の立て方を学びます (キャラ立てのテクニック集を作成しましたのでそのプリントを見ながら5つのパターンを学びます) ・ネームの添削

回	テーマ	内容		
31～ 32	・キャラクターを立てるエピソード作り	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターが立つ、どんなキャラクターなのかがわかるエピソードを描く (幾つかのお題の中から一つ選んでエピソードネームを描きます) ・ネームの添削 		
33～ 34	・クセ、仕草でキャラクターを立てる	<ul style="list-style-type: none"> ・無意識にやってしまうクセや仕草からキャラ立てします (クセや仕草がでるシュチュエーションを想像してキャラ立てネームを描きます) ・ネームの添削 		
35～ 36	<ul style="list-style-type: none"> ・「切り札」の基本的を理解する ・読み切り作品「バツハ」から切り札のパターンや成長型主人公の描き方を学ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネーム作成前シートの項目にある「切り札」の意味、仕組みを理解する ・「切り札」の3つのパターンを学ぶ ・「バツハ」32Pマンガを配布します。マンガをみながら細部の演出を確認する ・ネームの添削 		
37～ 38	・物語りを動かす原動力「欠落」の要素について学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・ネーム作成前シートの項目にある「欠落」について学び、一部が欠けているキャラクターの作り方を理解する (欠落要素をつくる方法、パターンを解説した資料を作成しましたので、その資料から4つのパターンを学びます) ・ネームの添削 		
39～ 40	・「クライマックス」や「ピンチ」での解決方法を学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・クライマックスやピンチでの解決パターンを纏めたものを作成しましたので、そのプリントを配布します プリントを見ながら8つのパターンを学びます ・ネームの添削 		
41～ 42	・映画を分析する	<ul style="list-style-type: none"> ・映画作品を観て、その映画を分析します。 映画分析シートの各項目に鑑賞した映画の詳細を書きこみます。 ・ネームの添削 		
43～ 44	・タイムリミット、時間制限設定について学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・ネーム作成前シートの項目にある「タイムリミット」の項目について、効果や設定、作り方を学びます ・デザイン展の企画書の書き方、フォーマットについて説明します ・ネームの添削 		
45～ 46	・「落ち」について学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・ネーム作成前シートの項目にある「ゴール」を掘り下げて、「落ち」の定義や効果、作り方について学びます ・映画を観て「落ち」を学びます ・ネームの添削 		
47～ 48	・「落ち」を作る	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の授業で学んだ落ちの作り方を踏まえて「落ち」のあるストーリーを実際に作ります。 ・ネームの添削 		
49～ 72	投稿用マンガ制作	就業雑誌の新人賞投稿に向けてのマンガ制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ制作演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	72回	0単位(144時間)	選択	内海, 眞鍋量
授業の概要				
ネームの制作 【実務経験】 眞鍋量臣: 専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
賞に応募するネームを作成して受賞を目指す				
回	テーマ	内容		
1~2	・作品のテーマの考え方、描き方について	<ul style="list-style-type: none"> ・マンガ作品を描く上でのテーマの重要性とプラスの要素が必要であることを理解する ・テーマとプラスの要素を書く ・前期の作品制作の確認 ・新規ネームの添削 		
3~4	・偶然から生まれるキャラクターの作成	<ul style="list-style-type: none"> ・カードを引いて、カードに書かれたお題でキャラクターを作成します ・キャラクターのプロフィール作成 ・新規ネームの添削 		
5~6	・共感と感情移入	<ul style="list-style-type: none"> ・ネーム作成前シートの項目の中にある「共感」の意味や、共感するシーンの描き方、注意点を学びます ・新規ネームの添削 		
7~8	・変化するキャラクター	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターが変化する姿を描くことのメリットを理解して、変化の描き方を学びます ・新規ネームの添削 		
9~10	・タイムリミット、落ちを学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・映画「リメンバーミー」を鑑賞してテーマ、タイムリミット要素、落ちの要素を書きだし理解する ・新規ネームの添削 		
11~12	・キャラクターの作成 魔王編	<ul style="list-style-type: none"> ・一つの有名キャラクターをお題として、そのお題からオリジナルのキャラクターを作成します。 ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・新規ネームの添削 		
13~14	・感情表現を掘り下げる 「自信」編	<ul style="list-style-type: none"> ・一つの感情を掘り下げて、外的、内的、精神的などを自身のキャラクターを通して描きます ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削 		
15~16	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターの立て方、ラストに繋がる伏線、共感の要素を学ぶ ○映画「猟奇的な彼女」を鑑賞してキャラ立て、伏線の配置、共感する 	<ul style="list-style-type: none"> ・映画「猟奇的な彼女」を鑑賞してキャラ立て、伏線の配置、共感する要素を書きだし理解する ・ネームの添削 		

回	テーマ	内容
17～ 18	・キャラクターの作成 博士編 ・キャラクターボックスの作成	・一つの有名キャラクターをお題として、そのお題からオリジナルのキャラクターを作成します。 ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・キャラクターボックスの説明とキャラクターをより厚みのあるものにするためのボックスを作成します。
19～ 20	・感情表現を掘り下げる 「緊張」編	・一つの感情を掘り下げて、外的、内的、精神的などを自身のキャラクターを通して描きます ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削
21～ 22	・キャラクターの立て方を学ぶ	・映画「キャプテンアメリカ」を鑑賞してキャラクターの立て方を理解する ・ネームの添削
23～ 24	・キャラクターの作成 ロボット編	・一つの有名キャラクターをお題として、そのお題からオリジナルのキャラクターを作成します。 ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削
25～ 26	・感情表現を掘り下げる 「驚き」編	・一つの感情を掘り下げて、外的、内的、精神的などを自身のキャラクターを通して描きます ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削
27～ 28	・キャラクターの作成 勇者編	・一つの有名キャラクターをお題として、そのお題からオリジナルのキャラクターを作成します。 ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削
29～ 30	・落ちとラストの演出方法を学ぶ	・映画「シャッターアイランド」を鑑賞して伏線、落ち、ラストの演出方法を学ぶ 落ちの定義である「実は〇〇でした」を書き出します。 ラストシーンの意味を書き出します。 ・ネームの添削
31～ 32	・敵の描き方	・幾つかある悪のタイプを理解して、悪のキャラクターを描きます ・悪のキャラクターが敵意をもつ理由を書く ・ネームの添削
33～ 34	・キャラクターの作成 吸血鬼編	・一つの有名キャラクターをお題として、そのお題からオリジナルのキャラクターを作成します。 ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削
35～ 36	・感情表現を掘り下げる 「高揚感」編	・一つの感情を掘り下げて、外的、内的、精神的などを自身のキャラクターを通して描きます ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削
37～ 38	・キャラクターの作成 運動部、文化部編	・学生の部活動をしているキャラクターをお題として、そのお題からオリジナルのキャラクターを作成します。 ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削

回	テーマ	内容		
39~ 40	・感情表現を掘り下げる 「悲しみ」編	<ul style="list-style-type: none"> ・一つの感情を掘り下げて、外的、内的、精神的などを自身のキャラクターを通して描きます ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削 		
41~ 42	・切り札を見つける	<ul style="list-style-type: none"> ・映画「ダイハード」を鑑賞して切り札がどこで仕込まれたか、どこで使われたかを書き出します。 ・ネームの添削 		
43~ 44	・キャラクターの作成 忍者編	<ul style="list-style-type: none"> ・一つの有名キャラクターをお題として、そのお題からオリジナルのキャラクターを作成します。 ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削 		
45~ 46	・感情表現を掘り下げる 「怒り」編	<ul style="list-style-type: none"> ・一つの感情を掘り下げて、外的、内的、精神的などを自身のキャラクターを通して描きます ・作成したキャラクターの共感する部分を書き出します。 ・ネームの添削 		
47~ 48	・個性の作り方とエンターテインメントについて	<ul style="list-style-type: none"> ・個性の作り方を理解して、エンターテインメントとは何かを学びます ・前期、後期で学んだテクニックについて、イラストでその重要性を解説します。 ・ネームの添削 		
49~ 72	投稿用マンガ制作	就業雑誌の新人賞投稿に向けてのマンガ制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックイラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	細谷 涼子
授業の概要				
コミックイラストの制作と発表に求められる具体的な手段を理解し、作品展のための作品を制作する				
授業終了時の到達目標				
魅力的な一枚絵の制作技術を身につけ、積極的に作品を公表できる				
回	テーマ	内容		
1~2	今期のスケジュールを確認し、今後の方向性を考える	二科展に向けて制作した作品を、実物大模型を作ってプレゼンテーションする。 また、その模型は記名して提出する。		
3~4	二科展に向けての学習と制作	出品作品がどのように見られるを視線の距離という観点で学ぶ。 実物大模型の作り方について学ぶ。 構図について復習する。		
5~6	二科展に向けての学習と制作	色相や彩度の豊かさについて学習し、二科展に向けての制作を行う。		
7~8	二科展に向けての学習と制作	当面の見通しについて一人3分ほどの見通しを発表したのち、作品を制作する。		
9~20	二科展に向けての学習と制作	clipstudioの機能について学習した後、作品を制作する。 二科展に向けて制作を行う。		
21~24	二科展に向けての学習と制作	二科展に向けて制作した作品を、実物大模型を作ってプレゼンテーションする。 また、その模型は記名して提出する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
資料		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックイラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	48回	0単位(96時間)	選択	細谷, 壽福
授業の概要				
企業から依頼された想定でイラストレーション作品群を制作する 【実務経験】 壽福英尚: ゲーム会社に4年半勤務 ゲーム会社でのキャラクター制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
コミックイラスト学科卒業要件を満たす作品を制作する				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画主旨とスケジュール説明 制作物の具体的な量とスケジュールの設定を行う		
2~7	カンパ制作	企画書を基に完成予想図(カンパ)を作成する		
8	カンパチェック	制作物の量とスケジュールを確認する ●目安: 全制作物のカンパ		
9~19	実作業(ラフスケッチ~下書き)	制作物に必要なイラストのラフ~下書きを制作する		
20	中間チェック	制作の進行状況を確認し、スケジュールの調整を行う ●目安: カンパのイラスト素材が全て下書きに差し替えられている		
21~46	実作業(下書き~着色)	下書きを元にイラストを制作し、デザインのブラッシュアップを行う		
47~48	最終チェック	制作の進行状況を確認し、内外への印刷依頼について見通しを立てる。 ●目安: 完成イラストを用いた全制作物の原寸大模型		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
資料		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	中澤 智行
授業の概要				
CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復習、及び応用力を養い、実際にコンペなどに作品を出しながら実力をつけていく。また、授業で身に付けた力を卒業制作に活かし、スケジュール管理なども行う。				
授業終了時の到達目標				
実用的なテクニックの習得、ソフトの理解力を高め、応用力を身に付ける				
回	テーマ	内容		
1~2	オリエンテーション	通年授業の進め方の説明とアンケートを取って各自ヒアリング		
3~4	・アニメ・マンガにおけるデザインの重要性 ・コンペ作成	絵その物だけでなく、デザインの持つ意味、理由を考えながら作品を作れるような思考を持つ		
5~6	・コンペ作品作成	各自が決めたテーマの意味、理由を考えながら作品を作れるような思考を持つ		
7~8	コンペ作品制作にあたって、どのようなテーマを持って制作するかの内容を各自確認、精査	自分の中でどのようなテーマを持たせて制作にあたるかを確認		
9~10	コンペ作品制作にあたって、どのようなテーマを持って制作するかの内容を各自確認、精査	自分の中でどのようなテーマを持たせて制作にあたるかを確認		
11~12	コンペ作品提出・各作品の評価	提出した作品の内容を確認		
13~14	3Dデッサン用ソフト『デザインドール』の使い方	WIN専用のデッサン用ソフト『デザインドール』の使い方を学ぶ		
15~16	コンペ作品経過報告と提出	学校指定のコンペ(第7回コレコレアニメイラストコンテスト)作品経過報告と提出		
17~18	季刊エス63豪投稿用作品の制作	自身の作品についての寸評を確認し、他人からどのようにその作品が映るかを確認する。そこで差異があれば、各自それについて考えてみる。		
19~20	季刊エス63号投稿作品の制作および進捗状況の確認	コンペ作品に引き続き、見る人を意識した画作りを考えながら作品作成に臨む		
21~22	季刊エス63号投稿作品の制作および進捗状況の確認	コンペ作品に引き続き、見る人を意識した画作りを考えながら作品作成に臨む		
23~24	季刊エス63号投稿作品の制作および進捗状況の確認	コンペ作品に引き続き、見る人を意識した画作りを考えながら作品作成に臨む		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
資料		出席率 課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	中澤 智行
授業の概要				
CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復習、及び応用力を養い、実際にコンペなどに作品を出しながら実力をつけていく。				
授業終了時の到達目標				
ソフトの使い方だけでなく、イラストレーターとして作品の制作や、コンペに取り組む際の必要な考え方・心構えなども身に着ける。				
回	テーマ	内容		
1~2	・後期授業の大まかな流れを確認 ・季刊エス63号投稿作品についての評価確認 ・『PRINCETON x MediBang Paint / アクティブスタイルペン「PASTEL SKETCH」パッケージイラストコンテスト』用作品制作	・季刊エス63号に投稿した作品をクラス全員で確認しあい、各作品を評価する ・コンペ用の作品制作		
3~4	・季刊エス63号投稿作品についての評価確認 ・『PRINCETON x MediBang Paint / アクティブスタイルペン「PASTEL SKETCH」パッケージイラストコンテスト』用作品制作	・季刊エス63号に投稿した作品をクラス全員で確認しあい、各作品を評価する コンペ作品制作		
5~6	『PRINCETON x MediBang Paint / アクティブスタイルペン「PASTEL SKETCH」パッケージイラストコンテスト』用作品制作。	コンペ作品制作。投稿前の最終チェックを行う。		
7~8	季刊エス64号投稿作品のラフ制作	投稿作品のラフを制作および確認		
9~10	季刊エス64号投稿作品の制作	投稿作品の進捗確認		
11~12	季刊エス64号投稿作品の最終確認・提出	仕上げ段階のチェック。チェックが通れば投稿作業に入る。		
13~14	投稿雑誌『SS』の投稿作品制作 Or コンペ作品制作	コンペ、SSの作品を制作。または各自自分の名刺を制作。		
15~16	投稿雑誌『SS』の投稿作品制作 Or コンペ作品制作 Or 名刺制作	コンペ、SSの作品を制作。または各自自分の名刺を制作。		
17~18	・投稿雑誌『SS』投稿作品制作	投稿作品制作		
19~20	・投稿雑誌『SS』投稿作品制作	投稿作品制作		
21~22	・投稿雑誌『SS』投稿作品制作	投稿作品制作		
23~24	・投稿雑誌『SS』投稿作品制作	投稿作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
資料		出席率 課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	鈴木 基文
授業の概要				
イラストを使った事例を通し、実務に必要なディレクション力を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
イラストが必要な場面において適切な判断ができる				
回	テーマ	内容		
1~2	「知る」「知ってもらう」をテーマに皆でコミュニケーションをとる	イラストレーションについての簡単な説明と授業を担当する私の自己紹介 生徒たちへのアンケート ※課題1 好きなタッチで自分を描く		
3~4	ラクガキの基本 楽しみながら「描く」試しながら「描く」考えながら「描く」	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) イラストレーター紹介(和田誠) ※課題02 好きな物を描く ※加地03 りんごを描く		
5~6	キャラクターを100コ考える	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) イラストレーター紹介(坂崎千春) ※課題04 キャクターを100コ考える⇒1つ選び着色		
7~8	キャラクターを100コの中から1つをブラッシュアップ	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介(100%ORANGE) ※課題04 キャクターを100コから1つを選び、前後、横から見たシルエットを完成し着色		
9~10	ファッションイラストを描く	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介(ファッションイラスト) ※05 ベースをトレースし好きな柄や色で服を装飾する男女のファッションイラストを完成させる		
11~12	ファッションイラストを描く 自分のタッチや能力を理解し、内容(掲載誌)に合ったイラストを描く	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介(ファッションイラスト) ※05-2 20代がターゲットの女性誌用、男女の初夏コーディネートイラストを完成させる		
13~14	説明イラストを描く 自分のタッチや能力を理解し、内容(掲載誌)に合ったイラストを描く	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介 ※課題06 病院広報誌の挿絵を完成させる		
15~16	説明イラストを描く2回目 自分のタッチや能力を理解し、内容(掲載誌)に合ったイラストを描く	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介 ※課題06 病院広報誌の挿絵を完成させる		
17~18	文字イラストを描く1回目 自分のタッチや能力を理解し、内容(掲載誌)に合ったイラストを描く	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介 ※課題07 デザイン学校のパンフレット用文字イラストを完成させる		

回	テーマ	内容		
19～ 20	文字イラストを描く2回目 自分のタッチや能力を理解し、内容 (掲載誌)に合ったイラストを描く	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介 ※課題07 デザイン学校のパンフレット用文字イラスト を完成させる		
21～ 22	タイトルイラストを描く3回目 自分のタッチや能力を理解し、内容 (掲載誌)に合ったイラストを描く	好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介 ※課題07 デザイン学校のパンフレット用文字イラスト を完成させる		
23～ 24	タイトルイラストを描く4回目 自分のタッチや能力を理解し、内容 (掲載誌)に合ったイラストを描く	前期を終えてアンケート 好きなものプレゼンテーション(生徒一人ずつ) 最近の事例紹介 イラストレーター紹介 ※課題07 デザイン学校のパンフレット用文字イラスト を完成させる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
資料		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターイラスト演習 Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	壽福 英尚(実務経験有)
授業の概要				
マンガ、イラストを制作するにあたり、得意な角度・アングルばかりではなく、動きの一瞬を捉えた様々なポーズ描写ができるように、反復練習等によりプロポーションが取れたキャラクターの制作技術を身に付ける。 【実務経験】 壽福英尚：ゲーム会社で4年半勤務 ゲーム会社でのキャラクター制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
1. 様々なアクションポーズの特徴を的確に捉える 2. 動作を理解し、トレーニングを積むことでスケッチ・キャラ化出来るようになる				
回	テーマ	内容		
1	アクションポーズ「水を飲む」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
2	アクションポーズ「髪をかき上げる」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
3	アクションポーズ「振り返る」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
4	アクションポーズ「駆け上がる」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
5	アクションポーズ「座る」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
6	アクションポーズ「持ち上げる」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
7	アクションポーズ「寝そべる」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
8	アクションポーズ「走る」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
9	アクションポーズ「服を脱ぐ」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
10	アクションポーズ「投げる」	写真を参考に、骨格・プロポーションを確認してスケッチを行い、その後、同スケール、同ポーズにてキャラ化し、ペン入れ～着彩を行う		
11～ 12	1人構図、2人構図、3人構図、扉絵作成	1人構図の理解～9カットアイデアスケッチ作成 2人構図の理解～9カットアイデアスケッチ作成 3人構図の理解～9カットアイデアスケッチ作成 各構図で制作したスケッチより1点選び、扉絵としてペン入れを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ マール社 動くポーズ集2(基本動作編)		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【事前学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターイラスト演習 IV		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	壽福 英尚 (実務経験有)

授業の概要

1年次と2年次前期に身に付けたキャラクター制作技術の集大成として、卒業生制作のキャラクター紹介パネルを制作する。

【実務経験】

壽福英尚：ゲーム会社に4年半勤務

ゲーム会社でのキャラクター制作経験を活かした教育を行う

授業終了時の到達目標

1. 卒業制作のキャラ紹介パネル (全身ポーズ付き+4表情)
2. 美しいパネル制作ができるように、世界観に基づくレイアウトやデザインができるようになる

回	テーマ	内容		
1	キャラ紹介ボードの企画説明～企画立案	キャラ紹介ボードの企画趣旨や制作規定、条件を説明 プラン立案～キャラ・表情・世界観構築を行い、企画書を作成する		
2	完成予想図 (カンプ)	企画を基に完成予想図 (カンプ) を作成する		
3～ 4	ラフスケッチを作成	全身ポーズ・表情共に、キャラの性格を反映したラフスケッチを多数行う		
5～ 6	下書きを作成	ラフスケッチを基に、全身・表情共に線の整理を行い、必要サイズにて下書きを行う		
7～ 9	中間チェック	現状の進度を再度確認し、プランに基づいたブリーフィングを行う		
10～ 11	タイトル、キャラ紹介文を作成	パネルに添付するタイトルやキャラ紹介文、世界観説明文、ストーリーなどのパーツをPCにて作成～出力		
12	パネル完成	全てのパーツをカンプに沿ってパネルに貼り付け、レイアウトを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ マール社 動くポーズ集2 (基本動作編)		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
にがお絵演習		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	寒川 俊二
授業の概要				
似顔絵を描くことにより、人物の顔をすばやく描く力を養い、マンガ・アニメ制作の登場人物を描き分ける力の一助とする				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・似顔絵を描くことにより、観察力と描写力を身につける ・似顔絵検定3級の取得を目指す ・日常において、習慣として人の顔及び人物に関心を持ち、観察する目と描く力を持つ 				
回	テーマ	内容		
1	似顔絵って何だろう？	似顔絵の歴史と、作家による作風の違い		
2	顔のりんかくの違いと見方について(1)	顔の全体と部分を観る(りんかくと髪型)		
3	顔のりんかくの違いと見方について(2)	顔の全体と部分を観る(りんかくと髪型)		
4	特徴・印象を見つけて描く	描く前に、よく観察する		
5	パーツの形と、大小を観察する	部分の違いを観て描く		
6	パーツの違いと、配置について(1)	ポジションの重要性を知る		
7	パーツの違いと、配置について(2)	ポジションの重要性を知る		
8	くっついている、離れている(1)	少しの違いで変化することに気付く		
9	くっついている、離れている(2)	少しの違いで変化することに気付く		
10	仕上げの着色と背景について(1)	色を付けて、仕上げる		
11	仕上げの着色と背景について(2)	色を付けて、仕上げる		
12	時間内に描く	似顔絵検定合格を目指しての注意点		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
小河原智子の似顔絵入門を参照(コピーを配布)		出席率 授業態度 実習・実技評価 期末試験	10.0% 10.0% 50.0% 30.0%	毎時間、練習課題を描き、提出してもらう ※添削指導して返却

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける グループ制作による個人の役割を知る 【実務経験】 河合 有公子：番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
1. グループで動画を完成させる 2. AFTER EFFECTSの応用的な操作が行える				
回	テーマ	内容		
1~ 2	編集ワークショップ①	グループ決定 効果的な編集について考える		
3~ 4	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題①	グループワーク① AFTER EFFECTSの基本の確認課題		
5~ 6	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題②	グループワーク② 役割分担 データの受け渡しについて		
7~ 8	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題③	グループワーク③ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
9~ 10	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題④	グループワーク④ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
11~ 12	四国映像コンテンツフェスタ応募作品の為の準備	企画書の作成		
13~ 17	制作	グループ制作		
18	中間チェック	進捗状況の確認		
19~ 23	制作	グループ制作		
24	プレビュー	発表およびプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける 【実務経験】 河合 有公子:番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
卒業制作のオリジナルCM作成				
回	テーマ	内容		
1	グループ制作 デザイン展CM 課題説明及び企画書作成	過去作品の鑑賞と課題制作の留意点について		
2	企画書および絵コンテ発表	企画書と絵コンテの発表		
3~ 6	動画制作	タイトルロゴ制作		
7	プレビュー 卒制の個々の絵コンテ作成	データのアップロード 絵コンテの発表		
8~ 11	卒制CM制作	個人制作		
12	プレビュー	プレビュー及び完成データの提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、様々な 事例を調べる。ソ フト技術的な復習 を行う。

作成者: 眞鍋 量臣 (実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品展示計画Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	31回	0単位 (62時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
卒業制作作業、ならびにプレゼンテーション、また作品の展示についての構想を図る				
授業終了時の到達目標				
作品のコンセプトをより多くの人に理解してもらえることが出来るプレゼンテーションを目指す 作品を見せることについて、より効果的な作品展示が出来るか考える				
回	テーマ	内容		
1~7	卒業制作の仕上げ	卒業制作完成に向けての仕上げ作業		
8~9	プレゼンテーション	自己の評価、他者の評価、また他学生の作品への評価		
10~16	展示方法の提案	展示方法についての意見交換		
17~24	展示準備	グループ分担による準備、学校内の作業		
25~31	作品展示	作品展示		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワーク I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
産学連携における制作物を企画制作する ・様々な課題に対して企画デザイン提案 ・各グループに分かれて、オリジナルのテーマ決め、編集、印刷発注まで行う				
授業終了時の到達目標				
クライアント側の要望を聞き出すコミュニケーション能力を高め、制作し、プレゼンをし、クライアント側に喜んで頂け実際に使っていただくこと				
回	テーマ	内容		
1	動機付け、授業内容の説明	授業の趣旨と概要、明確な達成目的・大まかなスケジュール確認		
2	課題①企画テーマの決定	何をテーマにして企画するか考える		
3	企画書制作	グループでの意見をまとめる		
4~5	プレゼンテーション	企画書、カンパでプレゼンテーション		
6~11	企画制作	テーマに沿って制作物を制作する		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
マンガ・コミックイラスト学科の作品展を企画制作する ・様々な課題に対して企画デザイン提案 ・各グループに分かれて、オリジナルのテーマ決め、制作、運営を行う				
授業終了時の到達目標				
作品展の企画、告知、運営を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品展テーマの決定	何をテーマにして企画するか考える		
3~ 6	企画制作	各グループで企画を考える		
7~ 8	プレゼンテーション	企画書、カンパでプレゼンテーション		
9~ 10	実施企画の決定	決定した企画に沿って企画書制作、役割分担		
11~ 14	展示作品、制作物の制作	テーマに沿って制作物を制作する		
15~ 22	途中確認	進度の確認		
23~ 24	プレゼンテーション	制作物のプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

作成者: 眞鍋 量臣 (実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザインⅢ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
学年の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す 【実務経験】 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性を養い自己表現することが出来る				
回	テーマ	内容		
1	顔合わせ及び自己紹介	グループに分かれてメンバー同士の円滑なコミュニティを立ち上げる		
2~4	親睦ハイクについての立案	ハイクの計画とプレゼンに向けての意見交換		
5	プレゼンテーション	各々、班で発表形式を工夫し発表する		
6	穴コミ開催に向けて	企画 立案 グループでテーマを決めスケジュール及び役割分担を行う		
7~11	穴コミ準備	企画に沿った制作		
12	実施にあたっての最終チェック	完成物の提出及び実施におけるルールの確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

作成者: 眞鍋 量臣 (実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザインⅣ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
学年・学科の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す 【実務経験】 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性や自主性を養い自己表現することが出来る				
回	テーマ	内容		
1~4	グループ顔合わせ 穴吹祭に向けての制作	グループ内での自己紹介及びアイスブレイク 半期の目標設定 テーマに沿った企画デザインを考え意見交換を行いまとめ制作する		
5~11	デザイン展に向けての制作	テーマに沿ったデザイン展での企画・制作について		
12	プレゼンテーション 及び振り返り	完成作品の発表と振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う