

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	3 KAN教育	アナカレ未来創造手帳		
2	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		
3~ 6	成功する就職活動のコツ	なぜ働くのか? 就活成功の7つの法則		
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
アナカレ未来創造手帳		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

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	社会人としての心構えについて①	社会人としてのマナーやルール		
3~ 4	社会人としての心構えについて②	コミュニケーションの基本		
5~ 6	社会人としての心構えについて③	挨拶について		
7~ 8	社会人としての心構えについて④	話し方(敬語の基本) ①		
9~ 10	社会人としての心構えについて⑤	話し方(敬語の基本) ②		
11~ 12	社会人としての心構えについて⑥	話し方(敬語の基本) ③		
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 プリント		出席率 授業態度	20.0% 80.0%	【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 就職内定反映

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	2020/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	2単位(48時間)	必須	佐々木 和郎
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、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				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
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				
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		
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		
11~13	①課題制作 ロゴマークデザイン企画制作	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 ・コンセプト設計 ・文字の加工変形		
14~17	②課題制作 フライヤーデザイン企画制作	クライアントの意向に沿ったフライヤーのデザイン企画制作 ・媒体特性を活かしたデザインレイアウト ・キービジュアルの設計開発(キャラクターなど) ・印刷用データの作成方法		
18~22	③課題制作 パッケージデザイン企画制作	目的や使用方法に合わせたパッケージのデザイン企画制作 ・展開図の作成 ・商品訴求と機能性を考える		
23~24	④課題発表 プレゼンテーション	企画内容・制作意図の説明 ・ロゴ ・フライヤー ・パッケージ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロのデザイナーになるための本 あなたも必ず上達できる!		決定版 課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

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	2020/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	2単位(48時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>各テーマに合わせたIllustratorの基本操作テクニックを習得する</li> <li>作品集冊子の企画構成制作・プレゼンテーション</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>テーマからコンセプト・企画立案、デザイン(ラフ)案及びページ構成の構築、印刷見積計算までの一連のDTP制作工程ができるようになる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
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				
回	テーマ	内容		
1~ 2	前期振り返り	Illustratorのアプリケーション概要 ・基本操作 機能効果など		
3~ 5	Illustrator基本操作①	Illustrator練習問題①		
6~ 8	Illustrator基本操作②	Illustrator練習問題②		
9~ 11	Illustrator基本操作③	Illustrator練習問題③		
12~ 14	Illustrator基本操作④	Illustrator練習問題④		
15	学科作品集冊子企画・制作①	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		
16~ 18	学科作品集冊子企画・制作②	個人ページの企画構成デザイン制作		
19~ 24	学科作品集冊子企画・制作③	<ul style="list-style-type: none"> <li>特集ページの企画構成検討、デザイン制作</li> <li>表紙イラストデザイン企画コンペ※テーマ「卒業」</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>プロのデザイナーになるための本 決定版 あなたも必ず上達できる!</li> <li>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</li> <li>過去の作品集冊子</li> </ul>		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

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	2020/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	2単位(48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				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
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				
回	テーマ	内容		
1	Webサイト制作の基本	Webサイトが表示される仕組み 使用される言語・画像 必要なアプリケーション		
2~ 3	HTMLコーディングの基本	HTMLとは タグと要素と属性 HTMLファイルの作成と保存		
4~ 5	CSSの基本	CSSとは CSSの基本の書き方を身につけよう		
6~ 8	フルスクリーンのWebサイトを制作する	フルスクリーンページとは フルスクリーンページの制作の流れ		
9~ 11	2カラムのWebサイトを制作する	2カラムページとは 2カラムページの制作の流れ		
12~ 14	タイル型のWebサイトを制作する	タイル型レイアウトとは タイル型レイアウトの制作の流れ		
15~ 16	外部メディアを利用する	お問い合わせページの制作の流れ フォームの設置 Twitterプラグインの挿入		
17~ 18	課題Webサイト制作	サイトの企画書制作		
19~ 23	課題Webサイト制作	サイトの実制作を行う		
24	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座		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
Web演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	1単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
グループでのWeb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				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
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				
回	テーマ	内容		
1	HTMLとCSSの復習	グループ分け		
2	Web制作のワークフローについて	ワークフローについて 役割分担について		
3	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		
4~ 5	クライアントの設定	企画書の制作		
6~ 7	Webサイトの設計	サイトマップ・ワイヤーフレーム・デザインカンブ		
8~ 11	Webサイトの制作	素材作成 コーディング		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座		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
デザイン実務演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	1単位(24時間)	必須	土居 正明
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				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
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	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		
3~ 12				
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	2020/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	1単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
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
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	2020/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	1単位(24時間)	必須	栄 秀樹

## 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。

## 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

実務経験有無	実務経験内容
有	家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験

## 時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	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	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

回	テ ー マ	内 容		
11	1人構図、2人構図	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		
12	3人構図、扉絵作成	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%	

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	栄 秀樹
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。				
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出来るように、世界観に基づくレイアウトやデザインが出来るようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
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(カンブ)	企画を基に完成予想図(カンブ)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	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 目安: キャラ2体と4表情の下書き完成		
8～ 9	ペン入れ、着彩	完成した下書きにペン入れ～着彩を行う (全身、表情ともに)		
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ブ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%	

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	2020/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	1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・コミックイラスト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				
1. 似顔絵を描くことにより、観察力と描写力を身につける 2. 似顔絵検定3級取得をめざす 3. 日常において、習慣として人の顔および人物に関心を持ち、観察する目と描く力を持つ				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザインの世界に身を置いて49年、グラフィックデザインを主体に、パッケージ、マーク・ロゴタイプなどを手掛け、2001年より似顔絵も描く。一般財団法人日本似顔絵協会公認似顔絵師。		
時間外に必要な学修				
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、大きさを観察する	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	仕上げの着色と背景について〔1〕	色をつけて仕上げる		
8	仕上げの着色と背景について〔2〕	色をつけて仕上げる		
9	時間内に描く	似顔絵検定合格を目指しての注意点		
10	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		
11	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づく		
12	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づく		
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		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	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〕

回	テ ー マ	内 容		

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	2020/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	2単位(48時間)	必須	中田 忠志
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				
授業終了時の到達目標				
動画制作において応用的な制作が行える				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
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。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明 アニメーション映像の基本	アニメーション制作の流れ 必要な素材 AfterEffectsについて		
2	基本設定を学ぶ	フレームレート コンポジションの設定 素材配置の考え方		
3	オープニングとタイトル	キーフレーム フェードイン・フェードアウト		
4	連番セルでの動き	コマ打ち 連番セル		
5	流れる雲の動き	親子関係 複数レイヤー		
6	繰り返し回る動き	キーフレームの停止 繰り返し使用するセル		
7	風景を映すカメラの動き	パン		
8	頬を染める	トラックマット ブラシの作成		
9	カメラのズームイン	トラックアップ・トラックバック		
10	オーバーラップで見せる	オーバーラップ		
11	高速ズームバック	モーションブラー 残像効果		
12	表情の合成	レイヤーの描画モード		
13	エフェクト	エフェクト&プリセット 透過光		
14	画面の引き	3Dレイヤー		

回	テ ー マ	内 容
15	ピントの移動	調整レイヤー

回	テ ー マ	内 容		
16	エンディング	マスク アイリスアウト		
17~ 18	課題アニメ制作	企画書作成		
19~ 20	課題アニメ制作	制作		
21~ 23	仮レビュー	微調整をしてクオリティをあげる		
24	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%	



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	2020/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	1単位(24時間)	必須	中田 忠志
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				
授業終了時の到達目標				
卒業制作のオリジナルCM作成				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
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。				
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%	

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	2020/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	2単位(62時間)	必須	土居 正明
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				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
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	20.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
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	2020/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	2単位(48時間)	必須	土居 正明
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				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
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、キャンプ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	20.0%	
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	1単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
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% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回 の授業内容を踏ま えて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	1単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
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% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回 の授業内容を踏ま えて周知を行う

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	2020/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	2単位(48時間)	選択	眞鍋量, 内海
授業の概要				
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得				
授業終了時の到達目標				
前期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作		
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック		
10~ 14	下描き	原稿への下描き		
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
20~ 24	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作成資料		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周知を行う

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	2020/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	2単位(48時間)	選択	眞鍋量, 内海
授業の概要				
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得				
授業終了時の到達目標				
前期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作		
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック		
10~ 14	下描き	原稿への下描き		
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
20~ 24	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作成資料		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周知を行う



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	2単位(48時間)	選択	眞鍋 量臣
授業の概要				
「視覚効果」による作画技法を基礎から応用表現まで実践				
授業終了時の到達目標				
マンガ作品に効果的に取り込めるようになり、よりクオリティーの高い作品を描きあげられるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~6	キャラクターをつくる	キャラクターの顔、顔のパーツ、髪型 動物の骨格 いろんなパターンの表情		
7~12	感情表現について	キャラクターの特徴づけ 喜怒哀楽 アングル、光と影		
13~18	ポージングについて	硬、柔、静、動のポーズ さまざまなポーズ アオリとフカン		
19~24	構図	レイアウト 余白 三角構図、さまざまな構図		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
キャラが起つ!魔法の作画テクニック		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	2単位(48時間)	選択	眞鍋 量臣
授業の概要				
ネーム作成、コマワリについてより実践的なテクニックを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
効果的な魅せ方のテクニックを習得し、よりクオリティーの高い作品マンガを描きあげられるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	コマワリテクニック①	コマを割る 基本のコマワリの作り方		
3~ 4	コマワリテクニック②	絵変わりについて 描くもの、見る角度、大きさ、効果の変化		
5~ 6	コマワリテクニック③	アングルについて フカン、アオリ		
7~ 8	コマワリテクニック④	奥行きについて くの字		
9~ 10	コマワリテクニック⑤	フレーミングについて		
11~ 12	コマワリテクニック⑥	フリとウケについて		
13~ 14	実例添削①	コマワリを用いてシナリオからネームを描く		
15~ 16	実例添削②	コマワリを用いてシナリオからネームを描く		
17~ 18	実例添削③	コマワリを用いてシナリオからネームを描く		
19~ 20	実例添削④	コマワリを用いてシナリオからネームを描く		
21~ 22	実例添削⑤	コマワリを用いてシナリオからネームを描く		
23~ 24	実例添削⑥	コマワリを用いてシナリオからネームを描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
キャラが起つ!魔法の作画テクニック		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニックⅠ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	2単位(48時間)	選択	内海 甲介
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネームスキルのレベルアップ</li> <li>・ネームの制作</li> </ul>				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	キャラクターのタイプ	成長型とヒーロー型の2つの主人公のタイプについて学ぶ 成長型の描き方を理解する		
3~ 4	ネーム制作前の準備	受賞するために必要な8つのポイントを理解する ネーム作成前シートの書き方を学ぶ		
5~ 6	キャラクターの組み合わせ方	キャラクター同士が魅力的に見える組み合わせ方を学ぶ		
7~ 8	シンボルアイテムの作り方	マンガの中に登場する魅力的なオリジナルアイテムの作り方を理解する		
9~ 10	最終目的地の作り方	マンガの中に登場する魅力的な最終目的地の作り方を理解する		
11~ 12	成長型の演出方法	成長型主人公の演出方法3つを学ぶ 演出方法を理解する		
13~ 14	切り札の使い方	切り札の基本的な使い方を理解する		
15~ 16	解決方法	クライマックスやピンチでの解決方法のパターンを学ぶ パターン集から主人公に合わせた解決方法を理解する		
17~ 18	キャラクターの立て方	キャラクターを立てる方法を学ぶ パターン集から主人公に合わせた立て方を理解する		
19~ 20	欠落要素	物語りを動かす要素である欠落について学ぶ 4つの欠落要素を理解する		
21~ 22	落ちの作り方	物語りの落ちの作り方を学ぶ 落ちのパターンを理解してオリジナルの落ちを作成する		
23~ 24	サブキャラの使い方	サブキャラの使い方、4つの役割について理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・作成資料		実習・実技評価 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	2単位(48時間)	選択	内海 甲介
授業の概要				
基本的な漫画技術の向上と賞を受賞できる技術を学習する				
授業終了時の到達目標				
賞を受賞出来る技術を習得できる、漫画作品を描き受賞する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品のテーマの考え方と描き方	テーマの重要性とプラスの要素を理解する マンドラチャートを書いて目標到達への道順を確認		
3~ 4	キャラクターの作成	ボックスからカードを引きカードに書かれたお題でキャラクターを作成する		
5~ 6	共感と感情移入	漫画作品での共感要素の重要性と共感するシーンの描き方を理解する		
7~ 8	共感と変化	キャラクターが変化する姿の描き方を理解する		
9~ 10	アイデンティティー	アイデンティティーの重要性と創り方を理解してキャラクターのアイデンティティーを書く		
11~ 12	キャラクターの作成	お題からオリジナルキャラクターを作成して共感とアイデンティティーを書く		
13~ 14	敵の創り方	主人公と敵対関係になる8つの理由を理解する		
15~ 16	感情表現	一つの感情を掘り下げ、内的、外的、精神的な表現を描く		
17~ 18	コンビキャラクターの創り方	コンビキャラの6つパターンを理解し、コンビキャラを描く		
19~ 20	魅せる答え	読者目線を意識して共感できるような魅力的な答えを描く 演習を行う		
21~ 22	作品全体図解	漫画作品の全体を図解した資料を見て、今までに学んできた内容を理解する		
23~ 24	敵のタイプと個性の創り方	敵のタイプ22種類を理解する、作家としての個性の創り方を学ぶ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作成資料		実習・実技評価 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

回	テ ー マ	内 容		

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	2020/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	2単位(48時間)	選択	谷本 麻美
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		穴吹デザインカレッジ、グラフィックデザイン学科卒業後、アパレル制作・デザインの会社へ就職しMacオペレーターとして6年間、イラスト、ロゴ等の制作を担当。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	動機付けと画像データの知識	授業全体の達成目的を確認する 画像データ作成時に必要な大きさの単位について確認する		
3~ 4	コンテスト作品の制作01	イラストコンテストの主旨と仕様を理解し、作品の配置、 見せ方を考える		
5~ 6	コンテスト作品の制作02	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
7~ 8	コンテスト作品の制作03	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
9~ 10	コンテスト作品の制作04	構想と進捗の講評を行う進捗目標：全作品の着色ラフ、な いしイラスト1点の完成		
11~ 12	コンテスト作品の制作05	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
13~ 14	コンテスト作品の制作06	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
15~ 16	コンテスト作品の制作07	構想と進捗の講評を行う 進捗目標：作品一点以上の完成		
17~ 18	コンテスト作品の制作08	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
19~ 20	コンテスト作品の制作09	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
21~ 22	コンテスト作品の制作10	講評を行う 進捗目標：全作品の完成		
23~ 24	後期に向けて	後期の卒業制作への導入を行う		
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	2020/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	2単位(48時間)	選択	谷本 麻美
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				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		穴吹デザインカレッジ、グラフィックデザイン学科卒業後、アパレル制作・デザインの会社へ就職しMacオペレーターとして6年間、イラスト、ロゴ等の制作を担当。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 制作物の具体的な量と、スケジュールの計画を行う		
2~4	カンパ制作	企画書を元に完成予想図(カンパ)を作成する		
5	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		
6~10	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		
11	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おこなう 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		
12~22	実作業(下書き~着彩)	下書きを元にイラストの制作し、デザインのブラッシュアップを行う		
23~24	プレゼンテーション	制作の進行状況を確認し、内外への印刷の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%	



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	2020/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	2単位(48時間)	選択	谷本麻, 土居正
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。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		穴吹デザインカレッジ、グラフィックデザイン学科卒業後、アパレル制作・デザインの会社へ就職しMacオペレーターとして6年間、イラスト、ロゴ等の制作を担当。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	自己紹介など	自己紹介と共に、昨年1年間で自分がどのように成長したか、もしくは変化があったかを考え、卒業までの目標などを模索する		
3~4	デザインの重要性	イラストレーションとデザインの重要性を理解する		
5~6	3Dソフトの使い方を学ぶ①	3Dソフト『デザインドール』の使い方や複数の人物を描き方を学び、作品に活かす		
7~8	3Dソフトの使い方を学ぶ②	3Dソフト『デザインドール』の使い方や複数の人物を描き方を学び、作品に活かす		
9~10	コンペ投稿用作品の作成①	実際のコンペに投稿する作品を作成する ラフの内容と何を見せたいのかを確認し、その上での表現方法などを考える		
11~12	コンペ投稿用作品の作成① コンペ投稿用作品の作成②	前回のディスカッションで修正案が出た場合はラフ内容を再度確認する ラフが決まればその後の制作工程へ移る		
13~14	コンペ投稿用作品の作成③	作品制作の進捗状況の確認、各自現段階での問題点などがあればその解決方法を探る。		
15~16	コンペ投稿用作品の提出①	完成作品の提出と、クラス全員の作品を各自寸評する。この際、今後の制作の指針となるよう、できるだけ作品の良い部分を評価する。		
17~18	コンペ投稿用作品の寸評確認	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	作品制作における表現方法などの質問及び回答①	後期に向けて卒業制作や、ポートフォリオ制作などに向けて、表現方法についての悩みなどをリスニングし、その解決法を探る。		
21~22	作品制作における表現方法などの質問及び回答②	前回の続き。ソフトの技術的なことを含め、作品を作る際に注意することなども確認する		
23~24	後期への展望	前期授業の総括、後期への各自展望など		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題・レポート	40.0%	

回	テ ー マ	内 容	
		授業態度	20.0%
		実習・実技評価	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	2020/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	2単位(48時間)	選択	谷本麻, 土居正
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。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		穴吹デザインカレッジ、グラフィックデザイン学科卒業後、アパレル制作・デザインの会社へ就職しMacオペレーターとして6年間、イラスト、ロゴ等の制作を担当。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	前期授業を振り返る及び後期の進展を考える	前期授業の反省点があればそれを振り返り、後期の授業ではどのように作品作りに活かし改善するかを考える		
3~4	応答授業②	アンケートの中から、多かった質問や重要と思われる内容についての解説、および演習		
5~6	コンペ投稿用作品の作成⑤	実際のコンペに投稿する作品を作成する ラフの内容と何を見せたいのかを確認し、その上での表現方法などを考える		
7~8	コンペ投稿用作品の作成⑥	前回のディスカッションで修正案が出た場合はラフ内容を再度確認する ラフが決まればその後の制作工程へ移る		
9~10	コンペ投稿用作品の作成⑦	作品制作の進捗状況の確認、各自現段階での問題点などがあればその解決方法を探る		
11~12	コンペ投稿用作品の提出②	完成作品の提出と、クラス全員の作品を各自寸評する。この際、今後の制作の指針となるよう、できるだけ作品の良い部分を評価する。		
13~14	コンペ投稿用作品の寸評確認	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。		
15~16	コンペ(SS)投稿用作品の作成⑧	実際のコンペに投稿する作品を作成する 提出にあたっての質問などへの解説		
17~18	コンペ(SS)投稿用作品の提出③	実際のコンペに投稿する作品の提出 作品の自己評価および寸評		
19~20	卒業制作進行①	卒業制作に向けての各自進行及び内容の確認 各自質問などがあれば回答。		
21~22	卒業制作進行②	卒業制作に向けての各自進行及び内容の確認 各自質問などがあれば回答。		
23~24	1年間の総括	授業の総括など		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題・レポート	40.0%	
		授業態度	20.0%	
		実習・実技評価	20.0%	

回	テ ー マ	内 容		

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	2020/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	2単位(48時間)	選択	栄 秀樹
授業の概要				
商業イラストの仕事について理解を深め、求められるイラスト及び考え方、技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
商業イラストの役割について理解でき、自分だけのオリジナルイラストが描けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	商業イラストについて	商業イラストについて鑑賞し、理解する		
3~4	いろいろなイラスト技法を学ぶ	あらゆるイラストの表現方法を理解する		
5~6	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
7~8	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
9~10	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
11~12	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
13~14	講評会	イラスト作品の成果物を振り返る		
15~16	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
17~18	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
19~20	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
21~22	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
23~24	講評会	イラスト作品の成果物を振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	

回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2020/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	栄 秀樹
授業の概要				
商業イラストの仕事について理解を深め、求められるイラスト及び考え方、技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
商業イラストの役割について理解でき、自分だけのオリジナルイラストが描けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	オリジナルイラストについて	オリジナルイラストについて鑑賞し、理解する		
3~4	オリジナルイラストを描く	クライアントからの発注を想定し、オリジナリティの高いアイデア・技法・表現したイラストに取り組む		
5~6	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
7~8	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
9~10	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
11~12	講評会	オリジナルイラスト作品の成果物を振り返る		
13~14	オリジナルイラストを描く	2年間の集大成となるイラストに取り組む		
15~16	オリジナルイラストを描く	2年間の集大成となるイラストに取り組む		
17~18	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
19~20	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
21~22	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
23~24	講評会	オリジナルイラスト作品の成果物を振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	