

授業科目	コンピュータ演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース)学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	Photoshopの基本操作の習得とIllustratorとの連動						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 写真画像加工演習1 2. 写真画像加工演習2 3. 写真画像加工演習3 4. 写真画像加工演習4 5. 写真画像加工演習5 6. 写真画像加工演習+レイアウト1 7. 写真画像加工演習+レイアウト2 8. 産学 (かべがみデザイン) 1 9. 産学 (かべがみデザイン) 2 10. 産学 (かべがみデザイン) 3 11. 産学 (かべがみデザイン) 4 12. 産学 (かべがみデザイン) 5 13. 産学 (かべがみデザイン) 6 14. 各種コンペ・産学課題1 15. 各種コンペ・産学課題2 16. 各種コンペ・産学課題3 17. 各種コンペ・産学課題4						
使用テキスト 教材等	課題シート						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができて【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	PCワークは予習・復習をしっかりとすることが大切です。						

授業科目	図学・パース	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	岩崎 隆男	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	基本図形・透視図法（1点から3点）の基本技術を修得						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	1点透視図法：テーマ「室内」 B4ケント紙、ヨコ（課題説明・本制作）					
	2.	1点透視図法：テーマ「室内」 B4ケント紙、ヨコ（本制作）					
	3.	1点透視図法：テーマ「室内」 B4ケント紙、ヨコ（本制作）					
	4.	1点透視図法：テーマ「室内」 B4ケント紙、ヨコ（本制作）					
	5.	1点透視図法：テーマ「室内」 B4ケント紙、ヨコ（本制作→提出）					
	6.	2点透視図法：テーマ「ファサード（建物外観）」 B4ケント紙、ヨコ（課題説明・本制作）					
	7.	2点透視図法：テーマ「ファサード（建物外観）」 B4ケント紙、ヨコ（本制作）					
	8.	2点透視図法：テーマ「ファサード（建物外観）」 B4ケント紙、ヨコ（本制作）					
	9.	2点透視図法：テーマ「ファサード（建物外観）」 B4ケント紙、ヨコ（本制作）					
	10.	2点透視図法：テーマ「ファサード（建物外観）」 B4ケント紙、ヨコ（本制作→提出）					
	11.	3点透視図法：テーマ「タワー（塔）」 B4ケント紙、タテ（課題説明・本制作）					
	12.	3点透視図法：テーマ「タワー（塔）」 B4ケント紙、タテ（本制作）					
	13.	3点透視図法：テーマ「タワー（塔）」 B4ケント紙、タテ（本制作）					
	14.	3点透視図法：テーマ「タワー（塔）」 B4ケント紙、タテ（本制作）					
	15.	3点透視図法：テーマ「タワー（塔）」 B4ケント紙、タテ（本制作）					
	16.	3点透視図法：テーマ「タワー（塔）」 B4ケント紙、タテ（本制作→提出）					
	17.						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	透視図法は表現する上で必要な技法なので、しっかりとこの授業で身に付けてください。						

授業科目	マンガ技法Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	白川	実務経験		マンガ家			
授業クラス(コース)学年	クリエイティブ学科 マンガコース1年	担任		鳥居			
授業の概要	まんが制作のアナログ作業における描画表現の修得。 人物をはじめ動物に至るまで、その描画技術を修得する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 4コママンガ1 2. 4コママンガ2 3. 4コママンガ3 4. ツヤベタ、髪型1 5. ツヤベタ、髪型2 6. 着衣人物1 7. 着衣人物2 8. 体型描き分け1 9. 体型描き分け2 10. 体型描き分け3 11. 動植物1 12. 動植物2 13. 眼鏡人物1 14. 眼鏡人物2 15. ポーズのついた人物1 16. ポーズのついた人物2 17.						
使用テキスト 教材等	原稿用紙、ペン						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	登場人物をより魅力的に描く。						

授業科目	美術史概論	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科(コミックアートコース)1年 クリエイティブ学科(イラスト・絵本コース)1年 クリエイティブ学科(マンガコース)1年	担任		榑原緑、高田怜美、 鳥居靖洋			
授業の概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 導入：美術史とは？参考作品を見ながら、美術史の流れについて。 2. 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術。 3. 原始古代②：古代ギリシア、古代ローマの歴史、絵画や彫刻。 4. 中世①：初期キリスト教美術。 5. 中世②：ロマネスク、ゴシックの美術。 6. ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家、彫刻家、建築家。 7. ルネサンス②：盛期ルネサンス。 レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロなど。 8. ルネサンス③：マニエリスム、北方ルネサンス。 9. 印象主義①：モネ、ルノアールなど印象派の画家たち。 10. 印象主義②：ゴッホ、セザンヌ、ゴッガン、後期印象派の画家たち。 11. 江戸絵画：江戸時代の絵画や浮世絵。 12. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動について。 13. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスムについて。 14. 20世紀美術③：抽象絵画。 15. 現代美術①：アメリカの現代美術作家を中心に。 16. 現代美術②：インスタレーションなど、多様な表現について。 17. 						
使用テキスト 教材等	すぐわかる西洋の美術、授業プリント						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	合同授業。クラスごとに着席。各自、ノートを用意する。						

授業科目	マンガトリアル I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	鳥居 靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	コンペの応募や産学連携授業課題の制作。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 各コンペのオリエン・著作権について 2. 応募雑誌・媒体研究 3. 漫画技術と企業・就活について 4. 産学連携授業ラフ・漫画制作 5. 産学連携授業ラフ・漫画制作 6. 産学連携授業制作・漫画制作 7. 産学連携授業制作・漫画制作 8. 産学連携授業制作・漫画制作 9. 産学連携授業制作・漫画制作 10. 産学連携授業制作・漫画制作 11. 産学連携授業完成・漫画制作 12. 産学連携授業講評・漫画制作 13. 漫画制作 14. 漫画制作 15. 漫画制作 16. 講評 17. 						
使用テキスト 教材等	適宜資料・素材配布						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	著作権について学び、著作権について学ぶ。 産学連携授業で社会で必要とされる作品について学ぶ。						

授業科目	マンガ基礎Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	赤井 泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居靖洋			
授業の概要	<p>漫画制作における基本的な演出技術・背景技術の習得</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3点透視図法で室内を作画 パース 2. 3点透視図法で室内を作画 ラフ 3. 3点透視図法で室内を作画 下描き 4. 3点透視図法で室内を作画 仕上げ 5. 看板を作画 ラフ 6. 看板を作画 下描き 7. 看板を作画 仕上げ 8. 自然物の作画 ラフ 9. 自然物の作画 下描き 10. 自然物の作画 仕上げ 11. 自然物の作画 トーン 12. 人物と建物の作画 アイデアスケッチ 13. 人物と建物の作画 ラフ 14. 人物と建物の作画 下描き 15. 人物と建物の作画 ペン入れ 16. 人物と建物の作画 仕上げ 17. 						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・各画材の使用方法を課題ごとに身につけていく。 ・漫画の作画に不可欠なパースペクティブの知識を理解する。 						

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(コース)学年	全学科 1年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における一般常識、会社組織のしくみ等 自身の将来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。キャリアガイダンスⅡでは主に就業規則やコンプライアンスに関する内容から就職活動に関連した内容を学ぶ。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生生活から職場生活への変化 2. 仕事の基本となる8つの意識 3. 基本姿勢とコンプライアンス 4. 就業ルール 5. 社内文書と税金 6. 求人票の見方、企業選択の基礎知識 7. 募集電話の応対 履歴書の書き方 8. 自己チェックシート 9. 自己分析シート 10. 志望動機をまとめる 11. 自己アピールの書き方 12. 就職活動のスケジュール管理 13. 就職活動の流れをつかむ 14. エントリーシートの書き方 15. 郵送の方法 就職関連各種書類 16. 各種御礼文書の書き方 ① 17. 各種御礼文書の書き方 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	卒業までⅠ～Ⅲまで3部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。努力をしてキャリアアップして欲しい。						

授業科目	マンガ制作 I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位3 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	白川	実務経験		マンガ家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 マンガコース1年	担任		鳥居			
授業の概要	投稿に向けたオリジナルマンガを制作する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 白泉社投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 1 原稿制作。 2. 白泉社投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 2 原稿仕上げ。 3. 白泉社投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 3 白泉社の講評。 4. 個人別投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 1 プロットを立てる。 5. 個人別投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 2 ネーム。 6. 個人別投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 3 ネームチェック。 7. 個人別投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 4 原稿下描き。 8. 個人別投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 5 ペン入れ、仕上げ。 9. 個人別投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 6 完成、投稿。 10. 年度末総合課題用オリジナルネーム、原稿制作。 1 プロットを立てる。 11. 年度末総合課題用オリジナルネーム、原稿制作。 2 ネーム。 12. 年度末総合課題用オリジナルネーム、原稿制作。 3 ネームチェック。 13. 年度末総合課題用オリジナルネーム、原稿制作。 4 白泉社の講評。 14. 年度末総合課題用オリジナルネーム、原稿制作。 5 原稿下描き。 15. 年度末総合課題用オリジナルネーム、原稿制作。 6 ペン入れ、仕上げ。 16. 年度末総合課題用オリジナルネーム、原稿制作。 7。 完成。 17. 						
使用テキスト 教材等	ネーム用紙、原稿用紙、ペン						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	マンガ賞等に投稿出来るマンガ原稿を制作する。						

授業科目	マンガ制作 I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	黒野	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居靖洋			
授業の概要	短編マンガの制作。創作演習Ⅱと連動						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 8Pまんが制作(プロット)						
	2. 8Pまんが制作(ネーム)						
	3. 8Pまんが制作(ネーム講評、下絵)						
	4. 8Pまんが制作(下絵、ペン入れ)						
	5. 8Pまんが制作(ペン入れ)						
	6. 8Pマンガ制作(仕上げ)						
	7. 総合課題制作(P16~P24)						
	8. 総合課題制作(プロットorネーム)						
	9. 総合課題制作(ネーム)						
	10. 総合課題制作(ネーム講評)						
	11. 総合課題制作(下書き)						
	12. 総合課題制作(下書き)						
	13. 総合課題制作(下書き)						
	14. 総合課題制作(ペン入れ)						
	15. 総合課題制作(ペン入れ)						
	16. 総合課題制作(仕上げ)						
	17. 作品講評						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点~90点=S、89点~80点=A、79点~70点=B、69点~60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	創作演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	黒野	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース)1年	担任		鳥居靖洋			
授業の概要	プロット(ネーム)からマンガを完成させる。制作はまんが制作と連動						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 8Pまんが制作(プロット) 2. 8Pまんが制作(ネーム) 3. 8Pまんが制作(ネーム講評、下絵) 4. 8Pまんが制作(下絵、ペン入れ) 5. 8Pまんが制作(ペン入れ) 6. 8Pマンガ制作(仕上げ) 7. 総合課題制作(P16～P24) 8. 総合課題制作(プロットorネーム) 9. 総合課題制作(ネーム) 10. 総合課題制作(ネーム講評) 11. 総合課題制作(下書き) 12. 総合課題制作(下書き) 13. 総合課題制作(下書き) 14. 総合課題制作(ペン入れ) 15. 総合課題制作(ペン入れ) 16. 総合課題制作(仕上げ) 17. 作品講評						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点							