

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 学年	クリエイティブ学科 マンガコース1年	担任		赤井 泰宏			
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						
使用テキスト 教材等	なし。						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	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	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22年			
授業クラス 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や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 職業観の確立 2. 仕事の基本となる8つの意識 PDCAサイクル 3. 仕事への取組み 基本姿勢とコンプライアンス (企業倫理) 4. 各クラスにて所感や小論文作成 5. 就業ルール 就業規則と労働法 勤務条件と給与の仕組み 6. 会社組織と社内文書 社会保険と税金 7. 求人票の見方、解説 企業選択の基礎知識 8. 履歴書の書き方 9. 就職活動のスケジュール管理 就職活動の流れをつかむ 10. 募集電話対応 メール問い合わせ 11. 自己チェックシート 職業観 ビジネスマナースキル 対応力 12. 自己アピールと志望動機のまとめ方 13. 自己分析シート 設問と答え方のヒント 14. 自己アピールの書き方 15. エントリーシート対策 16. AIDMAを活用したエントリーシート対策 						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。科目の最終評価点は、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	キャリアガイダンスの授業は卒業までⅠ～Ⅲの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	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		海老 修臣 高田 怜美 赤井 泰宏			
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	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、ゴーギャン、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。						
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	図学・パース	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間61-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 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	基本図形および透視図法を用いた基本の背景画等の描き方の基礎を習得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス：パースペクティブとはどのようなものであるか、習得するための目的やデザイナー、イラストレーターになる為の重要な要素であることを理解させる。 2. 円と線、直線と角：直定規、三角定規の基本的な使い方、均一な線の引き方を習得。 3. 多角形：5角形、6角形、円に内接する多角形の描き方を習得。 4. 一点透視図法：テーマ「室内」B4画用紙 一点透視図法の描き方を習得する。(課題説明・本制作) 5. 一点透視図法：テーマ「室内」B4画用紙 一点透視図法の描き方を習得する。(本制作) 6. 一点透視図法：テーマ「室内」B4画用紙 一点透視図法の描き方を習得する。(本制作) 7. 一点透視図法：テーマ「室内」B4画用紙 一点透視図法の描き方を習得する。(本制作→提出) 8. 二点透視図法：テーマ「建造物・ファサード」B4画用紙 二点透視図法を描き方を習得する。(課題説明・本制作) 9. 二点透視図法：テーマ「建造物・ファサード」B4画用紙 二点透視図法を描き方を習得する。(本制作) 10. 二点透視図法：テーマ「建造物・ファサード」B4画用紙 二点透視図法を描き方を習得する。(本制作) 11. 二点透視図法：テーマ「建造物・ファサード」B4画用紙 二点透視図法を描き方を習得する。(本制作) 12. 二点透視図法：テーマ「建造物・ファサード」B4画用紙 二点透視図法を描き方を習得する。(本制作→提出) 13. 三点透視図法：テーマ「塔」セクションクローキー帳 三点透視図法の基礎の描き方を習得する。(課題説明・本制作) 14. 三点透視図法：テーマ「塔」セクションクローキー帳 三点透視図法の基礎の描き方を習得する。(本制作) 15. 三点透視図法：テーマ「塔」セクションクローキー帳 三点透視図法の基礎の描き方を習得する。(本制作) 16. 三点透視図法：テーマ「塔」セクションクローキー帳 三点透視図法の基礎の描き方を習得する。(本制作→提出) 						
使用テキスト 教材等	適宜プリント配布、直定規、三角定規、コンパス、セクションクローキー帳、画用紙						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	図学・パースはデザインする上で必要となる技法なので、しっかりと身に付けてください。						

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	都築美耶	実務経験		漫画家 イラストレーター			
授業クラス 学年	クリエイティブ 学科 マンガ コース 1年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	マンガ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いたるまで、その描画技術を修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 課題①「横断歩道」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋外)(制作) 2. 課題①「横断歩道」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋外)(制作) 3. 課題①「横断歩道」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋外)(制作) 4. 課題①「横断歩道」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋外)(制作) 5. 課題①「横断歩道」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋外)(制作→提出) 6. 課題②「和室」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋内)(制作) 7. 課題②「和室」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋内)(制作) 8. 課題②「和室」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋内)(制作) 9. 課題②「和室」●A4原稿用紙にて、漫画背景の描画。(屋内)(制作→提出) 10. 課題③「カメラアングル」●A4原稿用紙にて、同シーン別アングルの絵の描画。(制作) 11. 課題③「カメラアングル」●A4原稿用紙にて、同シーン別アングルの絵の描画。(制作) 12. 課題③「カメラアングル」●A4原稿用紙にて、同シーン別アングルの絵の描画。(制作) 13. 課題③「カメラアングル」●A4原稿用紙にて、同シーン別アングルの絵の描画。(制作) 14. 課題③「カメラアングル」●A4原稿用紙にて、同シーン別アングルの絵の描画。(制作→提出) 15. 課題④「ジャンプ」●A4原稿用紙にて、人物のアクティブな絵の描画。(制作) 16. 課題④「ジャンプ」●A4原稿用紙にて、人物のアクティブな絵の描画。(制作)						
使用テキスト 教材等	各課題、出題時に応じてプリントを配布。						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。 科目の最終評価点は、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	締切の厳守。 提出の際は原稿の保護のためトレーシングペーパーをかけて提出すること。						

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 学年	クリエイティブ学科 マンガコース 1年	担任		赤井			
授業の概要	マンガ制作における演出技術の修得。フラッシュ等の基礎技術からトーン効果やオリジナルフラッシュの追究。コマ割表現や構図・構成・背景描画技術を修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 4コママンガを描く。1 2. 4コママンガを描く。2 3. 4コママンガを描く。3 4. 4コママンガを描く。4 5. 4コママンガを描く。5 6. ツヤベタを使った髪型を描く。1 7. ツヤベタを使った髪型を描く。2 8. ツヤベタを使った髪型を描く。3 9. ツヤベタを使った髪型を描く。4 10. 眼鏡をかけた人物を描く。1 11. 眼鏡をかけた人物を描く。2 12. 服のしわを描く。1 13. 服のしわを描く。2 14. 動植物を描く。1 15. 動植物を描く。2 16. 動植物を描く。3 						
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	<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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	登場人物をより魅力的に描く。						

授業科目	創作演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32＝単位4 単位時間64＝単位4 単位時間96＝単位6	前期	後期
教科担当	黒野和美	実務経験		漫画家			
授業クラス 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	マンガ制作におけるシナリオ制作の基礎						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 恋愛をテーマにした漫画のネーム作成 2. ネーム添削 3. コマ割りの講義 4. 漫画制作(下絵) 5. 漫画制作(ペン入れ) 6. 漫画制作(スクリーン톤などの仕上げ) 7. ストーリー漫画の作成(テーマ自由) 8. プロット作成 9. キャラクター制作 10. ネーム作成 11. ネーム添削、指導 12. ストーリー漫画(下絵) 13. 背景パース指導 14. 漫画制作(ペン入れ) 15. 漫画制作(スクリーン톤などの仕上げ) 16. 完成原稿の講評 						
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、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							

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	黒野和美	実務経験		漫画家			
授業クラス 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	創作演習Ⅱとつながるオリジナル漫画制作						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ネーム、ストーリーの組み立て方の講義 2. 恋愛をテーマにした漫画の制作(12～24ページ) 3. プロットの作成 4. キャラクターの作り方 5. 恋愛をテーマにした漫画のネーム作成 6. 起承転結の作り方、構図の見せ方指導 7. ネーム添削、セリフ指導 8. 原稿制作(ペン入れ) 9. 原稿制作(仕上げ) 10. 投稿作品の作成(12～32ページ) 11. 希望する雑誌選び 12. 投稿作品のネーム制作 13. ネーム添削 14. 投稿作品制作 15. 下絵、修正のチェック 16. 完成作品講評 						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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							

授業科目	マンガトライアル 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	赤井泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 マンガコース 1年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	産学連携授業・各種コンペの作品制作を行う。投稿用作品なども並行して制作。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作1 2. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作2 3. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作3 4. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作4 5. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作5 6. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作6 7. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作7 8. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作8 9. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作9 10. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作10 11. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作11 12. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作12 13. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作13 14. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作14 15. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作15 16. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作16						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。 科目の最終評価点は、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	クライアントの要望に合わせた作品づくりを行い、自分の作風を拓げる。						

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	白川	実務経験		マンガ家			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 マンガコース 1年	担任		赤井			
授業の概要	オリジナルマンガ制作。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。プロット 1 2. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。プロット 2 3. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。ネーム 1 4. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。ネーム 2 5. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。ネーム 3 6. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。下描き 1 7. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。下描き 2 8. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。下描き 3 9. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。ペン入れ 1 10. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。ペン入れ 2 11. 恋愛をテーマにしたオリジナルマンガを描く。仕上げ 12. 投稿に向けたオリジナルマンガを描く。プロット 13. 投稿に向けたオリジナルマンガを描く。ネーム 1 14. 投稿に向けたオリジナルマンガを描く。ネーム 2 15. 投稿に向けたオリジナルマンガを描く。ネーム 3 16. 投稿に向けたオリジナルマンガを描く。ネームチェック 						
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	<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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	マンガ賞等に投稿できるマンガを制作する。						