

授業科目	キャリアガイダンスⅢ	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		就職担当・漫画家			
授業クラス 学年	全学科 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	就活における試験・面接対策。学内企業説明会4～5回実施予定						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学内における就活での仕様について 2. 学内企業説明会① 3. 昨年度振り返り・本格的な準備(履歴書・エントリーシート) 4. 学内企業説明会② 5. 面接試験対策1・面接前の準備 6. 面接試験対策2・面接中のマナー 7. 学内企業説明会③ 8. 面接での質問集対策 9. 面接試験模擬練習1 10. 面接試験模擬練習2 11. 筆記試験対策・作文・SPI一般常識など説明 12. 筆記試験模擬・小テスト 13. 面接・試験・内定後のマナー 14. ポートフォリオについて 15. 学内企業説明会④ 16. SMBCライフプラン 17. 後期の過ごし方 18. 学内企業説明会⑤ 						
使用テキスト 教材等	マイロード21 配付資料 A4クリアファイル						
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	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。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。						

授業科目	造形表現	講義	実技	演習	単位時間32—単位2	前期	後期
					単位時間64—単位4		
教科担当	久保 智史	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 マンガクリエイトコース 2年 組	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	マンガでは様々なデザインを作り、描くことが求められるため、モノの構造を理解し、考えて再構成しモノを創造し表現できる知識、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. デッサン①「画材、文房具」 B4画用紙 2. デッサン①「画材、文房具」 B4画用紙 3. 人物クロッキー 1ポーズ5分程度 正面、側面、背面 4. 人物クロッキー 1ポーズ5分程度 移動、群像 5. パーツ造形 顔のパーツを観察してスケッチ 6. パーツ造形 顔のパーツを観察して樹脂粘土で造形 7. パーツ造形 樹脂粘土で造形したものを彩色 8. デッサン②「石膏像」 B3画用紙 9. デッサン②「石膏像」 B3画用紙 10. デッサン②「石膏像」 B3画用紙 11. デッサン②「石膏像」 B3画用紙 12. デッサン②「石膏像」 B3画用紙 13. デッサン②「石膏像」 B3画用紙 14. デッサン③「動物、海洋生物」 B4画用紙 15. デッサン③「動物、海洋生物」 B4画用紙 16. デッサン③「動物、海洋生物」 B4画用紙 17. デッサン③「動物、海洋生物」 B4画用紙 18. デッサン③「動物、海洋生物」 B4画用紙 						
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	<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	各自デッサン用具、紙を用意。						

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	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	岡本洋介	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 マンガクリエイトコース2年	担任		赤井泰広			
授業の概要	グラフィックデザイン媒体の大半はデータ制作によるDTP作業によって完成する。デザインから印刷まで一貫して進めるDTP作業の流れを把握し、その応用でDM案内状、ロゴデザイン、ポスターを制作し、ポートフォリオにも対応させる。これをもとに業界標準グラフィックソフトIllustratorの基本操作設定を修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作I 2. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作II 3. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作III 4. Illustrator・Photoshopを使用した編集デザイン制作IV 5. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作I コンペ参加用アカウント取得 6. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作I コンペ参加用アカウント取得 7. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作II 8. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作III 9. Illustrator・Photoshopを使用したコンペ用ポスター制作IV 10. Illustrator 引越し案内状 DMデザインI 11. Illustrator 引越し案内状 DMデザインII完成したピクトグラム と指定コピーをレイアウト 12. Illustrator ポスター 開店告知ポスター1 イタリアンレストラン2ク ライアントからの要求内容の確認と使用テキストの入力 13. Illustrator ポスター クライアントの求めるイメージビジュアルの確 認とラフプラン制作 14. Illustrator ポスタービジュアル作成ービジュアル制作はIllustrator を使用 15. Illustrator ポスタービジュアルイメージとテキスト、ショップロゴの レイアウトの調整と校正 16. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作IV 17. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作V 18. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作VI 						
使用テキスト 教材等	必要であれば各課題ごとにプリント配布。						
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、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	<ul style="list-style-type: none"> ・データの保存（USB、サーバーアクセス）を確実に進行。 ・毎回必ずノートとUSBを用意する。 						

授業科目	マンガ技法Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	白川みー	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クリエイトコース 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	マンガ技法Ⅰの内容を踏まえ、デジタル技術に応じたClip StudioEX基本操作の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	食事のシーンを描く。1					
	2.	食事のシーンを描く。2					
	3.	食事のシーンを描く。3					
	4.	手の描き方をマスターする。1					
	5.	手の描き方をマスターする。2					
	6.	手の描き方をマスターする。3					
	7.	足の描き方をマスターする。1					
	8.	足の描き方をマスターする。2					
	9.	足の描き方をマスターする。3					
	10.	人物が過ごす部屋の内装を描く。1					
	11.	人物が過ごす部屋の内装を描く。2					
	12.	人物が過ごす部屋の内装を描く。3					
	13.	人物が過ごす部屋の内装を描く。4					
	14.	複数人のシーンを描く。1					
	15.	複数人のシーンを描く。2					
	16.	複数人のシーンを描く。3					
	17.	複数人のシーンを描く。4					
	18.	複数人のシーンを描く。。5					
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	<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	締め切りを厳守すること。						

授業科目	創作演習Ⅲ	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 マンガクリエイトコース 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	漫画雑誌コンペ、新人賞への投稿およびWEBでの作品掲載をめざし作品制作を行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 16ページ作品・ネーム 2. 16ページ作品・ネーム 3. 16ページ作品・下描き 4. 16ページ作品・下描き 5. 16ページ作品・ペン入れ 6. 16ページ作品・ペン入れ 7. テーマ想定作品・アイデア 8. テーマ想定作品・プロット 9. テーマ想定作品・ネーム 10. テーマ想定作品・ネーム 11. テーマ想定作品・下描き 12. テーマ想定作品・下描き 13. テーマ想定作品・ペン入れ 14. テーマ想定作品・ペン入れ 15. 学生マンガコンテスト・アイデア 16. 学生マンガコンテスト・プロット 17. 学生マンガコンテスト・ネーム 18. 学生マンガコンテスト・ネーム						
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、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	完成作品は必ず投稿や持ち込み・WEBへのアップロードを行う。						

授業科目	マンガ制作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	鵜飼U子	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	クリエイティブ 学科 マンガクリエイトコース 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	漫画雑誌コンペ、新人賞への投稿およびWEBでの作品掲載をめざし作品制作を行う。4コママンガなどショートマンガの制作を行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 16ページ作品・ネーム 2. 16ページ作品・ネーム 3. 16ページ作品・下描き 4. 16ページ作品・下描き 5. 16ページ作品・ペン入れ 6. 16ページ作品・ペン入れ 7. 4コマ作品・アイデア 8. 4コマ作品・プロット 9. 4コマ作品・ネーム 10. 4コマ作品・ネーム 11. 4コマ作品・下描き 12. 4コマ作品・下描き 13. 4コマ作品・ペン入れ 14. 4コマ作品・ペン入れ 15. 学生マンガコンテスト・アイデア 16. 学生マンガコンテスト・プロット 17. 学生マンガコンテスト・ネーム 18. 学生マンガコンテスト・ネーム						
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、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	完成作品は必ず投稿や持ち込み・WEBへのアップロードを行う。						

授業科目	マンガ制作Ⅲ	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2年 組	担任		赤井泰宏			
授業の概要	投稿作品や持ち込み作品につながる漫画作品の制作を行う						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題①童話や歴史の偉人など元ネタをアレンジし読み切り作品を作る 2. 課題①制作 3. 課題①講評 4. 課題②16～32ページの短編作品制作 5. 課題①プロット、ネーム制作 6. 課題②ネーム制作、提出 7. 課題②下絵制作 8. 課題②下絵制作 9. 課題②ペン入れ 10. 課題②ペン入れ完成 11. 課題②仕上げ。ベタぬり、スクリーントーン 12. 課題②写植、提出 13. 課題②作品講評 14. 学生マンガコンテスト・プロット制作 15. 学生マンガコンテスト・ネーム制作 16. 学生マンガコンテスト・ネーム提出 17. 学生マンガコンテスト・下絵制作 18. 学生マンガコンテスト・ペン入れ 						
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	<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	マンガ制作Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	白川みー	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クリエイトコース 2年	担任		赤井泰宏			
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	1.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ネーム1					
	2.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ネーム2					
	3.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ネーム3					
	4.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ネーム4					
	5.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。下描き1					
	6.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。下描き2					
	7.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。下描き3					
	8.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。下描き4					
	9.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ペン入れ1					
	10.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ペン入れ2					
	11.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ペン入れ3					
	12.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。ペン入れ4					
	13.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。仕上げ1					
	14.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。仕上げ2					
	15.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。仕上げ3					
	16.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。仕上げ4					
	17.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。2ネーム1					
	18.	テーマに沿ったオリジナルマンガの制作。2ネーム2					
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	<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	テーマやターゲットを意識し商業作品として成り立つ作品を制作する。						

授業科目	応用表現	講義	実技	演習	単位時間32-単位2	前期	後期
					単位時間64-単位4		
					単位時間96-単位6		
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 マンガクリエイトコース2年	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	背景や小物の描画等を中心としたマンガ作りを学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題1「1ページ漫画の制作」●ClipStudio基本操作復習(出題)					
	2.	課題1「1ページ漫画の制作」●コマワリ、レイヤー(制作)					
	3.	課題1「1ページ漫画の制作」●フキダシ、テキスト入力(制作)					
	4.	課題1「1ページ漫画の制作」●効果線、トーン、キャラの作画(提出)					
	5.	課題2「自然物の背景」●素材制作(出題)					
	6.	課題2「自然物の背景」●素材制作(制作)					
	7.	課題2「自然物の背景」●作画作業(制作)					
	8.	課題2「自然物の背景」●仕上げ作業(提出)					
	9.	課題3「縁側の作画」●必要な作画技術の習得(出題)					
	10.	課題3「縁側の作画」●下書き(出題)					
	11.	課題3「縁側の作画」●ペース定規の設定(制作)					
	12.	課題3「縁側の作画」●ペン入れ(制作)					
	13.	課題3「縁側の作画」●仕上げ(提出)					
	14.	課題4「作画応用編」●3D素材を使用した応用技術(出題)					
	15.	課題4「作画応用編」●制作作業(制作)					
	16.	課題4「作画応用編」●仕上げ作業(提出)					
	17.	課題4「作画応用編」●制作作業(より漫画の完成度を高める制作)					
	18.	課題4「作画応用編」●制作作業(より漫画の完成度を高める制作)					
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	<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	締め切り厳守。						