

授業科目	卒業制作	講義	実技	演習	単位時間480－単位30	前期	後期
教科担当	加藤照・白川・黒野・鶴飼・隈・赤井						
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 2年	担任	赤井泰宏				
授業の概要	テーマに即した作品制作を通し、2年間の学修の集大成とする。 マンガ作品・アニメ動画作品どちらか(または両方)を選択。マンガ作品は製本までを行う。 併せて作品の商業誌・アプリやWEBサイト等での発表を目指す。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	アイデア					
	2.	プロット制作					
	3.	ネーム・コンテ制作 ラフ					
	4.	ネーム・コンテ制作					
	5.	ネーム・コンテ制作 仕上げ					
	6.	下描き 1					
	7.	下描き 2					
	8.	下描き 3					
	9.	作画 前半					
	10.	作画 中盤					
	11.	作画 後半					
	12.	仕上げ作業					
	13.	カラーイラスト制作					
	14.	プレゼンパネル製作					
	15.	プレゼンパネル製作2					
	16.	キャラクターイラスト制作					
	17.	キャラクターイラスト制作2					
	18.	最終講評					
使用テキスト 教材等	特になし						
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	教科担当によるアイデアチェック、講評を実施。						

授業科目	共創ブランディング実践Ⅱ	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	杉山 みゆき	実務経験						
授業クラス 学年	全学科 2年	担任						
授業の概要	<p>ホスピタリティとコミュニケーション力を発揮し、学校内外のイベント運営に参加する。また、オープンキャンパススタッフとして参加者を案内する他、企業連携の企画補助・イベントサポートを行い、実務を通してブランディングや販売促進を学ぶ。</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	後期ガイダンス/実践内容確認						
	2.	企業連携の目的と役割理解						
	3.	販売促進・集客の基礎						
	4.	イベント運営補助の準備						
	5.	実地対応⑤：企業連携イベント						
	6.	実地対応⑥：体験サポート						
	7.	フィードバックと改善						
	8.	イベント集客効果の分析						
	9.	中間振り返り②						
	10.	学校祭・大型イベント理解						
	11.	イベント運営シミュレーション						
	12.	実地対応⑦：運営補助（先輩との連携）						
	13.	トラブル対応と判断力						
	14.	チーム運営と役割意識						
	15.	次代にクリエイティブの楽しさを伝える視点						
	16.	総合実践（ワーク）						
	17.	成果報告まとめ						
	18.	全体統括・運営科目への接続、後輩への接続						
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	<p>オープンキャンパスや企業連携イベントなど、学外者・来校者への対応を含む実践的な授業のため、授業には責任をもって参加し、身だしなみや言葉遣いなど、社会人としての基本的なマナーを意識すること。また、チームで行動する場面が多いため、自身の役割を理解し、周囲と協力して行動する姿勢をもつこと。</p>							