

授業科目	美術史		授業形態	講義	担当者	久保 智史
	必修科目				実務経験	アーティスト
開講クラス	コミック総合学科1年 コミックイラスト学科1年A組・B組 マンガ・アニメ学科1年		前期・後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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)					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	導入：美術史とは？美術史の流れについて 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術		【予習】教科書P2-P18導入部分 【復習】教科書P20-P25、板書メモを確認		
	2.	原始古代②：古代ギリシア、古代ローマ		【予習】教科書P26-P43 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	3.	中世①：初期キリスト教美術		【予習】教科書P44-P53 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	4.	中世②：ロマネスク、ゴシック美術		【予習】教科書P54-P65 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	5.	ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家 盛期ルネサンス、ルネサンス三大巨匠		【予習】教科書P66-P87 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	6.	ルネサンス②：マニエリスム、北方ルネサンス		【予習】教科書P88-P131 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	7.	印象主義①：印象派の画家たち		【予習】教科書P164-P173 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	8.	印象主義②：後期印象派の画家		【予習】教科書P174-P185 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	9.	江戸絵画：江戸時代の絵画、浮世絵		【予習】プリント図版作品を調べる 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	10.	19世紀美術：世紀末の美術		【予習】教科書P186-P199 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	11.	20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に美術運動、 ダダ、シュルレアリスム		【予習】教科書P200-P209 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	12.	20世紀美術②：抽象絵画		【予習】教科書P216-P218 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	13.	現代美術①：アメリカを中心とした現代美術作家、 インスタレーションなど多様な表現		【予習】教科書P210-P215 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
使用テキスト 教材等	いちばん親切的な西洋美術史、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	コンピュータ演習Ⅱ		授業形態	演習	担当者	門井 由佳
	必修科目				実務経験	クリエイティブディレクター
開講クラス	コミック総合学科 1年組		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	Photoshopの基本操作の修得とIllustratorとの連動 視覚に訴えるデザイン全般のコミュニケーション（伝える・伝わる・伝えあう）についての基礎を学ぶ。 広告媒体チラシ構造の理解、オリエンテーション、両ソフトを駆使したレイアウトの理解と制作。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	Photoshopの基本的な構成と操作／練習課題		【到達目標】数種類の飲食写真から、店舗やイベントを決める 【予習】Lesson01-3、01-4 【復習】Lesson01-3、01-4		
	2.	色調補正、選択範囲の作成／練習課題		【到達目標】口頭ではなく、相手に伝わるスケッチ、書き込み 【予習】Lesson08-1～3、Lesson09-1～3 【復習】Lesson08-1～3、Lesson09-1～3、練習課題		
	3.	色、ペイントの設定と操作／練習課題		【到達目標】視認性、形状の美しさ、色など丁寧に作る 【予習】Lesson10-1～3 【復習】Lesson10-1～3、練習課題		
	4.	レイヤーマスク、クリッピングマスク、文字、パス／練習課題		【到達目標】コンセプトボードにのっかって仕上げる 【予習】Lesson12-1～3 【復習】Lesson12-1～3、練習課題		
	5.	画像修正、フィルターとレイヤースタイル／練習課題		【到達目標】数種類の飲食写真をリーフレットに用いてデザイン 【予習】Lesson13-1～3、Lesson14-1～3 【復習】Lesson13-1～3、Lesson14-1～3、練習課題		
	6.	IllustratorとPhotoshopの連携／練習課題		【到達目標】口頭ではなく、相手に伝わるスケッチ、書き込み 【予習】Lesson15-1～3 【復習】Lesson15-1～3、練習課題		
	7.	課題1：飲食チラシ作成 オリエンテーション、コンセプト、アイデア・ラフスケッチ		【到達目標】口頭ではなく、相手に伝わるスケッチ、書き込み 【予習】アイデア10案、ラフ3案以上、他と被らない 【復習】複写して提出に備える		
	8.	タイトルロゴ作成		【到達目標】視認性、形状の美しさ、色など丁寧に作る 【予習】色々なロゴを研究する 【復習】オリエンテーション内容を十分に理解する		
	9.	コンセプトボード、フォーマットを揃えデータ提出		【到達目標】実物を作り、媒体を理解する 【予習】制作データにミスがないか確認 【復習】アイデア、ラフ、コンセプトをデータ提出		
	10.	課題2：イベントポスター、またはコンペ課題 オリエンテーション、コンセプト、アイデア・ラフスケッチ		【到達目標】口頭ではなく、相手に伝わるスケッチ、書き込み 【予習】アイデア10案、ラフ3案以上、他と被らない 【復習】複写して提出に備える		
	11.	タイトルロゴ作成		【到達目標】視認性、形状の美しさ、色など丁寧に作る 【予習】色々なポスターを研究する 【復習】IllustratorとPhotoshopの連携		
	12.	コンペフォーマットにのっかったデータブラッシュアップ		【到達目標】視認性、形状の美しさ、色など丁寧に作る 【予習】色々なポスターを研究する 【復習】IllustratorとPhotoshopの連携		
13.	コンセプトボード、フォーマットを揃えデータ提出		【到達目標】提案書にのっかって仕上げる 【予習】コンセプト、意匠の作文 【復習】アイデア、ラフ、コンセプト、ループリックをデータ提出			
使用テキスト 教材等	各課題必要時、デジタルテキスト投影。					
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	制作物は、フリー素材、AIによる記述や成果物、規制書体の使用不可（コンセプトなどの書き込みは可）					

授業科目	キャリアガイダンスⅡ		授業形態	演習	担当者	鳥居清洋
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	全学科 1年組		前期	後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	<p>ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と応対例を学ぶ。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	就活について・アンケート		<b>【到達目標】</b> 進路を明確化 <b>【予習】</b> 前期の振り返りしておく。 <b>【復習】</b> 進路確認。		
	2.	マイナビ主催「就活スタートアップ講座」		<b>【到達目標】</b> マイナビ登録 <b>【予習】</b> マイナビを事前に調べておく。 <b>【復習】</b> 気になる企業をマイナビでピックアップ。		
	3.	会社説明会①		<b>【到達目標】</b> 企業理解を深める。 <b>【予習】</b> 事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 <b>【復習】</b> 自分が受験するイメージで何が必要か考える。		
	4.	会社説明会②		<b>【到達目標】</b> 企業理解を深める。 <b>【予習】</b> 事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 <b>【復習】</b> 自分が受験するイメージで何が必要か考える。		
	5.	自己分析再確認		<b>【到達目標】</b> 自己理解を深める。 <b>【予習】</b> 前期自己分析講座を振り返る。 <b>【復習】</b> 自分の売りを理解する。		
	6.	自己PRについて		<b>【到達目標】</b> 自分の売りを文章化する。 <b>【予習】</b> 自分の長所をピックアップ <b>【復習】</b> 自分の長所が希望企業に会うか確認。		
	7.	就職の軸・ガクチカについて		<b>【到達目標】</b> 文章化・言語化できるようになる。 <b>【予習】</b> 事前に「軸」「ガクチカ」とは調べておく。 <b>【復習】</b> 文章化する。		
	8.	業界研究①		<b>【到達目標】</b> 業界理解を深める。 <b>【予習】</b> 事前に業界を調べる。 <b>【復習】</b> 似た業界・企業をピックアップ		
	9.	業界研究②		<b>【到達目標】</b> 業界理解を深める。 <b>【予習】</b> 事前に業界を調べる。 <b>【復習】</b> 似た業界・企業をピックアップ		
	10.	現地会社説明会について（訪問時のマナー）		<b>【到達目標】</b> マナー理解。 <b>【予習】</b> 企業企業の所在地を知る。 <b>【復習】</b> 職員入室時、マナーを意識する。		
	11.	オンライン説明会・オンライン面談について		<b>【到達目標】</b> 学内ルール把握。 <b>【予習】</b> zoomなどのアプリをインストールする。 <b>【復習】</b> オンライン説明会に参加する。		
	12.	就活における冬(春)休みの使い方について		<b>【到達目標】</b> 長期休みこそ就活を行う。 <b>【予習】</b> 自分に必要なことを洗い出し。 <b>【復習】</b> 自分に必要なことを実施。		
13.	予備日(担任進路確認・面談日)		<b>【到達目標】</b> 2年に備える。 <b>【予習】</b> 担任と面談。 <b>【復習】</b> ご家族・担任との連携をとる。			
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	<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	イラストレーション基礎Ⅱ		授業形態	演習	担当者	木村咲慧
	必修科目				実務経験	イラストレーター
開講クラス	クリエイティブ学部コミック総合学科	1年	前期・後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	前期で養われた基礎と技術を生かして、表現力や発想力、感性を高められるような課題に取り組む。タブレットで制作する技術も習得する。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	「西遊記orオズの魔法使いイラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、縦横自由		【到達目標】 課題内容を理解、選択 【予習】 物語の確認 【復習】 アドバイスの振り返り。		
	2.	「西遊記orオズの魔法使いイラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、縦横自由		【到達目標】 ラフを考える。 【予習】 コンセプト・テーマの確認 【復習】 アドバイスの振り返り。		
	3.	「西遊記orオズの魔法使いイラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、縦横自由		【到達目標】 チェック後、制作開始。 【予習】 ラフの確認。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	4.	「西遊記orオズの魔法使いイラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、縦横自由		【到達目標】 線画の制作。 【予習】 ラフの確認。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	5.	「西遊記orオズの魔法使いイラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、縦横自由		【到達目標】 着色の制作。 【予習】 背景の確認。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	6.	「西遊記orオズの魔法使いイラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、縦横自由		【到達目標】 着色の制作。 【予習】 背景の確認。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	7.	「西遊記orオズの魔法使いイラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、縦横自由		【到達目標】 作品を完成させる。 【予習】 完成が見えるまで作業を進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	8.	「クリスマスオーナメント」：校内にあるクリスマスツリーに飾るオーナメントを作成。 タブレットで作成されたキャラクター画をオーナメントに仕上げる		【到達目標】 ラフをまとめる 【予習】 デザイン、ラフを進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	9.	「クリスマスオーナメント」：校内にあるクリスマスツリーに飾るオーナメントを作成。 タブレットで作成されたキャラクター画をオーナメントに仕上げる		【到達目標】 清書を進める 【予習】 ラフを固めておく 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	10.	「イベント」「記念日」イラスト 選んだ特別な日をオリジナルキャラで盛り上げるイラストを作成。		【到達目標】 清書を完成させる 【予習】 清書を完成できるところまで進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	11.	「イベント」「記念日」イラスト 選んだ特別な日をオリジナルキャラで盛り上げるイラストを作成。		【到達目標】 完成が見えるところまでは作業を進める 【予習】 作業を進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	12.	「イベント」「記念日」イラスト 選んだ特別な日をオリジナルキャラで盛り上げるイラストを作成。		【到達目標】 完成提出 【予習】 完成できるところまで進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	13.	「イベント」「記念日」イラスト 選んだ特別な日をオリジナルキャラで盛り上げるイラストを作成。		【到達目標】 ポートフォリオに載せるクオリティアップ 【予習】 作品の見直し 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
使用テキスト 教材等	タブレットPC・USBメモリ・筆記用具、適宜資料・素材配布					
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	締め切り厳守					

授業科目	デザイントリアル I		授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	コミック総合学科 1 年 組		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	デジタルイラスト制作研究・産学・コンペ作品の制作					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	著作権とAIの倫理	<b>【到達目標】</b> 自己防衛できるようになる。 <b>【予習】</b> 最近話題になったAI関連のニュースを1つ検索してくる。 <b>【復習】</b> SNSでの注意点を確認			
	2.	クリエイター研究・プレゼン	<b>【到達目標】</b> プロの経歴を理解する。 <b>【予習】</b> クリエーターのピックアップ。 <b>【復習】</b> クリエーターを深ぼる。			
	3.	業界研究・プレゼン	<b>【到達目標】</b> 就活に活かす。 <b>【予習】</b> どんな企業や業界があるか調べる。 <b>【復習】</b> 必要なことを洗い出す。			
	4.	ポートフォリオ研究	<b>【到達目標】</b> 就活に活かす。 <b>【予習】</b> ポートフォリオを事前に見ておく。 <b>【復習】</b> ポートフォリオ制作の準備計画をしていく。			
	5.	模写研究	<b>【到達目標】</b> プロの技を体験する。 <b>【予習】</b> 作品ピックアップ。 <b>【復習】</b> プロと自分の違いを把握。			
	6.	アイデア・資料集め研究	<b>【到達目標】</b> 何事にも準備が必要と知る。 <b>【予習】</b> 資料を集めておく。 <b>【復習】</b> 今後の作品づくりにおいても繰り返す。			
	7.	ラフ・構図研究	<b>【到達目標】</b> 適切で効果的な画面づくりを理解する。 <b>【予習】</b> メジャーな作品や古典作品を準備。 <b>【復習】</b> 様々な作品の構図を研究する。			
	8.	産学(名東区民まつり)①	<b>【到達目標】</b> 依頼者の意図をとらえる。 <b>【予習】</b> 地域柄を調べておく。 <b>【復習】</b> 依頼者の意図と自分の作品の整合性を確認。			
	9.	産学(名東区民まつり)②	<b>【到達目標】</b> 依頼者の意図をとらえる。 <b>【予習】</b> 地域柄を調べておく。 <b>【復習】</b> 依頼者の意図と自分の作品の整合性を確認。			
	10.	かけ合わせデジタルイラスト制作①	<b>【到達目標】</b> どんな依頼も形にする。 <b>【予習】</b> 様々なアイデアを練っておく。 <b>【復習】</b> ラフをたくさん考える。			
	11.	かけ合わせデジタルイラスト制作②	<b>【到達目標】</b> どんな依頼も形にする。 <b>【予習】</b> 様々なアイデアを練っておく。 <b>【復習】</b> ラフをたくさん考える。			
	12.	コンペ (coolbizポスター) ①	<b>【到達目標】</b> 依頼者の意図をとらえる。 <b>【予習】</b> 地域柄を調べておく。 <b>【復習】</b> 依頼者の意図と自分の作品の整合性を確認。			
13.	コンペ (coolbizポスター) ②	<b>【到達目標】</b> 依頼者の意図をとらえる。 <b>【予習】</b> 地域柄を調べておく。 <b>【復習】</b> 依頼者の意図と自分の作品の整合性を確認。				
使用テキスト 教材等	産学・コンペ資料配布。Ipad。各自資料持参。					
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。</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	コンペで実績つみ、産学で依頼を受け求められる作品を作る。また様々な準備や考えを持って「クリエイティブな思考力」を高める。					

授業科目	背景作画表現	授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	必修科目			実務経験	漫画家
開講クラス	コミック総合学科 1年組	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	パースペクティブを活かした背景描写と世界観表現の技法研究・追求				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	室内風景作画（与えられた配置をもとに構成し、デジタルで作画）	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	2.	作品制作	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	3.	〃	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	4.	作品制作～提出	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	5.	スーパーアドバイザー増山修特別講義③ 学生作品講評,教科書からの実演	【到達目標】講義内容の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	6.	風景作画（ナガシマスパーランドで各自撮影した風景を作画）	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	7.	〃	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	8.	〃	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	9.	作品制作～提出	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	10.	風景作画（自分でイメージし、構成した風景を作画）	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	11.	作品制作	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	12.	作品制作～提出	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
13.	作品講評、手直し、再提出	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
使用テキスト 教材等	筆ペン、iPad+ApplePencil、アニメスタジオで教わる背景画の大原則				
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	背景を描く方法を通して、理論的に絵を描く技術を学び、特別講義で理解と技術を深めるよう留意してください。				

授業科目	キャラクターイラストⅡ	授業形態	演習	担当者	加藤成樹
	必修科目			実務経験	-
開講クラス	コミック総合学科 1年	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	オリジナルキャラクターを活かした世界観のあるコミックイラスト表現の技術の修得。				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 実演・作品の講評・巡回指導	【到達目標】講義内容の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	2.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 キャラクター・小物のデザイン画【アイデアスケッチ・本制作】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	3.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 キャラクター・小物のデザイン画【本制作・中間提出】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	4.	スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 実演・作品の講評・巡回指導	【到達目標】講義内容の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	5.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 キャラクター・小物のデザイン画【本制作・提出】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	6.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 彩色済キャラクターイラストと小物の差分 【アイデアスケッチ・本制作】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	7.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 彩色済キャラクターイラストと小物の差分【本制作～中間提出】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	8.	スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 実演・作品の講評・巡回指導	【到達目標】講義内容の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	9.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 彩色済キャラクターと小物の差分【本制作・提出】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	10.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 見て伝わるシーンイラストの制作 【アイデアスケッチ・制作～中間提出】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	11.	課題：キャラクター性を意識したキャラクターデザインの制作 見て伝わるシーンイラストの制作【本制作～提出】	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
	12.	スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 実演・作品の講評・巡回指導	【到達目標】講義内容の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り		
13.	コンペ応募作品制作	【到達目標】作品の完成、提出 【予習】画材準備 【復習】完成作品の保存			
使用テキスト 教材等	iPad、USBメモリー、各自のスマホ。適宜プリント配布				
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。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	タブレットやアプリケーションの操作に早く慣れるように心がける。技術向上には反復練習が大切であることを理解し、画像形式など出力時の知識の重要性を認識してほしい。				

授業科目	デジタルイラストⅠ		授業形態	演習	担当者	木村咲慧
	必修科目				実務経験	イラストレーター
開講クラス	クリエイティブ学部コミック総合学科	1年	前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	様々な媒体を意識した、イラスト制作の知識・技術の修得					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	ユニットイラストを描く・テーマ選択		【到達目標】 テーマを選択しキャラクターを考える。 【予習】 テーマの確認。類似例の調査。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	ユニットイラストを描く・アイデア出し		【到達目標】 キャラの特徴からポーズなど考える。 【予習】 キャラクターを掘り下げる。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	ユニットイラストを描く・構図・下書き		【到達目標】 ラフを完成させる 【予習】 ラフのアイデア出し 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	4.	ユニットイラストを描く・清書		【到達目標】 線画の完成 【予習】 構図・下書きのブラッシュアップ 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	5.	ユニットイラストを描く・下塗り		【到達目標】 下塗りを終わる 【予習】 清書を仕上げておく 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	6.	ユニットイラストを描く・完成提出		【到達目標】 完成提出 【予習】 完成が見えるまで作業を進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	7.	ラノベ挿絵・背景と組み合わせたキャラクターイラスト・課題の説明・ラフ作成		【到達目標】 テーマを決めキャラデザインとラフを出す 【予習】 挿絵について調査する 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	8.	ラノベ挿絵・背景と組み合わせたキャラクターイラスト・ラフ作成		【到達目標】 ラフをまとめる 【予習】 デザイン、ラフを進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	9.	ラノベ挿絵・背景と組み合わせたキャラクターイラスト・線画		【到達目標】 清書を進める 【予習】 ラフを固めておく 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	10.	ラノベ挿絵・背景と組み合わせたキャラクターイラスト・線画		【到達目標】 清書を完成させる 【予習】 清書を完成できるところまで進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	11.	ラノベ挿絵・背景と組み合わせたキャラクターイラスト・仕上げ		【到達目標】 完成が見えるところまでは作業を進める 【予習】 作業を進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	12.	ラノベ挿絵・完成・提出		【到達目標】 完成提出 【予習】 完成できるところまで進める 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
13.	講評		【到達目標】 ポートフォリオに載せるクオリティアップ 【予習】 作品の見直し 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。			
使用テキスト 教材等	タブレットPC・USBメモリ・筆記用具・適宜資料・素材配布					
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	使用する写真等は原則自分で撮影、配布画像使用。タブレットPCを教材として使用する。適宜途中経過を確認するため面談をします。					

授業科目	CG I	授業形態	演習	担当者	高田怜美
	必修科目			実務経験	CGクリエイター
開講クラス	コミック総合学科 1年	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	<p>各種ソフトウェアの操作技術を身に付け、CGの基礎を習得。  MVを想定した動画を制作する。(AfterEffectsを使用)  Live2D用の操作説明と素材制作も実施。(二次次のCGⅡへつなげる)</p>				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CG I オリエンテーション</li> <li>Aeについての説明</li> <li>Ae操作方法の説明</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> Aeの基本操作の理解 <b>【予習】</b> iPadの準備 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り		
	2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aeチュートリアル</li> <li>簡易課題制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> Aeの基本操作～応用操作の理解 <b>【予習】</b> 前回の資料の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り		
	3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aeチュートリアル</li> <li>簡易課題制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> Aeの基本操作～応用操作の理解 <b>【予習】</b> 前回の資料の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り		
	4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aeチュートリアル</li> <li>簡易課題制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> Aeの基本操作～応用操作の理解 <b>【予習】</b> 前回の資料の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り		
	5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aeチュートリアル</li> <li>簡易課題制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> Aeの基本操作～応用操作の理解 <b>【予習】</b> 前回の資料の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り		
	6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aeチュートリアル</li> <li>MV制作課題説明</li> <li>MV用イラスト制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> 課題内容の理解 <b>【予習】</b> 前回の資料の確認 <b>【復習】</b> 課題内容の振り返り、イラスト制作		
	7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aeチュートリアル</li> <li>MV用イラスト制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> Aeの基本操作～応用操作の理解 <b>【予習】</b> 課題内容の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り、イラスト制作		
	8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>MV用イラスト制作</li> <li>Ae動画編集作業</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> 習得技術の動画編集への応用 <b>【予習】</b> 過去配布資料の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り、イラスト制作		
	9.	<ul style="list-style-type: none"> <li>MV用イラスト制作</li> <li>Ae動画編集作業</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> 動画編集のクオリティアップ <b>【予習】</b> 過去配布資料の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り、イラスト制作		
	10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>MV用イラスト制作</li> <li>Ae動画編集作業</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> 動画編集のクオリティアップ <b>【予習】</b> 過去配布資料の確認 <b>【復習】</b> 配布資料の振り返り、イラスト制作		
	11.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ae動画編集作業</li> <li>MV動画完成提出</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> 完成動画データ提出 <b>【予習】</b> 過去配布資料の確認 <b>【復習】</b> 作品の振り返り		
	12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Live2D課題説明</li> <li>Live2D用キャラクターイラスト制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> 課題内容の理解 <b>【予習】</b> iPadの準備 <b>【復習】</b> 課題内容の振り返り、イラスト制作		
13.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Live2D用キャラクターイラスト制作</li> </ul>	<b>【到達目標】</b> キャラクターデザインの決定 <b>【予習】</b> 前回の資料の確認 <b>【復習】</b> 2年次授業へ向けてのイラスト制作			
使用テキスト 教材等	iPad、配布資料				
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	慣れない作業が多いため、適宜メモを取る。				

授業科目	DTP演習I		授業形態	演習	担当者	井上 誠
	自由科目(選択授業)				実務経験	グラフィックデザイナー
開講クラス	全学科対象		前期・	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	イラストレーターの技術修得。 ロゴ制作、パッケージデザイン、グラフィックデザインの制作。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	Illustratorによるテクニック① オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】ロゴ制作完了 【予習】Illustratorの基本操作 【復習】Illustratorによるテクニック①		
	2.	Illustratorによるテクニック② オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作(3割完成) 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック②		
	3.	Illustratorによるテクニック③ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作(6割完成) 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック③		
	4.	Illustratorによるテクニック④ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作提出 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック④		
	5.	Illustratorによるテクニック⑤ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】ラベル制作完了 【予習】デザイン案の思考 【復習】Illustratorによるテクニック⑤		
	6.	Illustratorによるテクニック⑥ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作(3割完成) 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑥		
	7.	Illustratorによるテクニック⑦ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作(6割完成) 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑦		
8.	Illustratorによるテクニック⑧ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作提出 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑧			
使用テキスト 教材等	教科担当が用意した資料・見本					
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	復習を各自必ずおこなうこと					

授業科目	ビジネスソフト演習 I		授業形態	演習	担当者	小島 梨穂
	自由科目(選択授業)				実務経験	なし
開講クラス	全学科対象		前期・後期	単位数	☐ 1単位(16時間)	
授業概要	ワード、エクセル、パワーポイントの修得					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り 組む事項		
	1.	ブラインドタッチを修得し、タイピング能力を身に着ける。		【到達目標】ブラインドタッチの修得 【予習】タイピングの練習 【復習】ブラインドタッチでタイピングをする		
	2.	ワードの基本知識を身に着ける。 ワードを使用し、ビジネス文書を作成する。		【到達目標】ワードの修得、制作した書類の提出 【予習】タイピングの練習 【復習】ビジネス文書の制作		
	3.	ワードで表や画像の挿入方法を身に着ける。 エクセルの基本知識を身に着ける。		【到達目標】ワードの修得、エクセルの基本知識の修得 【予習】ビジネス文書の制作 【復習】ワードで画像挿入をする、エクセルの復習		
	4.	エクセルを用いて簡単な表やグラフを作成する。 エクセルの関数についての知識を身に着ける。		【到達目標】関数の修得 【予習】エクセルの復習 【復習】関数の復習		
	5.	エクセルを用いて表やグラフを作成する。 エクセルの応用的な知識を身に着ける。		【到達目標】エクセルの修得、制作した表の提出 【予習】関数の復習 【復習】エクセルを用いて表やグラフを作成する		
	6.	パワーポイントの基本知識を身に着ける。		【到達目標】パワーポイントの基本知識の修得 【予習】エクセルを用いて表やグラフを作成する 【復習】パワーポイントの復習		
	7.	パワーポイントのアニメーション等の知識を身に着ける。簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】パワーポイントの修得 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントアニメーションの復習		
	8.	パワーポイントを用いて簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】自己紹介プレゼンテーション資料の提出 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントの復習		
使用テキスト 教材等	テキストデータ等配布					
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	この授業はビジネスソフトの知識と技術の修得を目標としており、検定取得を目標としているものではないので、選択する際は注意が必要。					

授業科目	デッサン技法		授業形態	演習	担当者	日笠 保
	自由科目(選択授業)				実務経験	美術家
開講クラス	全学科対象		前期・	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	前期の必須科目で習得しているデッサン技能を向上させるとともに、素描表現の研究をする。					
授業計画	回数	授業の内容			到達目標および予習と復習で取り組む事項	
	1.	静物デッサン① B4画用紙			【到達目標】静物モチーフ空間をバランスの良い構図でトリミングする。 【予習】構図の研究。 【復習】構図のバランスの確認。	
	2.	静物デッサン①			【到達目標】モチーフの立体感・質感等の追求。 【予習】モチーフの観察。 【復習】構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。	
	3.	ドローイング			【到達目標】個性・感性を活かした描写を目指す。 【予習】使用画材の特性の理解。 【復習】個性や画材特性を活かした表現となっているかどうか、他の人の作品とも比べてみる。	
	4.	静物デッサン② B3画用紙			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】モチーフの観察。構図の追求。 【復習】改善点の確認。	
	5.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。	
	6.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。	
	7.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。	
	8.	静物デッサン②			【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感、空間表現の追求。 【復習】構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。	
使用テキスト 教材等	参考作品を適宜提示する。					
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	描画技術・集中力を高めるだけでなく、個性・感性も磨かれるよう、強い制作意欲をもって取り組んでほしい。					

授業科目	HP I	授業形態	演習	担当者	桐山 誠
	自由科目(選択授業)			実務経験	WEBデザイナー・コーダー
開講クラス	全学科対象	前期・後期	単位数	1単位(16時間)	
授業概要	Webの基礎を学び、Illustrator、Photoshop、Dreamweaver等を使用して、ウェブサイトを構築する。資料、材料をこちらで用意し、授業を進めます。				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	ウェブサイトの構造、開設までの流れを説明する。	【到達目標】WEBの基本を再確認する。 【予習】配布プリントに一通り目を通しておく。 【復習】基本部分のPDFに目を通しておく。		
	2.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(1)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	3.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(2)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	4.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(3)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	5.	JavaScriptを説明する。サイトにジャバを組み込んでみる。	【到達目標】簡単なジャバを組み込んでみる。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	6.	Photoshop応用 動画編集技術について説明する。	【到達目標】GIF動画を作る。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	7.	Photoshop応用 動画作品制作。制作したサイトに組み込んでみる。	【到達目標】GIF動画をサイトに貼り付ける。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	8.	作った3ページを合わせ、1ページにして内部リンクを学ぶ。	【到達目標】ページ内リンクを学ぶ。 【予習】出来上がった3ページを確認しておく。 【復習】提出して動作を確認する。		
使用テキスト教材等	資料プリント、データを配布する。				
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	WEBの基本を理解し、プログラムを正確に書き、スペルミスを減らす努力をする。				

授業科目	似顔絵技法Ⅱ		授業形態	演習	担当者	高田 怜美
	自由科目(選択授業)				実務経験	CGクリエイター・似顔絵師
開講クラス	全学科対象		前期	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	似顔絵隊への所属を目指し、似顔絵の基礎技術を学ぶ。技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。					
授業計画	回数	授業の内容			到達目標および予習と復習で取り組む事項	
	1.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。			【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前期授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	2.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。			【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	3.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。			【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	4.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。			【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	5.	【似顔絵練習】 表情やポージングなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。			【到達目標】 テーマの理解、指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	6.	【似顔絵練習】 表情やポージングなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。			【到達目標】 テーマの理解、指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	7.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。			【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
8.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。			【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
使用テキスト 教材等	鉛筆(シャープペンシル)、練りけし、筆ペン(顔料インク)、パステル、修正ペン(ホホワイト)、フキサチーフ、用紙 ※各画材は部費で用意					
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	似顔絵の制作技術の向上に加え、コミュニケーション能力の向上も意識する。実際にお客様に対応するというのを念頭に置いて、制作をおこなう。					

授業科目	共創ブランディング演習Ⅱ		授業形態	演習	担当者	杉山 みゆき
	自由科目(選択授業)				実務経験	
開講クラス	全学科1年		前期・後期	単位数	☐ 1単位(16時間)	
授業概要	<p>社会に出て求められる基礎的なコミュニケーション力・協働力を身に付ける。ビジネスマナー・ホスピタリティ・聞く力・伝える力などの基礎スキルを習得し、チームで成果を生み出すためのチームビルディングを実践的に学ぶ。今後の「共創ブランディング実践」・「共創ブランディング運営」の基礎土台となる。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	前期復習／後期目標設定		<p>【到達目標】各自で後期目標を設定する  【予習】後期の目標をリストアップしておく  【復習】決定した後期目標を再確認する</p>		
	2.	応用コミュニケーション／説明力・状況対応力		<p>【到達目標】伝える力を身に付ける  【予習】3行日記を書く  【復習】日々の生活で実践する</p>		
	3.	チーム課題解決ワーク		<p>【到達目標】チームで課題を解決する力を身に付ける  【予習】過去にあった問題点をリストアップする  【復習】解決方法をまとめておく</p>		
	4.	オープンキャンパス役割別練習		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる  【予習】先輩の行動を観察する  【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	5.	実地対応／校内案内・誘導・実習サポート		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる  【予習】先輩の行動を観察する  【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	6.	フィードバックと改善		<p>【到達目標】フィードバックを受け、改善する  【予習】改善点を自分なりにリストアップしておく  【復習】受けたフィードバックを繰り返し練習する</p>		
	7.	総合ロールプレイ		<p>【到達目標】1年生のみで実施することができる  【予習】各自、イメージトレーニングしておく  【復習】ふりかえり、必要であればフィードバックを受ける</p>		
	8.	次科目への接続		<p>【到達目標】後期をふりかえり、次科目へつなげる準備をする  【予習】次科目の目標設定  【復習】後期のまとめ</p>		
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。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	<p>コミュニケーション力やチームワークを身につけるための演習科目である。授業内ではグループワークやロールプレイを多く行うため、積極的に参加し、他者の意見を尊重する姿勢をもつこと。</p>					