

授業科目	メディア概論	授業形態	講義	担当者	加藤成樹
	必修科目			実務経験	-
開講クラス	マンガ・アニメ学科 1年	前期・後期	単位数	<input 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	日本の漫画・コミックイラスト・アニメーションに関する文化的位置、メディアとしての機能と課題、世界に発信できるアートとしての現状と未来について解説。				
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	オリエンテーション～メディアとアートの関係	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	4.	西洋社会における芸術への関心度、東洋(日本)の芸術への関心度の違いについて	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	5.	近現代美術史の概要 ～ルネサンス、ジャポニズム、印象派、抽象絵画	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	6.	近現代美術史の概要 ～ポップアート、インスタレーション、インスタレーション、現代美術	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	7.	日本の漫画・アニメの歴史とその特徴、独自性について	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	8.	商業イラストのデザイン性について	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	9.	印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について①	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	10.	印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について②	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	11.	マーチャндаイジング、メディアミックスについて	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	12.	コンテンツビジネスとメディアの関係性、現状と未来について	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認		
	13.	学期末試験	【到達目標】合格点の確保 【予習】ノート、プリントの確認 【復習】自己採点		
使用テキスト 教材等	適宜資料配布、参加学生はタブレットまたはスマートフォンを持参。				
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	各自でわかりやすく見直しができるノートを用意、				

授業科目	色彩学	授業形態	講義	担当者	古田雅仁
	必修科目			実務経験	グラフィックデザイナー
開講クラス	マンガ・アニメ学科 1年	前期・後期	単位数	<input 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>表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。 各単元終了時に確認テストを実施。※検定受験者は補習を受講する事。 ☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	色のはたらき	【到達目標】色のはたらきを理解し、表現に活かせる。 【予習】身の回りの色の印象を見ておく。 【復習】授業で学んだ色の役割を見直す。		
	4.	光と色を学ぶ 眼のしくみを学ぶ	【到達目標】光と色、眼のしくみの関係を理解する。 【予習】光と色の見え方を調べておく。 【復習】眼のしくみと色の関係を見直す。		
	5.	混色	【到達目標】混色の種類と仕組みを理解する。 【予習】混色の基本的な種類を調べておく。 【復習】加法混色と減法混色の違いを見直す。		
	6.	色の表示を学ぶ	【到達目標】色の表示方法の基本を理解する。 【予習】色の表し方の種類を調べておく。 【復習】授業で扱った色の表示方法を見直す。		
	7.	PCCS・トーン	【到達目標】PCCSとトーンの基本を理解する。 【予習】PCCSとトーンの種類を調べておく。 【復習】トーンによる色の違いを見直す。		
	8.	色名を学ぶ 色彩心理を学ぶ	【到達目標】色名と色彩心理の基本を理解する。 【予習】身近な色名や色の印象を調べておく。 【復習】色名と色彩心理の関係を見直す。		
	9.	色の視覚効果を学ぶ 色の知覚的効果を学ぶ	【到達目標】視覚効果と知覚的効果の基本を理解する。 【予習】色による見え方の違いを調べておく。 【復習】色が与える視覚的な効果を見直す。		
	10.	色の知覚的効果を学ぶ 色彩調和を学ぶ	【到達目標】知覚的効果と色彩調和の基本を理解する。 【予習】色の組み合わせと見え方を調べておく。 【復習】色彩調和の考え方と効果を見直す。		
	11.	色彩効果を学ぶ	【到達目標】色彩効果の基本を理解する。 【予習】色が与える印象の違いを調べておく。 【復習】授業で学んだ色彩効果を見直す。		
	12.	色彩と生活 ファッション・インテリアを学ぶ	【到達目標】色彩と生活の関わりを理解し、活かし方を学ぶ。 【予習】身近な服装や室内で使われている色を見ておく。 【復習】生活の中での色彩の使われ方を見直す。		
	13.	色彩検定対策	【到達目標】色彩検定の出題内容を理解し、問題に対応できる。 【予習】既習内容を振り返り、要点を確認しておく。 【復習】間違えた問題を見直し、理解を深める。		
使用テキスト 教材等	新配色カード119a 色彩検定公式テキスト3級編 プリント配布				
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					

授業科目	デッサン		授業形態	演習	担当者	服部 ミドリ
	必修科目				実務経験	画家・デザイナー
開講クラス	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科 1年(MA)		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	幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の習得。					
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)		【到達目標】平面構成の基本的考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	①-1「構成デッサン-紙&小物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆(クッキー・レイアウト・描画)		【到達目標】構成力、デッサン技法を理解し修得。 【予習】テーマ・構成の確認。モチーフ・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	4.	①-2「構成デッサン-紙&小物」B4画用紙/縦横自由/鉛筆(構成・質感・描画)		【到達目標】構成力、デッサン技法を理解し修得。 【予習】テーマ・構成の確認。モチーフ・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	5.	②-1「色彩模写-生き物と自然」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(クッキー・レイアウト・色鉛筆描画)		【到達目標】自然物デッサン・着彩技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	6.	②-2「色彩模写-生き物と自然」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(構成・質感・骨格・描画・色彩)		【到達目標】自然物デッサン・着彩技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	7.	②-3「色彩模写-生き物と自然」B4画用紙/縦横自由/鉛筆&色鉛筆(構成・質感・骨格・描画・色彩)		【到達目標】自然物デッサン・着彩技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	8.	③-1「自画像」B4画用紙/縦/鉛筆/鏡(クッキー・レイアウト・描画)		【到達目標】自画像デッサンの技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	9.	③-2「自画像」B4画用紙/縦/鉛筆/鏡(構成・質感・骨格・描画)		【到達目標】自画像デッサンの技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	10.	④-1「色彩模写-人物」B3画用紙/縦/鉛筆/鏡(クッキー・レイアウト・色鉛筆描画)		【到達目標】人物デッサン・着彩技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	11.	④-2「色彩模写-人物」B3画用紙/縦/鉛筆/鏡(構成・質感・骨格・描画・色彩)		【到達目標】人物デッサン・着彩技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	12.	④-3「色彩模写-人物」B3画用紙/縦/鉛筆/鏡(構成・質感・骨格・描画・色彩)		【到達目標】人物デッサン・着彩技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
13.	⑤-1「人物クッキー」クッキー帳/縦横自由/鉛筆&自由画材(トーン・レイアウト・人体バランス)		【到達目標】人物クッキー技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。資料・画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
使用テキスト教材等	クッキー帳・B3/B4画用紙・鉛筆・練り消し・カッター・色鉛筆・フィキサチーフ					
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	著作権留意。締切厳守。創作の基礎となる観察力・集中力を日頃から意識。					

授業科目	コンピュータ演習Ⅰ		授業形態	演習	担当者	岡本洋介・大和あかね
	必修科目				実務経験	グラフィックデザイン
開講クラス	クリエイティブ学部	マンガ・アニメ学科	1年	組	☐ 前期・後期	単位数 ☐ 1単位(26時間) ☑ 2単位(52時間) ☐ 3単位(78時間)
授業概要	イラストレーターの基本操作とフォトショップとの連携					
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビー玉を持った手のデッサン」の制作、(BASIC STUDY)			【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し習得 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。	
	2.	直線・曲線・任意お図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)			【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの確認。モチーフ、画材準備。 【復習】操作作業の反復練習	
	3.	イラストレーターの基本操作・ツールの説明			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】ソフトウェアについて調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	4.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅰ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	5.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅱ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	6.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅲ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	7.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅳ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	8.	各ツール及び効果を使用した画像制作Ⅴ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	9.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅰ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	10.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅱ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	11.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅲ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
	12.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅳ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習	
13.	イラストレーターとフォトショップの連携操作Ⅴ			【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
使用テキスト 教材等	各課題必要時、その都度配布					
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	課題製制作時にソフトウェアの操作方法の記録を行う					

授業科目	キャリアガイダンス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	全学科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	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。					
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)		【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	就活を始める前の心構え：マイロード21		【到達目標】 就活の全体像理解。 【予習】 憧れのクリエイターの経歴を調べる。 【復習】 一年後達成したいことを考える。		
	4.	租税教室		【到達目標】 税の大切さとコンペティションへの情報を集める。 【予習】 自分の購入物の「消費税」を確認する。 【復習】 「手取り」を調べる。		
	5.	ビジネスマナーについて1：言葉使い		【到達目標】 就活において適切な言葉遣いを学ぶ。 【予習】 自分が使っている「敬語」を書き出す。 【復習】 学校生活において教員に対しマナーを意識する。		
	6.	ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装		【到達目標】 就活において適切な身だしなみを学ぶ。 【予習】 就活に必要なリクルートスタイルを確認。 【復習】 自宅にリクルートスタイルに適してるスーツ等があるか確認。		
	7.	ビジネスマナーについて3：文章…小テスト		【到達目標】 就活における適切な文章をマスターする。 【予習】 普段のメールなどで使う絵文字をどのように言葉で表現するか考える。 【復習】 適切な文章のテンプレートなどを用意する。		
	8.	本校における就活ルール確認。		【到達目標】 ルール理解と担任とのコミュニケーションを取る。 【予習】 先輩達の動きを知る。 【復習】 キャリアセンターに足を運ぶ。		
	9.	夏休みの利用法		【到達目標】 就活を意識した行動を取る(会社説明会参加など) 【予習】 企業を調べる。 【復習】 企業を深掘る。		
	10.	就活スタートアップ講座		【到達目標】 就活の全体像の理解を深める。 【予習】 マイナビリクナビなどを確認する。 【復習】 マイナビ登録。		
	11.	会社説明会		【到達目標】 企業理解を深める。 【予習】 事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 【復習】 自分が受験するイメージで何が必要か考える。		
	12.	自己分析講座		【到達目標】 自分の長所・短所を知る。 【予習】 自分の過去のイベントを洗い出す。 【復習】 自己PRを考える。		
13.	企業研究講座		【到達目標】 自分の可能性の幅を広げる。 【予習】 業界をより多く知る。 【復習】 自分の行きたい業界や会社を絞っていく。			
使用テキスト教材等	マイロード21 配付資料					
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	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	アニメ背景美術 I		授業形態	演習	担当者	都築 美耶
	必修科目				実務経験	漫画家・イラストレーター
開講クラス	クリエイティブ学部マンガ・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	アニメーション独自の世界観をつくりあげる背景技術を学習。 描く能力の基礎を手描きにて修得。					
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	課題①「椅子」：空間を意識した背景の作画。演出。(出題)	【到達目標】背景の作画への基本技術の学習。 【予習】背景画の大原則P14～15。 【復習】苦手箇所の確認。			
	4.	課題①「椅子」：空間を意識した背景の作画。演出。(提出)	【到達目標】背景の作画への基本技術の学習。 【予習】配布プリントの確認。 【復習】苦手箇所の確認。			
	5.	課題②「道」：空間を意識した背景の作画。演出。(出題)	【到達目標】一点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	6.	課題②「道」：空間を意識した背景の作画。演出。(下書き)	【到達目標】一点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	7.	課題②「道」：空間を意識した背景の作画。演出。(ペン入れ)	【到達目標】一点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	8.	課題②「道」：空間を意識した背景の作画。演出。(提出)	【到達目標】一点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	9.	課題③「室内」：明暗を意識した背景の作画。演出。(出題)	【到達目標】二点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	10.	課題③「室内」：明暗を意識した背景の作画。演出。(下書き)	【到達目標】二点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	11.	課題③「室内」：明暗を意識した背景の作画。演出。(ペン入れ)	【到達目標】二点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	12.	課題③「室内」：明暗を意識した背景の作画。演出。(提出)	【到達目標】二点透視図法での作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
	13.	課題④「アニメカット」：背景に合わせてキャラクターを描く。	【到達目標】背景に合わせた人物の作画。 【予習】作画資料、参考書籍による情報収集。 【復習】苦手箇所の確認。			
使用テキスト 教材等	アニメスタジオで教わる背景画の大原則。その都度プリントの配布					
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	積極的な創作のアウトプット。締め切り厳守。					

授業科目	マンガ基礎 I		授業形態	演習	担当者	赤井泰宏
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	マンガ・アニメ学科	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	マンガ制作に必要な知識と技術を習得。					
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」、「キャラクター作画基礎」、「自己紹介漫画」、「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY)		【到達目標】作品制作の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	ページ構成とコマ割り		【到達目標】自己紹介マンガの完成 【予習】様々な作品を研究する 【復習】コマ割りを再度行う		
	4.	ページ構成とコマ割り・自己紹介マンガ		【到達目標】自己紹介マンガの完成 【予習】数パターンのコマ割りをする 【復習】自作と商業作品をよく比較する		
	5.	ページ構成とコマ割り・自己紹介マンガ完成		【到達目標】自己紹介マンガの完成 【予習】作品を再構成してみる 【復習】より良い構成・コマ割りを考案する		
	6.	マンガの各ジャンルの描き方を学ぶ		【到達目標】自分のめざす作風を理解 【予習】各作品を研究する 【復習】自分の未履修のジャンル・作品を研究		
	7.	キャラの表情の描き分け		【到達目標】表情の書き分けをマスター 【予習】表情の画像を用意する 【復習】商業作品の完成度を研究する		
	8.	書き文字を使った画面作り		【到達目標】マンガの書き文字の理解 【予習】書き文字の種類を把握する 【復習】他の書き文字も研究する		
	9.	複数のキャラクターを空間に配置する		【到達目標】空間の作画力を磨く 【予習】資料画像を用意する 【復習】商業作品を研究する		
	10.	8P以上の作品の制作		【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正		
	11.	8P以上の作品の制作		【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正		
	12.	長編作品の制作		【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正		
13.	長編作品の制作		【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正			
使用テキスト 教材等	課題に応じた教材プリント					
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、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	商業雑誌やWEBへの投稿・アップロードを意識した作品を制作					

授業科目	デジタル作画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マンガ・アニメ学科 1年	<input type="checkbox"/> 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	「デジタル作画」を取り入れた「マンガ制作」について学び、CLIPSTUDIOの基礎技術を習得。				
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.	マンガ原稿データの作り方。①	【到達目標】原稿データの作り方を習得。 【予習】クリスタに触れておく。 【復習】アドバイスの振り返り。		
	2.	マンガ原稿データの作り方。②	【到達目標】原稿データの作り方を習得。 【予習】クリスタに触れておく。 【復習】アドバイスの振り返り。		
	3.	作成した原稿を使用し、1p漫画のの作成。①	【到達目標】ラフを完成させる 【予習】ラフのアイデアだし 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	4.	作成した原稿を使用し、1p漫画のの作成。②	【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.	作成した原稿を使用し、1p漫画のの作成。③	【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。		
	6.	ベース定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。①	【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。		
	7.	ベース定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。②	【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。		
	8.	ベース定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。③	【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。		
	9.	ベース定規を使用し、一点透視図法による背景の作画。④	【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。		
	10.	モノクロ扉絵作成。①	【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。		
	11.	モノクロ扉絵作成。②	【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。		
	12.	モノクロ扉絵作成。③	【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。		
	13.	モノクロ扉絵作成。④	【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。		
使用テキスト 教材等	タブレットPC				
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	ネーム技法 I		授業形態	演習	担当者	赤井泰宏
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	マンガ・アニメ学科	1年	前期	後期	単位数	<input 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	マンガのネーム作りの基礎を学び、ストーリー展開の技術を実践的に習得。					
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「色面構成」、「キャラクター作画基礎」、「自己紹介漫画」、「ストーリー基礎」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】作品制作の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	自己紹介をネームにする	【到達目標】自己紹介マンガの完成 【予習】様々な作品を研究する 【復習】コマ割りを再度行う			
	4.	自己紹介をネームにする2	【到達目標】自己紹介マンガの完成 【予習】数パターンのコマ割りをする 【復習】自作と商業作品をよく比較する			
	5.	自己紹介をネームにする3	【到達目標】自己紹介マンガの完成 【予習】作品を再構成してみる 【復習】より良い構成・コマ割りを考案する			
	6.	ストーリー基礎の作品を基にしたネーム制作	【到達目標】自分のめざす作風を理解 【予習】各作品を研究する 【復習】自分の未履修のジャンル・作品を研究			
	7.	家族をテーマにした作品のプロット	【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正			
	8.	家族をテーマにした作品のネーム	【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正			
	9.	家族をテーマにした作品のネーム2	【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正			
	10.	8P以上の作品の制作	【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正			
	11.	8P以上の作品の制作	【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正			
	12.	長編作品の制作	【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正			
13.	長編作品の制作	【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正				
使用テキスト 教材等	課題に応じた教材プリント					
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、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	商業雑誌やWEBへの投稿・アップロードを意識した作品を制作					

授業科目	キャラクターデザイン		授業形態	演習	担当者	西村美夢
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	マンガ・アニメ学科 1年組		前期	後期	単位数	1単位(26時間) 2単位(52時間) 3単位(78時間)
授業概要	漫画制作のためのキャラクターデザインの技術を習得する。					
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.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビー玉を持つ人」		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	キャラクター等身の描き分け①下描き		【到達目標】キャラの等身を丁寧に描き分ける 【予習】等身別に発生する特徴を調べる 【復習】アドバイスの振り返り		
	4.	キャラクター等身の描き分け②清書		【到達目標】清書の完成 【予習】等身別に発生する特徴を理解する 【復習】アドバイスの振り返り		
	5.	キャラクター等身の描き分け③完成提出		【到達目標】完成提出 【予習】完成し提出できるように作業を進める 【復習】アドバイスの振り返り		
	6.	キャラクターの年齢描き分け①下描き		【到達目標】キャラの年齢を丁寧に描き分ける 【予習】年齢別に発生する特徴を調べる 【復習】アドバイスの振り返り		
	7.	キャラクターの年齢描き分け②清書		【到達目標】清書の完成 【予習】年齢別に発生する特徴を理解する 【復習】アドバイスの振り返り		
	8.	キャラクターの年齢描き分け③完成提出		【到達目標】完成提出 【予習】完成し提出できるように作業を進める 【復習】アドバイスの振り返り		
	9.	ジャンル別キャラクターデザイン①アイデア出し		【到達目標】ジャンルを決め、キャラクターを考える 【予習】ジャンル、テーマの確認。類似の調査。 【復習】アドバイスの振り返り		
	10.	ジャンル別キャラクターデザイン②ラフ作成		【到達目標】ラフを完成させる 【予習】キャラクターの掘り下げ 【復習】アドバイスの振り返り		
	11.	ジャンル別キャラクターデザイン③下描き・清書		【到達目標】下描き、線画の完成 【予習】下描きのブラッシュアップ 【復習】アドバイスの振り返り		
	12.	ジャンル別キャラクターデザイン④清書		【到達目標】線画、色塗りの完成 【予習】線画を完成させておく 【復習】アドバイスの振り返り		
13.	ジャンル別キャラクターデザイン⑤完成・提出		【到達目標】完成提出 【予習】完成し提出できるように作業を進めておく 【復習】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 適宜資料配布					
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	漫画作品の登場人物として活かすことのできるキャラクターを作成。					

授業科目	似顔絵技法 I		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	<p style="text-align: center;">似顔絵技術の向上。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。</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.	【オリエンテーション・練習】 似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。			【到達目標】似顔絵隊の活動、技法への理解 【予習】画材等の準備 【復習】オリエンテーション内容の振り返り	
	2.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。			【到達目標】似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】画材等の準備 【復習】技法の振り返り	
	3.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。			【到達目標】似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】前回授業内容の確認 【復習】技法の振り返り	
	4.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。			【到達目標】筆ペンの特徴を生かした描画への理解 【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.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。			【到達目標】筆ペンの特徴を生かした描画技術の習得 【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	
	6.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。			【到達目標】パステルでの着色方法の理解 【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.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。			【到達目標】パステルでの着色方法の理解、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.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。			【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		
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ことを念頭に置いて、制作をおこなう。					

授業科目	共創ブランディング演習 I		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	全学科対象		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.	ガイダンス/共創ブランディングとは何か		<p>【到達目標】「共創」を理解する 【予習】自分なりの考え方を整理しておく 【復習】自分の行動や考え方の変化をまとめる</p>		
	2.	自己理解と他社理解(強み・役割の可視化)		<p>【到達目標】自己を理解し、他者を尊重する 【予習】自分の強みを整理しておく 【復習】自分の強みを認め、自己PRにつなげる</p>		
	3.	コミュニケーション基礎 /あいさつ・第一印象 /傾聴とリアクション		<p>【到達目標】基本的なコミュニケーションスキルを身に付ける 【予習】あいづちを10個考えておく 【復習】日々の生活で意識する</p>		
	4.	ビジネスマナー /言葉遣い・立居振舞 /チーム内連携		<p>【到達目標】自然なマナーを身に付ける 【予習】鏡の前等で姿勢を確認しておく 【復習】日々の生活の中で意識する</p>		
	5.	チームビルディング /チームとはなにか /役割分担と協働(ワーク)		<p>【到達目標】チームとしての役割を理解する 【予習】自己理解を再確認しておく 【復習】チームとしてなができるかを整理する</p>		
	6.	ホスピタリティ概論/来校者視点を考える		<p>【到達目標】来校者の立場に立って行動することができる 【予習】来校者の不安や疑問を考えておく 【復習】不安や疑問に寄り添う対応を整理する</p>		
	7.	校内案内ロールプレイ・実践リハーサル		<p>【到達目標】OCスタッフとして活動できる 【予習】これまでの整理、校内案内の原稿制作 【復習】チームメイトを相手にし、実践する</p>		
	8.	前期まとめ・ふりかえり		<p>【到達目標】前期をふりかえり、後期につなげる 【予習】後期の目標設定 【復習】前期のまとめ</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>					