

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・ <input checked="" type="checkbox"/> 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	コンピューター演習II		授業形態	演習	担当者	村崎 博樹
	必修科目				実務経験	
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・	<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	Photoshopの基本操作を習得する。さらにillustratorと連動した操作をデザインの基本を学びながら作品を制作する。もの作りの楽しさをDTPで表現する。					
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」「ビーム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 Photoshop 基本操作 I - 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 I 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	4.	Photoshop 基本操作II 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 II 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	5.	Photoshop 基本操作III- 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 III 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	6.	Photoshop 基本操作IV- 各ツール操作方法		【到達目標】基本操作の習得 IV 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	7.	Photoshopとillustratorとの連携 I		【到達目標】連携操作の習得 I 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	8.	Photoshopとillustratorとの連携 II		【到達目標】連携操作の習得 II 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	9.	課題説明		【到達目標】課題内容を理解する 【予習】オリジナルテキスト 【復習】オリジナルテキスト		
	10.	デジタル制作 I		【到達目標】課題の進捗度 (1 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認		
	11.	デジタル制作 II		【到達目標】課題の進捗度 (2 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認		
	12.	デジタル制作 III		【到達目標】課題の進捗度 (3 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認		
13.	デジタル制作 IV		【到達目標】課題の進捗度 (4 / 4) 【予習】制作準備 【復習】制作確認			
使用テキスト 教材等	オリジナル資料					
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	必ずメモを取ってください。覚えた機能は、積極的に使っていきます。					

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	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	【到達目標】進路を明確化 【予習】前期の振り返りしておく。 【復習】進路確認。		
	2.	マイナビ主催「就活スタートアップ講座」	【到達目標】マイナビ登録 【予習】マイナビを事前に調べておく。 【復習】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	【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。		
	4.	会社説明会②	【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。		
	5.	自己分析再確認	【到達目標】自己理解を深める。 【予習】前期自己分析講座を振り返る。 【復習】自分の売りを理解する。		
	6.	自己PRについて	【到達目標】自分の売りを文章化する。 【予習】自分の長所をピックアップ 【復習】自分の長所が希望企業に合うか確認。		
	7.	就職の軸・ガクチカについて	【到達目標】文章化・言語化できるようになる。 【予習】事前に「軸」「ガクチカ」とはを調べておく。 【復習】文章化する。		
	8.	業界研究①	【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】似た業界・企業をピックアップ		
	9.	業界研究②	【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】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）	【到達目標】マナー理解。 【予習】企業企業の所在地を知る。 【復習】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	【到達目標】学内ルール把握。 【予習】zoomなどのアプリをインストールする。 【復習】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	【到達目標】長期休みこそ就活を行う。 【予習】自分に必要なことを洗い出し。 【復習】自分に必要なことを実施。		
13.	予備日(担任進路確認・面談日)	【到達目標】2年に備える。 【予習】担任と面談。 【復習】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	アニメ背景美術Ⅱ		授業形態	演習	担当者	黒野 和美
	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	<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>アニメーション独自の世界観を作り上げる背景技術を学習。 「アニメ背景美術Ⅰ」を踏まえ、基礎から応用をデジタルにて修得</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.	帯ハイライトを使った背景を描く。1		【到達目標】帯ハイライト制作の理解 【予習】帯ハイライトを作る 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	2.	帯ハイライトを使った背景を描く。2		【到達目標】帯ハイライト制作の理解 【予習】作品ラフを考える 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	3.	帯ハイライトを使った背景を描く。3		【到達目標】帯ハイライト制作の理解 【予習】作品ラフを考える 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	4.	光芒と光の回折を使った背景を描く。1		【到達目標】光芒と光の回折の理解 【予習】光芒と光の回折を描く 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	5.	光芒と光の回折を使った背景を描く。2		【到達目標】光芒と光の回折の理解 【予習】作品ラフを考える 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	6.	光芒と光の回折を使った背景を描く。3		【到達目標】光芒と光の回折の理解 【予習】作品ラフを考える 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	7.	自由な自然背景を描く。1		【到達目標】自然背景の描き方を理解する 【予習】作画資料の準備 【復習】ラフスケッチをする		
	8.	自由な自然背景を描く。2		【到達目標】自然背景の描き方を理解する 【予習】ラフスケッチの準備 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	9.	自由な自然背景を描く。3		【到達目標】自然背景の描き方を理解する 【予習】作品の描きこみ 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	10.	建物を含んだ自由な背景を描く。1		【到達目標】パースを理解する 【予習】作画資料を準備する 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	11.	建物を含んだ自由な背景を描く。2		【到達目標】パースを理解する 【予習】作画ラフを考える 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	12.	建物を含んだ自由な背景を描く。3		【到達目標】パースを理解する 【予習】作品の描きこみを増やす 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
	13.	建物を含んだ自由な背景4を描く。		【到達目標】パースを理解する 【予習】作品の描きこみを増やす 【復習】アドバイスを元に作品の修正		
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					
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	世界観を感じさせる背景を制作する					

授業科目	マンガ基礎Ⅱ		授業形態	演習	担当者	白川
	必修科目				実務経験	マンガ家
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	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 単位(26時間) <input type="checkbox"/> 単位(52時間) <input type="checkbox"/> 単位(78時間)
授業概要	マンガ制作のデジタル制作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。					
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.	ツヤベタを使って黒髪の人物を描く。1		【到達目標】人物や小道具の表現力を身につける。 【予習】マンガ作品のツヤベタの入れ方を研究する。 【復習】ツヤベタの入れ方を練習する。		
	2.	ツヤベタを使って黒髪の人物を描く。2		【到達目標】人物や小道具の表現力を身につける。 【予習】ツヤベタの入れ方を練習する。 【復習】自分の画柄に合わせたツヤベタを考える。		
	3.	ツヤベタを使って黒髪の人物を描く。3		【到達目標】人物や小道具の表現力を身につける。 【予習】自分の画柄に合わせたツヤベタを考える。 【復習】自分の作品にツヤベタを取り入れる。		
	4.	服のしわを描き込む。1		【到達目標】服のしわの表現力を身につける。 【予習】マンガ作品の服のしわの入れ方を研究する。 【復習】服のしわを観察する。		
	5.	服のしわを描き込む。2		【到達目標】服のしわの表現力を身につける。 【予習】服のしわを入れる練習をする。 【復習】自分の画柄に合わせた入れ方を考える。		
	6.	服のしわを描き込む。3		【到達目標】服のしわの表現力を身につける。 【予習】自分の画柄に合わせた入れ方を考える。 【復習】自分の作品にしわの入れ方を取り入れる。		
	7.	手足の描き方をマスターする。1		【到達目標】手と足をアタリを取って作画する。 【予習】手や足を観察する。 【復習】アタリを取る練習をする。		
	8.	手足の描き方をマスターする。2		【到達目標】手と足をアタリを取って作画する。 【予習】手や足を観察する。 【復習】自分の画柄に合わせた描き方を考える。		
	9.	手足の描き方をマスターする。3		【到達目標】手と足をアタリを取って作画する。 【予習】自分の画柄に合わせた描き方を考える。 【復習】質感を表現できる線のタッチを研究する。		
	10.	手足の描き方をマスターする。4		【到達目標】手と足をアタリを取って作画する。 【予習】質感を表現できる線のタッチを研究する。 【復習】自分の作品でもアタリを取って手と足を描く。		
	11.	1ページの原稿の仕上げをする。1		【到達目標】過去の内容を応用してマンガ作品を作る。 【予習】過去の内容を復習する。 【復習】1ページマンガの内容を考える。		
	12.	1ページの原稿の仕上げをする。2		【到達目標】過去の内容を応用してマンガ作品を作る。 【予習】1ページマンガの内容を考える。 【復習】仕上げの方法を決める。		
13.	1ページの原稿の仕上げをする。3		【到達目標】過去の内容を応用してマンガ作品を作る。 【予習】仕上げの方法を決める。 【復習】自分の作品にも応用する。			
使用テキスト 教材等	個人タブレット。					
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	締切を厳守すること。					

授業科目	デジタル作画Ⅱ	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	<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	「デジタル作画」を取り入れた「マンガ・アニメーション制作」について学び、表現の幅を広げる。				
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.	課題①「写真トレス」写真を用いてパースのある背景作画。(出題)			【到達目標】パースツールの習得。基本の操作の確認。 【予習】基本操作を確認する。 【復習】不明点を見直す。
	2.	課題①「写真トレス」写真を用いてパースのある背景作画。(下書き)			【到達目標】パースツールの習得。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】不明点を見直す。
	3.	課題①「写真トレス」写真を用いてパースのある背景作画。(ペン入れ)			【到達目標】パースツールの習得。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】不明点を見直す。
	4.	課題①「写真トレス」写真を用いてパースのある背景作画。(仕上げ)			【到達目標】パースツールの習得。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】修得技術を作品制作に活用。
	5.	課題②「動物」作品を引き立てる生き物たちの作画。(出題)			【到達目標】作画バリエーションの向上。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】不明点を見直す。
	6.	課題②「動物」作品を引き立てる生き物たちの作画。(下書き)			【到達目標】作画バリエーションの向上。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】不明点を見直す。
	7.	課題②「動物」作品を引き立てる生き物たちの作画。(ペン入れ・仕上げ)			【到達目標】作画バリエーションの向上。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】修得技術を作品制作に活用。
	8.	課題③「食べる」料理とその料理を食べる人物の作画制作。(出題)			【到達目標】作画バリエーションの向上。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】不明点を見直す。
	9.	課題③「食べる」料理とその料理を食べる人物の作画制作。(下書き)			【到達目標】作画バリエーションの向上。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】不明点を見直す。
	10.	課題③「食べる」料理とその料理を食べる人物の作画制作。(ペン入れ)			【到達目標】作画バリエーションの向上。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】不明点を見直す。
	11.	課題③「食べる」料理とその料理を食べる人物の作画制作(仕上げ)			【到達目標】作画バリエーションの向上。 【予習】作画参考資料のインプット。 【復習】修得技術を作品制作に活用。
	12.	課題④「作画応用編」3D素材を使用した応用技術(出題)			【到達目標】3Dを活用した作画技術の習得。 【予習】必要素材があるか確認。 【復習】配布データを見直す。
13.	課題④「作画応用編」3D素材を使用した応用技術(提出)			【到達目標】3Dを活用した作画技術の習得。 【予習】必要素材があるか確認。 【復習】配布データを見直す。	
使用テキスト 教材等	都度でプリントを配布。				
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	積極的な創作のアウトプット。締め切り厳守。				

授業科目	コンテ技法		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・アニメのストーリー部分のラフ画である「コンテ」「ネーム」を制作し、作品制作の準備を行う。					
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.	マンガの内容を絵コンテに起こしてみる	【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			
	2.	起承転結を絵コンテで表現	【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			
	3.	起承転結を絵コンテで表現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			
	4.	起承転結を絵コンテで表現3	【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			
	5.	名作を絵コンテで表現	【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			
	6.	名作を絵コンテで表現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			
	7.	名作を絵コンテで表現3	【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.	名作を絵コンテで表現4	【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.	サイレント作品コンテ	【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.	サイレント作品コンテ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			
	11.	サイレント作品コンテ3	【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.	サイレント作品コンテ4	【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.	サイレント作品コンテ5	【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	<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	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	アニメーション演習 I	授業形態	演習	担当者	隈健志郎
	必修科目			実務経験	After Effects
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	1単位(26時間)
					<input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間)
					3単位(78時間)
授業概要	<p>After Effectsをつかいアニメーション制作工程について学ぶ。</p> <p>後期前半でAfter Effectsの基本操作を覚える。 後期後半ではそれぞれの技量に合わせた動画を制作する。</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.	AfterEffectsの基本操作-01		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	2.	AfterEffectsの基本操作-02		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	3.	AfterEffectsの基本操作-03		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	4.	AfterEffectsの基本操作-04		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	5.	AfterEffectsの基本操作-05		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	6.	AfterEffectsの基本操作-06		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	7.	AfterEffectsの基本操作-07		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	8.	AfterEffectsの基本操作-08		【到達目標】 After Effectsになれる 【予習】 わからない部分に対して質問をまとめる 【復習】 メモを確認する	
	9.	個人制作-1		【到達目標】 制作準備 【予習】 制作準備ができていないか各自確認 【復習】 制作にはいれたか各自確認、制作に入れそうにない場合どこで時間巻き返せるか考える	
	10.	個人制作-2		【到達目標】 制作 【予習】 制作に関する時間配分確認 【復習】 わからない部分に対して質問をまとめる	
	11.	個人制作-3		【到達目標】 制作 【予習】 制作に関する時間配分確認 【復習】 わからない部分に対して質問をまとめる	
	12.	個人制作-4		【到達目標】 修正/完成 【予習】 制作に関する時間配分確認 【復習】 わからない部分に対して質問をまとめる	
13.	個人制作-5		【到達目標】 完成 【予習】 進行状況の確認 【復習】 わからない部分に対して質問をまとめる		
使用テキスト 教材等	kuma制作事務所オリジナルテキスト				
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>サーバー保存とUSB保存をどちらも確実に制作に必要なものはすべて同じファイルにまとめておく。 生徒側はわからないことをわからないと講師側に伝えることも大事です。</p>				

授業科目	マンガ演習1		授業形態	演習	担当者	黒野 和美
	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	<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	オリジナルマンガ制作					
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.	課題①【手をつなぐ】ことをテーマにしたマンガ制作 プロット、キャラ表作成		【到達目標】マンガの描き方を理解する 【予習】プロット、キャラクターを考える 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	2.	課題①【手をつなぐ】ことをテーマにしたマンガ制作 ネーム作成		【到達目標】マンガの描き方を理解する 【予習】ネームを考える 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	3.	課題①【手をつなぐ】ことをテーマにしたマンガ制作 ネーム講評		【到達目標】マンガの描き方を理解する 【予習】作画資料を探す 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	4.	課題①【手をつなぐ】ことをテーマにしたマンガ制作 下絵		【到達目標】マンガの描き方を理解する 【予習】作画資料を揃える 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	5.	課題①【手をつなぐ】ことをテーマにしたマンガ制作 ペン入れ		【到達目標】マンガの描き方を理解する 【予習】画材の準備 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	6.	課題①【手をつなぐ】ことをテーマにしたマンガ制作 仕上げ		【到達目標】マンガの描き方を理解する 【予習】画材の準備 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	7.	課題①【手をつなぐ】ことをテーマにしたマンガ提出、講評		【到達目標】マンガの描き方を理解する 【予習】次回作の構想 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	8.	課題②男女が登場するマンガ制作 プロット、キャラ表作成		【到達目標】ストーリーマンガを完成させる 【予習】プロット、キャラクターを考える 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	9.	課題②男女が登場するマンガ制作 ネーム作成		【到達目標】ストーリーマンガを完成させる 【予習】ネームを考える 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	10.	課題②男女が登場するマンガ制作 ネーム講評		【到達目標】ストーリーマンガを完成させる 【予習】作画資料を探す 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	11.	課題②男女が登場するマンガ制作 下絵		【到達目標】ストーリーマンガを完成させる 【予習】作画資料を揃える 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	12.	課題②男女が登場するマンガ制作 ペン入れ		【到達目標】ストーリーマンガを完成させる 【予習】画材の準備 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
	13.	課題②男女が登場するマンガ提出、講評		【到達目標】ストーリーマンガを完成させる 【予習】次回作の構想 【復習】アドバイスを振り返り作品の修正		
使用テキスト 教材等	個人タブレット					
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						

授業科目	マンガトライアルⅠ		授業形態	演習	担当者	白川
	必修科目				実務経験	マンガ家
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	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 単位(26時間) <input type="checkbox"/> 単位(52時間) <input type="checkbox"/> 単位(78時間)
授業概要	産学・コンペ作品への挑戦等					
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.	プロットの作り方の説明。		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】描きたい内容を構想する。 【復習】描きたい内容を整理する。		
	2.	課題「手を繋ぐ」をテーマにしたオリジナルマンガ制作。(8～16ページ)		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】描きたい内容を整理する。 【復習】テーマに基づいて内容を整理する。		
	3.	プロット、キャラ表制作。		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】プロットに書く内容を整理する。 【復習】ネームの内容を考える。		
	4.	ネームの作り方の説明。		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】ネームの内容を考える。 【復習】アドバイスを元に修正する。		
	5.	ネーム制作。		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】ネームの内容を考える。 【復習】アドバイスをもとに修正する。		
	6.	ネーム添削。		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】ネームの内容を見直す。 【復習】アドバイスを元に修正する。		
	7.	下絵を入れる。1		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】ネームを修正し、完成させる。 【復習】作画ベースを調整する。		
	8.	下絵を入れる。2		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】自分の作画ベースを把握する。 【復習】ペン入れに向けて下絵を整理する。		
	9.	ペン入れ。1		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】ペン入れの道具を準備する。 【復習】作画ベースを調整する。		
	10.	ペン入れ。2		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】自分の作画ベースを把握する。 【復習】仕上げに向けて線画を整える。		
	11.	仕上げ。(ベタ、スクリーントーン)		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】仕上げの道具を準備する。 【復習】原稿の完成度を見直す。		
	12.	写植を入れる。		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】写植するセリフを整理する。 【復習】完成した原稿を見直す。		
13.	コンペ等に投稿する。		【到達目標】投稿に向けたオリジナル作品を制作。 【予習】投稿先を調べる。 【復習】反省点を整理する。			
使用テキスト教材等	必要に応じて配布。					
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	締切を厳守すること。					

授業科目	マンガトリアル		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	漫画コンペ、新人賞への投稿をWEBでのアップロード中心に行う。産学マンガの制作なども実施。					
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.	プロットの作り方		【到達目標】作品完成 【予習】内容を構想する 【復習】描きたい内容を整理		
	2.	テーマを設定したオリジナル作品		【到達目標】作品完成 【予習】内容を構想する 【復習】テーマに基づき内容を整理		
	3.	プロット・キャラ表		【到達目標】作品完成 【予習】プロット内容を整理 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正		
	4.	ネームの作り方		【到達目標】作品完成 【予習】ネームを考える 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正		
	5.	ネーム制作		【到達目標】作品完成 【予習】ネームの再構成 【復習】めざすクオリティにするための見直し・修正		
	6.	ネーム講評		【到達目標】作品完成 【予習】作画の計画を作成 【復習】作画ペース調整		
	7.	下描き1		【到達目標】作品完成 【予習】ラフの見直し 【復習】作画ペース調整		
	8.	下描き2		【到達目標】作品完成 【予習】ラフの見直し 【復習】作画ペース調整		
	9.	ペン入れ1		【到達目標】作品完成 【予習】ペン入れ準備 【復習】作画ペース見直し・修正		
	10.	ペン入れ2		【到達目標】作品完成 【予習】ペン入れ準備 【復習】作画ペース見直し・修正		
	11.	仕上げ		【到達目標】作品完成 【予習】既存作品を研究する 【復習】完成度アップのため見直し・修正		
	12.	写植		【到達目標】作品完成 【予習】台詞の見直し 【復習】原稿の完成チェック		
	13.	投稿・アップロード		【到達目標】作品完成 【予習】投稿先を研究する 【復習】制作振り返り		
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	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事を念頭に置いて、制作をおこなう。					

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	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】 ロゴラフ制作完了 【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】 ロゴラフ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 オリジナルラベルラフ制作、指導			【到達目標】 ラベルラフ制作完了 【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】 lustrator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	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する。				

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をしておく 【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>					