

科目名	就職対策 I						
科目名(英)	Job Measures I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	自分が目指すべき職種の方向性の再認識、ならびに企業の選定。就職時、就職後に必要となる社会人としての一般常識、対応方法の習得。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。	
	○	○				企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。	
	○	○				面接試験での自己PR、その企業を目指した理由などの質疑応答ができる。	
	○	○				応募企業へのメール、電話での的確な対応ができる。	
テキスト・教材 参考図書	学校法人麻生塾 就職ガイドブック						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	希望職種、調整確認指導					
	2	求人情報探索、確認方法指導			自分が就職したい企業を暫定的にでも決定しておくこと。		
	3	応募書類記入方法指導			あらかじめ、履歴書を自己流で記入しておくこと。特に自己PR、なぜその企業に入りたいのかを明確にし事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	4	社会人としての基本的マナー・座学指導					
	5	企業対応指導(メール対応)			メールアドレスを作成し、メールの送受信を可能にしておくこと。		
	6	社会人としての基本的マナー・演習指導(訪問時、来社時対応) 1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	7	仮想企業面接訓練(グループ面接練習)1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	8	仮想企業面接訓練(個人面接練習)1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(66%以上)・D(66%以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度		○	○	○		100%
履修上の注意							

科目名	卒業制作A I						
科目名(英)	Graduation Works A I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメ制作会社において 原画・作画を担当		
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。</li> <li>・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。</li> <li>・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。</li> </ul>						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	1-3.企画案について・企画テーマの選定を行う					
	2	4-6.企画制作① 作品全体のスケールを作成する					
	3	7-9.企画制作② スケール調整を行う					
	4	10-12.企画書制作					
	5	13-15.企画調整					
	6	16-18.キャラクターデザイン、プロップ設定制作					
	7	19-21.キャラクター設定について					
	8	22-24.登場キャラクターのイメージラフを作成する					
	9	25-27.三面図及び表情集、ポーズ集の作成を行う					
	10	28-30.プロップ設定について					
	11	31-33.作品に登場する小物の設定をイメージラフとして作成する					
	12	34-36.様々なアングルから見た小物を清書し、まとめる					
	13	37-39.色彩設定制作 キャラクター、プロップデザインの配色決めについて					
	14	41-42.作成した各設定に対し、配色を行う					
15	43-45.作品のイメージボードの制作を行う						
評価方法	作品制作の進捗状況および提出された作品の完成度により評価を行う。 制作への取り組み、授業態度、出席率などについても、総合的に判断する。 ①課題テーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	卒業制作A II						
科目名(英)	Graduation Works A II						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。</li> <li>・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。</li> <li>・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。</li> </ul>						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画書を基に字コンテ制作を行う			制作したいアニメーションの概要を考えておく。 何を視聴者に伝えたいのか。			
	4-6.シナリオ制作						
	7-9.シーン作成①世界観全体のイメージを共有する						
	10-12.シーン作成②細かい描写をシナリオとして書き起こす			各自、グループ内で上記企画書のプレゼンテーショ ン、実制作企画の決定			
	13-15.香盤表の作成			決定した企画シナリオ作成、各自制作したシナリオ発 表、シナリオ制作までは共同制作ではなく、競作とす			
	16-18.制作スケジュールの作成			登場人物、必要となる場所、小物をリストアップしてお く。各担当を設定する。リストアップした設定を制作す			
	19-21.絵コンテ制作①シナリオ、設定を基にコンテを描く						
	22-24.絵コンテ制作②シナリオ、設定を基にコンテを描く						
	25-27.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	28-36.レイアウト制作①			レイアウトを制作する。(演出、作画監督チェック作業 同時並行)			
	37-43.背景制作① レイアウトを基に背景の描写を行う			完成したレイアウトを元に背景を制作する。(美術監 督チェック作業同時並行)			
	44-45.作品のまとめ						
評価方法	提出物(完成作品)の内容(作品クオリティ)(70%)、作品制作経過(スケジュール管理、姿勢)(30%)で評価を行う。 課題テーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	卒業制作AⅢ						
科目名(英)	Graduation Works AⅢ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	有吉千晶 潤間貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。</li> <li>・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。</li> <li>・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。</li> </ul>						
授業形式	講義:	演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-9.原画制作1 レイアウトを基に原画を描き起こす			完成したレイアウトを元に原画を制作する。(演出、作画監督チェック作業同時並行)			
	10-18.動画制作1 原画を基に動画を描き起こす			完成した原画を元に動画を制作する。(動画検査作業同時並行)			
	19-27.指定仕上げ検査作業実習1 色指定表を基に動画に彩色を行う			完成した動画を彩色する。(色指定、検査作業同時並行)			
	28-36.撮影作業実習1 動画素材と背景素材をコンポジットする			彩色された動画、背景を使い、撮影をする。(撮影監督作業同時並行)			
	37-39.編集作業実習1ムービーとして書きだした素材を繋ぎ合わせる			撮影された素材をつなげ、編集作業を行い、レンダリングし、完成物として提出する。			
	40-43.編集作業実習2音素材を組み合わせ完成させる						
	44-45.まとめ、講評。						
評価方法	提出物(完成作品)の内容(作品クオリティ)(70%)、作品制作経過(スケジュール管理、姿勢)(30%)で評価を行う。 課題テーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デジタルツール演習 I						
科目名(英)	Digital Tools Learning I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美/潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	デジタルツール(液晶タブレット/Clipstudio Paint)を使つてのデジタルイラスト製作。デジタルでの作画、着色など						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			ペンタブレットでの作画、彩色を行う事ができる。	
		○	○			デジタルツールでのイラスト制作を行うことができる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/CLIP STUDIO PAINT/Photoshop						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.イラストラフ制作(アナログ/デジタル)			どういう絵柄で何を描きたいかを大まかに決めておく			
	3-4.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法						
	5-6.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法、実践			好きなイラストレーター、作品などに目星をつけておく			
	7-8.イラスト表現研究/デジタル着色1						
	9-10.イラスト表現研究/デジタル着色2						
	11-12.CLIP STUDIOの基礎知識を応用実践1						
	13-14.CLIP STUDIOの基礎知識を応用実践2			制作キャラクター、作品、テーマを決めておく			
	15-20.作品制作1						
	21-22.作品制作1/仕上げ			課題①			
	23-24.イラスト表現研究/表情、ポーズ、塗り			制作キャラクター、作品、テーマを決めておく			
	25-28.作品制作2						
	29-30.作品制作2/仕上げ			課題②			
評価方法	課題への取り組みと提出状況で、下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	アニメーション応用Ⅲ						
科目名(英)	Animation Advance Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	作品制作のサポートを中心として行い、絵コンテ、画面構成、動きの表現の指導を行う。アニメーション作品のみならず、設定画、背景画などのアドバイスも行う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			修正された絵を確実に描き起こす事ができる	
			○			発想力を高め、よりクオリティの高いものを作ることができる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.①4月-「跳ねる」をテーマに動きの研究(モーションを用いて)						
	4-6. ①作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	7-9. ①作品制作(作画)						
	10-12.②5月-「歩く」をテーマに動きの研究(実際のアニメーションムービーを用いて)						
	13-15. ②作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	16-18. ②作品制作(作画)						
	19-21. ②作品制作(作画)						
	22-24.③6月-「走る」をテーマに動きの研究(実際のアニメーションムービーを用いて)						
	25-27. ③作品制作(絵コンテチェック、ラフ作画)						
	28-30. ③作品制作(作画)						
	31-33. ③作品制作(作画)						
	34-36.④7月-「①、②、③どれか2つ一緒に」短編絵コンテ作り						
	37-39. ④作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	40-42. ④作品制作(作画)						
43-45. ④作品制作(作画)							
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
	課題完成度			◎			30%
履修上の注意	スケジュール感をつかんでもらうため、先にか月の流れを必ず共有し、締め切りは厳守させる。						

科目名	アニメポートフォリオ制作 I						
科目名(英)	Anime Portfolio Production I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	就職活動用のポートフォリオの制作を行う。 適宜、課題としてテーマを与え作品に加えていくこと目標とする						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			テーマを与えることにより作品のバリエーションを増やすことができる	
			○			描く対象の幅を増やすことができる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	作品テーマ① 写真デッサン					
	2	作品テーマ② ポーズデッサン					
	3	作品テーマ③ キャラクターデッサン					
	4	作品テーマ④ プロップデッサン					
	5	作品テーマ⑤ 動物デッサン					
	6	作品テーマ⑥ キャラクターデザイン					
	7	作品テーマ⑦ キャラクター 表情集					
	8	作品テーマ⑧ キャラクター ポーズ集					
	9	作品テーマ⑨ 手、足のデッサン					
	10	作品テーマ⑩ 背景デッサン					
	11	作品テーマ⑪ イラストワーク イラストのラフデザインを制作する					
	12	作品テーマ⑫ イラストワーク イラストを完成させる					
	13	作品テーマ⑬ レイアウトデザイン キャラクターと背景のラフデザイン					
	14	作品テーマ⑭ レイアウトデザイン キャラクターと背景の絵を完成					
15	作品テーマ⑮ 自由制作						
評価方法	課題の提出状況を評価とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート			◎			100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	アニメポートフォリオ制作Ⅱ						
科目名(英)	Anime Portfolio Production II						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科3年						
授業概要	就職活動用のポートフォリオの制作を行う。 適宜、課題としてテーマを与え作品に加えていくこと目標とする アニメポートフォリオ制作Ⅰで行った課題の添削、アドバイスをを行う						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			テーマを与えることにより作品のバリエーションを増やすことができる	
			○			描く対象の幅を増やすことができる	
			○			添削を行うことで作品の質の向上ができる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	作品テーマ① 写真デッサンの添削を行う					
	2	作品テーマ② ポーズデッサンの添削を行う					
	3	作品テーマ③ キャラクターデッサンの添削を行う					
	4	作品テーマ④ プロップデッサンの添削を行う					
	5	作品テーマ⑤ 動物デッサンの添削を行う					
	6	作品テーマ⑥ キャラクターデザインの添削を行う					
	7	作品テーマ⑦ キャラクター 表情集の添削を行う					
	8	作品テーマ⑧ キャラクター ポーズ集の添削を行う					
	9	作品テーマ⑨ 手、足のデッサンの添削を行う					
	10	作品テーマ⑩ 背景デッサンの添削を行う					
	11	作品テーマ⑪ イラストワーク イラストのラフデザインの添削を行う					
	12	作品テーマ⑫ イラストワーク イラストの添削を行う					
	13	作品テーマ⑬ レイアウトデザイン キャラクターと背景の添削を行う					
	14	作品テーマ⑭ レイアウトデザイン キャラクターと背景の添削を行う					
15	作品テーマ⑮ 自由制作の添削を行う						
評価方法	課題の提出状況を評価とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート			◎			100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	企画制作 I						
科目名(英)	Planning and Production I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	小川 修・羽月 由憲		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科マンガコース3年						
授業概要	在学中にも漫画家アシスタント応募を目指す。いつ依頼がきてもすぐに応募できるよう漫画家アシスタントとして採用されるレベルの背景作画能力を付けていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			背景を準備することで早めの対策をしていく。	
			○			復習によつてハース表現などの見直しを凶り、漫画アシスタント応募用のポートフォリオを作成する。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-4.背景を描く。(実際のB4原稿の2コマに背景を描く。)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	5-8.ポートフォリオのために線画だけの背景にトーンを貼る。			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	9-14.背景を描く。(実際のB4原稿に背景を描き仕上げる。)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	15-16.漫画家の先生役になって1P漫画のキャラをペン入れする。			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	17-18.アシスタント役となり他の学生が描いた原稿を仕上げる。			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	19-20.漫画家の先生役になって1P漫画のキャラをペン入れする。			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	21-22.アシスタント役となり他の学生が描いた原稿を仕上げる。			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	23-28.ポートフォリオ用に写真を元に背景を描く。			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
	29-30.個別総合評価			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
評価方法	それぞれの段階のチェックにより、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。各項目での平均値により最終評価とする。又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	投稿制作Ⅱ						
科目名(英)	Post Production Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科マンガコース3年						
授業概要	主に商業誌向けのコンテスト投稿・持込み用マンガ作品制作を行う。 学内コンテストASOマンガ賞や夏の出版社添削、出版社への投稿を目指した授業						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けたマンガ作品を完成させる事ができる。	
			○			デビューを目指し、投稿した作品が受賞し担当付になるレベルの作品を制作できる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-9.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	10-21.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(下描き)			課題チェック②			
	22-32.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	33-44.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(仕上げ)			中間チェック			
	45.最終講評			最終評価			
評価方法	それぞれの段階のチェックにより、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	投稿制作Ⅲ						
科目名(英)	Post Production Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	小川 修・小嶺 理紗子		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科マンガコース3年						
授業概要	主に商業誌向けのコンテスト投稿・持ち込み用マンガ作品制作を行う。ストーリー作品なら30P～ギャグなら15P～4コマなら2作品を目標にしている。学内コンテストASOマンガ賞や夏の出版社添削を目指した授業。漫画家アシスタント用技術もあげていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌コンテストの受賞へ向けた作品を作成できる。	
			○			出版社に担当編集者がつくレベルまで作品の質を上げる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材(プリント)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-9.マンガ作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	10-21.マンガ作品制作(下描き)			課題チェック②			
	22-32.マンガ作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	33-44.マンガ作品制作(仕上げ)			中間チェック			
	45.最終講評			最終評価			
評価方法	それぞれの段階のチェックにより、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	投稿制作Ⅳ						
科目名(英)	Post Production Ⅳ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	小嶺 理紗子		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	漫画・アニメ科マンガコース3年						
授業概要	主に商業誌向けのコンテスト投稿・持込み用マンガ作品制作を行う。 学内コンテストASOマンガ賞や夏の出版社添削、出版社への投稿を目指した授業						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けたマンガ作品を完成させる事ができる。	
			○			デビューを目指し、投稿した作品が受賞し担当付になるレベルの作品を制作できる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-9.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	10-21.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(下描き)			課題チェック②			
	22-32.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	33-44.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(仕上げ)			中間チェック			
	45.最終講評			最終評価			
評価方法	それぞれの段階のチェックにより、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	投稿制作 I						
科目名(英)	Post Production I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	小嶺 理紗子		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	漫画家として従事		
対象学科・学年	漫画・アニメ科マンガコース3年						
授業概要	主に商業誌向けのコンテスト投稿・持ち込み用マンガ作品制作を行う。 学内コンテストASOマンガ賞や夏の出版社添削、出版社への投稿を目指した授業						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けたマンガ作品を完成させる事ができる。	
			○			デビューを目指し、投稿した作品が受賞し担当付になるレベルの作品を制作できる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-9.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①		
	2	10-21.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(下描き)			課題チェック②		
	3	22-32.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③		
	4	33-44.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(仕上げ)			中間チェック		
	5	45.最終講評			最終評価		
評価方法	それぞれの段階のチェックにより評価を行い、各項目での平均値により最終評価を行う。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。 評価基準は S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品			◎	○		100%
履修上の注意							