

科目名	企画演習 I						
科目名(英)	Planning Practice 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	後期	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	仮想テレビアニメ化を目的としたオリジナル企画を制作し、その目的、方向性を認識させ、プレゼンテーションすることで、実際の企画制作時に必要な思考、プレゼンテーション方法を身に着ける。						
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	
		○	○			仮想アニメ化を目的とした題材(漫画原作、ライトノベルなど)の企画を作成できる。	
		○	○			アニメ企画のプレゼンテーションを行える	
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	企画作成0-仮プレゼンテーション			アニメ化したい企画を考えておく。		
	2	企画作成1-目的			アニメ化したい目的は何か考えておく。		
	3	企画作成1-利益、必要性			アニメ化した際、どのような利益があるか、またアニメ化する必要性はなにか考えておく。		
	4	アニメーション制作予算について					
	5	企画作成1-制作予算			実制作した際の総制作予算を考えておく。		
	6	企画作成1-①資料収集					
	7	企画作成1-②					
	8	企画プレゼンテーション先(クライアントについて)					
	9	企画作成1-プレゼンテーション					
	10	企画作成1-プレゼンテーション グループディスカッション					
	11	企画作成2-1					
	12	企画作成2-2					
	13	企画作成2-3					
	14	企画作成2-プレゼンテーション					
15	企画作成2-プレゼンテーション グループディカッション						
評価方法	出席状況、プレゼンテーション発表を下記の観点・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						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	企画演習Ⅱ						
科目名(英)	Planning Practice 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	後期	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	仮想テレビアニメ化を目的とした題材(漫画原作、ライトノベルなど)の企画を各個人で制作し、その目的、方向性を認識させ、プレゼンテーションすることで、実際の企画制作時に必要な思考、プレゼンテーション方法を身に着ける。						
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	
		○	○			仮想アニメ化を目的とした題材(漫画原作、ライトノベルなど)の企画を作成できる。	
		○	○			アニメ企画のプレゼンテーションを行える	
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	企画作成0-仮プレゼンテーション			アニメ化したい企画を考えておく。		
	2	企画作成1-目的			アニメ化したい目的は何か考えておく。		
	3	企画作成1-利益、必要性			アニメ化した際、どのような利益があるか、またアニメ化する必要性はなにか考えておく。		
	4	企画作成1-制作予算			実制作した際の総制作予算を考えておく。		
	5	企画作成1-①資料収集					
	6	企画作成1-②					
	7	企画プレゼンテーション先1(クライアントについて)					
	8	企画プレゼンテーション先2(制作委員会について)					
	9	企画作成1-プレゼンテーション					
	10	企画作成1-プレゼンテーション グループディスカッション					
	11	企画作成2-1					
	12	企画作成2-2					
	13	企画作成2-3					
	14	企画作成2-プレゼンテーション					
15	企画作成2-プレゼンテーション グループディカッション						
評価方法	出席状況、プレゼンテーション発表を下記の観点・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						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	卒業制作B I						
科目名(英)	Graduation Works B 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	後期	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"> ・オリジナルシナリオを企画し、アニメーションの制作を行う。 ・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。 ・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。 						
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	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画案について・企画テーマの選定を行う			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.企画書制作			企画会議までは共同制作ではなく、競作とし、企画決定以降は役割分担し共同制作とする。			
	7-9.キャラクター設定について						
	10-12.プロップ設定について						
	13-15.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						
	16-18.企画書を基に字コンテ制作を行う						
	19-21.制作スケジュールの作成						
	22-24.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	25-27.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)			
	28-30.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)			
	31-33.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)			
	34-36.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)			
	37-39.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)			
40-42.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)				
43-45.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。				
評価方法	以上を下記の観点・割合で評価する。 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。 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)		○	◎	○		30%
	課題完成度			◎			70%
履修上の注意							

科目名	卒業制作B II						
科目名(英)	Graduation Works B II						
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	後期	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"> ・オリジナルシナリオを企画し、アニメーションの制作を行う。 ・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。 ・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。 						
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	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画案について・企画テーマの選定を行う			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.企画書制作			企画会議までは共同制作ではなく、競作とし、企画決定以降は役割分担し共同制作とする。			
	7-9.キャラクター設定について						
	10-12.プロップ設定について						
	13-15.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						
	16-18.企画書を基に字コンテ制作を行う						
	19-21.制作スケジュールの作成						
	22-24.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	25-27.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)			
	28-30.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)			
	31-33.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)			
	34-36.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)			
	37-39.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)			
40-42.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)				
43-45.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。				
評価方法	以上を下記の観点・割合で評価する。 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。 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)		○	◎	○		30%
	課題完成度			◎			70%
履修上の注意							

科目名	卒業制作BⅢ						
科目名(英)	Graduation Works BⅢ						
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	後期	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"> ・オリジナルシナリオを企画し、アニメーションの制作を行う。 ・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。 ・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。 						
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	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画案について・企画テーマの選定を行う			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.企画書制作			企画会議までは共同制作ではなく、競作とし、企画決定以降は役割分担し共同制作とする。			
	7-9.キャラクター設定について						
	10-12.プロップ設定について						
	13-15.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						
	16-18.企画書を基に字コンテ制作を行う						
	19-21.制作スケジュールの作成						
	22-24.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	25-27.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)			
	28-30.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)			
	31-33.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)			
	34-36.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)			
	37-39.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)			
40-42.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)				
43-45.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。				
評価方法	<p>以上を下記の観点・割合で評価する。 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。 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。</p>						
		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)		○	◎	○		30%
	課題完成度			◎			70%
履修上の注意							

科目名	アニメーション応用Ⅳ						
科目名(英)	Animation Advance Ⅳ						
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	後期	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			
	1-3.①9月-「飛ぶ」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)						
	10-12.②10月-「日常の1シーン」をテーマに動きの研究						
	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)						
	22-24.③11月-「街中での1シーン」をテーマに動きの研究						
	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)						
	34-36.④12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	デジタルツール演習Ⅱ						
科目名(英)	Digital Tools Learning Ⅱ						
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	後期	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(Illustrator/Photoshop/After Effects)を使つての作品制作。作画、着彩、撮影など。						
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	
		○	○			Illustratorで作品を制作することができる	
		○	○			Photoshopで作品を制作することができる	
		○	○			After Effectsで撮影編集、映像の加工作業を行うことができる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/Illustrator/Photoshop/After Effects						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.Illustratorの基礎知識、使用方法			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく			
	3-4.Illustratorの基礎知識、使用方法 実践						
	5-6.Illustratorの基礎知識を応用実践						
	7-10.Illustrator作品制作1			課題①			
	11-12.Photoshopの基礎知識、使用方法			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく			
	13-14.Photoshopの基礎知識、使用方法 実践						
	15-16.Photoshopの基礎知識を応用実践						
	17-20.Photoshop作品制作1			課題②			
	21-22.After Effectsの基礎知識、使用方法			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく			
	23-24.After Effectsの基礎知識、使用方法 実践						
	25-28.After Effectsの基礎知識を応用実践 作品制作						
	29-30.デジタルツール作品制作まとめ(使用ツール選択)			課題③			
評価方法	課題への取り組みと提出状況 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
	課題提出		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	企画制作Ⅱ						
科目名(英)	Planning and Production Ⅱ						
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	後期	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	卒業後も漫画家アシスタントとして活動しながら自身の作品制作を進めていけるようアシスタント応募を目指す。引き続き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	
			○			アシスタント依頼に応えられる為の背景画の準備ができる。	
			○			ハース表現などの見直しを図り、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			
	1-2.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。			
	3-4.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。			
	5-6.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。			
	7-8.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。			
	9-10.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。			
	11-12.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。			
	13-14.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	就職実務Ⅱ						
科目名(英)	Job Practice Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	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	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。 この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。						
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	
	○	○				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。	
	○	○				面接試験での質疑応答ができる。	
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			
	1-2.履歴書:自己PRのブラッシュアップ						
	3-6.履歴書:志望動機を考える			履歴書の仕上げ			
	7-10.企業研究:希望業種の企業研究						
	11-12.企業研究:求人が来ている企業の研究			受験に必要な書類、作品の確認と準備			
	13-16.面接練習:自己PR、志望動機について						
	17-21.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方						
	22-23.企業研究:求人が来ている企業の研究						
	24-27.面接練習:自己PR、志望動機について						
	28-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方						
評価方法	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(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						
	発表・作品						
	授業の取り組み		○	○	○		100%
履修上の注意	特になし						

科目名	卒業制作 I						
科目名(英)	Graduation Works 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	後期	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漫画賞に向けた作品をページ数等の規定通り制作する事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
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.商業誌向け作品制作(プロット・ネーム)				課題チェック①	
		10-20.商業誌向け作品制作(下描き)				課題チェック②	
		21-31.商業誌向け作品制作(ペン入れ)				課題チェック③	
		32-42.商業誌向け作品制作(仕上げ)				中間チェック	
		43-45.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	卒業制作Ⅱ						
科目名(英)	Graduation Works 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	後期	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漫画賞に向けた作品をページ数等の規定通り制作する事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
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.商業誌向け作品制作(プロット・ネーム)				課題チェック①	
		10-20.商業誌向け作品制作(下描き)				課題チェック②	
		21-31.商業誌向け作品制作(ペン入れ)				課題チェック③	
		32-42.商業誌向け作品制作(仕上げ)				中間チェック	
		43-45.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	卒業制作Ⅲ						
科目名(英)	Graduation Works Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	小川 修		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	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	前期に引き続き投稿作品持ち込み用作品制作を進めていく。卒業が近づく為、卒業までにアシスタント採用されるよう、アシスタント応募用の技術も高めていく。						
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制作をする事ができる。	
			○			作品制作の流れを確立し、卒業後もマンガ作品を描き続ける事ができる。	
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.商業誌向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	10-20.商業誌向け作品制作(下描き)			課題チェック②			
	21-31.商業誌向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	32-42.商業誌向け作品制作(仕上げ)			中間チェック			
	43-45.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	卒業制作Ⅳ						
科目名(英)	Graduation Works 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	後期	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	
			○			雑誌コンテストの受賞へ向けた作品制作をする事ができる。	
			○			作品制作の流れを確立し、卒業後もマンガ作品を描き続ける事ができる。	
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.商業誌向け作品制作(プロット・ネーム)				課題チェック①	
		10-20.商業誌向け作品制作(下描き)				課題チェック②	
		21-31.商業誌向け作品制作(ペン入れ)				課題チェック③	
		32-42.商業誌向け作品制作(仕上げ)				中間チェック	
		43-45.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							