

|                 |   |                       |          |               |                 |  |      |
|-----------------|---|-----------------------|----------|---------------|-----------------|--|------|
| 科目名             | CGポートフォリオ制作Ⅱ  |                       |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)          | CG Portfolio Production Ⅱ   |                       |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 2単位   | 時間数                   | 30時間     | 担当者           | 甲斐奈津代、柴岡秀信      |  |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期                  | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年／マンガ・イラスト・CG科CGコース  |                       |          |               |                 |  |      |
| 授業概要            | 就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。就職年次以外の学年については就職活動が開始と同時にポートフォリオを提出できる準備として制作を行う |                       |          |               |                 |  |      |
| 授業形式            | 講義:   | 演習: ○                 | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能              | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標   |      |
|                 | ○   | ○                     |          |               |                 | 作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させる事ができる。 |      |
| テキスト・教材<br>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.導入/ポートフォリオの役割について |          |               |                 |  |      |
|                 |   | 3.作品リスト作成             |          |               |                 |  |      |
|                 |   | 4.ページ構成・台割作成          |          |               |                 |  |      |
|                 |   | 5-6.デザインテンプレート作成      |          |               |                 |  |      |
|                 |   | 7-10.デザイン制作           |          |               |                 |  |      |
|                 |   | 11.中間チェック             |          |               | 中間チェック          |  |      |
|                 |   | 12-14.デザイン制作          |          |               |                 |  |      |
|                 |   | 15.仕上げ・提出             |          |               | 最終課題提出          |  |      |
|                 |   |                       |          |               |                 |  |      |
| 評価方法            | ①成果物の完成度により、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。<br>②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とし、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。                |                       |          |               |                 |  |      |
|                 |   | 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          | 中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認します  |                       |          |               |                 |  |      |

|                 |   |  |          |               |                     |                                |      |
|-----------------|---|--|----------|---------------|---------------------|--------------------------------|------|
| 科目名             | グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ   |  |          |               |                     |                                |      |
| 科目名(英)          | Global Citizen Basic Ⅱ  |  |          |               |                     |                                |      |
| 単位数             | 1単位   | 時間数                                    | 15時間     | 担当者           | 甲斐 奈津代              |                                |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期                                   | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 |                     |                                |      |
| 対象学科・学年         | ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年／マンガ・イラスト・CG科CGコース2年  |  |          |               |                     |                                |      |
| 授業概要            | 社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。 |  |          |               |                     |                                |      |
| 授業形式            | 講義:   | <input type="radio"/>                  | 演習:      |               | 実習:                 |                                |      |
|                 |   |  |          | 実技:           |                     | ※ 主たる方法:○ その他:△                |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                               | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他                 | 目標                             |      |
|                 | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>                  |          |               |                     | 歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力 |      |
|                 | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>                  |          |               |                     | 未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力 |      |
|                 | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>                  |          |               |                     | 与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力        |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | グローバルシティズンベーシックⅡ(麻生塾)   |  |          |               |                     |                                |      |
| 授業計画            |   | 授業項目・内容                                |          |               | 授業外学修指示             |                                |      |
|                 | 1   | グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～ |          |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |
|                 | 2   | なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～       |          |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |
|                 | 3   | 自己を知る ～私の過去・現在・未来～                     |          |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |
|                 | 4   | 伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」                 |          |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |
|                 | 5   | 伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」             |          |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |
|                 | 6   | 与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。                 |          |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |
|                 | 7   | 自己の大切さと責任を自覚する                         |          |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |
|                 | 8   | GCBⅡを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと         |          |               | レポートを完成させておく。       |                                |      |
| 評価方法            | 出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。<br>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   | ○                                      | ◎        |               |                     |                                | 100% |
|                 | 発表・作品   |  |          |               |                     |                                |      |
| 履修上の注意          |   |  |          |               |                     |                                |      |

|                 |  |          |          |                   |                 |                             |      |
|-----------------|--|----------|----------|-------------------|-----------------|-----------------------------|------|
| 科目名             | 就職実務 I   |          |          |                   |                 |                             |      |
| 科目名(英)          | Job Practice I   |          |          |                   |                 |                             |      |
| 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     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目     | ○               |                             |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科CGコース2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。<br>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<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>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<br>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.履歴書:自己PRのブラッシュアップ  |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 2-3.履歴書:志望動機を考える   |          |          | 履歴書の仕上げ           |                 |                             |      |
|                 | 4-5.企業研究:希望業種の企業研究   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 6.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 |                 |                             |      |
|                 | 7-8.面接練習:自己PR、志望動機について   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 9-10.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 11.企業研究:求人が来ている企業の研究   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 12-13.面接練習:自己PR、志望動機について   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 14-15.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方  |          |          |                   |                 |                             |      |
| 評価方法            | 成績評価は実施しない。<br>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          | 特になし   |          |          |                   |                 |                             |      |

|                         |  |          |          |               |                 |                         |      |
|-------------------------|--|----------|----------|---------------|-----------------|-------------------------|------|
| 科目名                     | 卒業制作A I (スタジオワーク)  |          |          |               |                 |                         |      |
| 科目名(英)                  | Graduation Works A I   |          |          |               |                 |                         |      |
| 単位数                     | 6単位  | 時間数      | 90時間     | 担当者           | 草岳司、井上祐司、入江     |                         |      |
| 実施年度                    | 2019年度   | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |                         |      |
| 対象学科・学年                 | ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース3年／マンガ・イラスト・CG科CGコース2  |          |          |               |                 |                         |      |
| 授業概要                    | 在学期間の集大成として、将来の進路につながるテーマの制作に取り組む。<br>制作を通して社会に貢献できるスキルを身につけ、実践に活かす。<br>また、スタジオにてカメラについての演習も行う   |          |          |               |                 |                         |      |
| 授業形式                    | 講義: △  | 演習: ○    | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                         |      |
| 学習目標<br>(到達目標)          | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                      |      |
|                         |  | ○        |          |               |                 | 一眼レフカメラの仕組みを理解できる。      |      |
|                         |  | ○        | ○        |               |                 | カメラの知識をCG制作にフィードバックできる。 |      |
|                         |  |          | ○        |               |                 | 現場の視点からの要望に対応できる。       |      |
|                         |  |          |          |               |                 |                         |      |
| テキスト・教材<br>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.各自プラン構想のヒアリング/カメラ・デジタルの歴史  |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 4-6.目標制作内容に合わせた構成チェック/構図とアングル①   |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 7-9.各自制作物のための資料・素材の確認/構図とアングル②   |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 10-12.制作作業サポート/EOS基本操作   |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 13-15.制作作業サポート/撮影基本動作、画質   |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 16-18.制作作業サポート/実習、作品プレビュー  |          |          | 作品チェック①       |                 |                         |      |
|                         | 19-21.制作作業サポート/フルマニュアル撮影   |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 22-24.制作作業サポート・中間報告/実習、作品プレビュー   |          |          | 作品チェック②       |                 |                         |      |
|                         | 25-27.制作作業サポート/露出・シャッタースピード  |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 28-30.制作作業サポート/実習、作品プレビュー  |          |          | 作品チェック③       |                 |                         |      |
|                         | 31-33.背景作業サポート/被写界深度、シャッタースピード変化   |          |          |               |                 |                         |      |
|                         | 34-42.制作作業サポート/実習、作品プレビュー  |          |          | 作品チェック④       |                 |                         |      |
| 43-45.クラス講評会/実習、作品プレビュー |  |          | 最終チェック   |               |                 |                         |      |
| 評価方法                    | ①課題ごとの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。<br>②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。<br>③最終評価は、全ての課題の平均値に加え、学習態度、課題提出状況、制作への取り組みなど総合的に判断する。 |          |          |               |                 |                         |      |
|                         |  | 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AⅡ  |                           |          |               |                         |                             |      |
| 科目名(英)          | Graduation Works AⅡ   |                           |          |               |                         |                             |      |
| 単位数             | 6単位   | 時間数                       | 90時間     | 担当者           | 田熊秀一郎、水草岳司<br>篠田隆浩、柴岡秀信 |                             |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期                      | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○                       |                             |      |
| 対象学科・学年         | ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース3年／マンガ・イラスト・CG科CGコース2   |                           |          |               |                         |                             |      |
| 授業概要            | 志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う。ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。作品発表を通し、独りよがりにならない他者を意識した作品制作を心掛けさせる。 |                           |          |               |                         |                             |      |
| 授業形式            | 講義:   | 演習: ○                     | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△         |                             |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                  | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他                     | 目標                          |      |
|                 |   | ○                         | ○        |               |                         | 一つの画として完成された作品を制作することができる。  |      |
|                 |   |                           | ○        |               |                         | 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<br>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.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成 |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 4-21.作品制作、進捗確認、個別指導       |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 22-24.中間発表会               |          |               | 中間チェック                  |                             |      |
|                 |   | 25-39.作品制作、進捗確認、個別指導      |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 40-42.作品制作、前期発表準備         |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 43-45.期末発表会、講評            |          |               | 最終評価                    |                             |      |
|                 |   |                           |          |               |                         |                             |      |
| 評価方法            | 制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。<br>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 |
|                 | 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           | 田熊秀一郎、水草岳司<br>篠田隆浩、柴岡秀信 |                             |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期                      | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○                       |                             |      |
| 対象学科・学年         | ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース3年／マンガ・イラスト・CG科CGコース2   |                           |          |               |                         |                             |      |
| 授業概要            | 志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う。ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。作品発表を通し、独りよがりにならない他者を意識した作品制作を心掛けさせる。 |                           |          |               |                         |                             |      |
| 授業形式            | 講義:   | 演習: ○                     | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△         |                             |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                  | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他                     | 目標                          |      |
|                 |   | ○                         | ○        |               |                         | 一つの画として完成された作品を制作することができる。  |      |
|                 |   |                           | ○        |               |                         | 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<br>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.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成 |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 4-21.作品制作、進捗確認、個別指導       |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 22-24.中間発表会               |          |               | 中間チェック                  |                             |      |
|                 |   | 25-39.作品制作、進捗確認、個別指導      |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 40-42.作品制作、期末発表準備         |          |               |                         |                             |      |
|                 |   | 43-45.期末発表会、講評            |          |               | 最終評価                    |                             |      |
|                 |   |                           |          |               |                         |                             |      |
| 評価方法            | 制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。<br>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 |
|                 | 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AIV   |          |          |               |                         |                                |      |
| 科目名(英)          | Graduation Works AIV  |          |          |               |                         |                                |      |
| 単位数             | 6単位   | 時間数      | 90時間     | 担当者           | 田熊秀一郎、水草岳司<br>篠田隆浩、柴岡秀信 |                                |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○                       |                                |      |
| 対象学科・学年         | ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース3年／マンガ・イラスト・CG科CGコース2   |          |          |               |                         |                                |      |
| 授業概要            | 志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う。ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。同時に、ビジネスマナーとして就職時、就職後に必要となる社会人としての一般常識対応方法も習得させる。 |          |          |               |                         |                                |      |
| 授業形式            | 講義:   | 演習: ○    | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△         |                                |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他                     | 目標                             |      |
|                 |   | ○        | ○        |               |                         | 一つの画として完成された作品を制作することができる。     |      |
|                 |   |          | ○        |               |                         | 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。    |      |
|                 |   |          | ○        |               |                         | 企業への電話・メールでの連絡や面接などに対応する事ができる。 |      |
| テキスト・教材<br>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.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成   |          |          |               |                         |                                |      |
|                 | 4-21.作品制作、進捗確認、個別指導   |          |          |               |                         |                                |      |
|                 | 22-24.中間発表会   |          |          | 中間チェック        |                         |                                |      |
|                 | 25-26.企業対応指導(電話対応)  |          |          |               |                         |                                |      |
|                 | 27-29.仮想企業面接練習(グループ面接)  |          |          |               |                         |                                |      |
|                 | 30-32.仮想企業面接練習(個人面接)  |          |          |               |                         |                                |      |
|                 | 33-39.作品制作、進捗確認、個別指導  |          |          |               |                         |                                |      |
|                 | 40-42.作品制作、前期発表準備   |          |          |               |                         |                                |      |
|                 | 43-45.期末発表会、講評  |          |          | 最終評価          |                         |                                |      |
| 評価方法            | 制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。ビジネスマナーについては、①電話受け答え対応、②メール対応、③応募書類記入、④面接対応で評価する。  |          |          |               |                         |                                |      |
|                 |   | 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             | グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ   |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |
| 科目名(英)          | Global Citizen Basic Ⅱ  |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |
| 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<br>担当科目 |                     |                                |      |  |  |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科イラストコース2年   |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |
| 授業概要            | 社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。 |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |
| 授業形式            | 講義:   | <input type="radio"/>                  | 演習:                   |               | 実習:                 |                                | 実技:  |  | ※ 主たる方法: <input type="radio"/> その他: <input type="triangle"/> |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                               | 運動<br>技能              | 態度<br>意欲      | その他                 | 目標                             |      |  |  |
|                 | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>                  |                       |               |                     | 歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力 |      |  |  |
|                 | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>                  |                       |               |                     | 未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力 |      |  |  |
|                 | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>                  |                       |               |                     | 与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力        |      |  |  |
| テキスト・教材<br>参考図書 | グローバルシティズンベーシックⅡ(麻生塾)   |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |
| 授業計画            | 授業項目・内容   |  |                       | 授業外学修指示       |                     |                                |      |  |  |
|                 | 1   | グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～ |                       |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |  |  |
|                 | 2   | なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～       |                       |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |  |  |
|                 | 3   | 自己を知る ～私の過去・現在・未来～                     |                       |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |  |  |
|                 | 4   | 伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」                 |                       |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |  |  |
|                 | 5   | 伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」             |                       |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |  |  |
|                 | 6   | 与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。                 |                       |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |  |  |
|                 | 7   | 自己の大切さと責任を自覚する                         |                       |               | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと |                                |      |  |  |
|                 | 8   | GCBⅡを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと         |                       |               | レポートを完成させておく。       |                                |      |  |  |
|                 |   |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |
| 評価方法            | 出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。<br>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   | <input type="radio"/>                  | <input type="radio"/> |               |                     |                                | 100% |  |  |
|                 | 発表・作品   |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |
| 履修上の注意          |   |  |                       |               |                     |                                |      |  |  |

|                 |  |          |          |               |                 |  |      |
|-----------------|--|----------|----------|---------------|-----------------|--|------|
| 科目名             | イラストレーション応用 I  |          |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)          | Illustration Technique Advance I   |          |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 6単位  | 時間数      | 90時間     | 担当者           | 植木 瑛美           |  |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科イラストコース2年  |          |          |               |                 |  |      |
| 授業概要            | 就職活動用ポートフォリオ作品の制作。イラスト技術基礎(キャラクターデザイン、着彩など)を応用に作品展示用など他者需要からみたイラスト作品の制作、考え方を学ぶ。または応用(キャラクター三面図、世界観込みのイラスト・コンセプトアート、装画を想定したイラスト、漫画など)課題として形としていく。 |          |          |               |                 |  |      |
| 授業形式            | 講義:  | 演習: ○    | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標   |      |
|                 | ○  | ○        |          |               |                 | 技術基礎を応用しての就職活動用の作品制作ができる。                  |      |
|                 | ○  | ○        |          |               |                 | 他者目線、需要を反映し、作品のクオリティアップを行う事ができる。(世界観設定、画力) |      |
|                 |  |          |          |               |                 |  |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | CLIP STUDIO PAINT、液晶タブレット他デジタルツール  |          |          |               |                 |  |      |
| 授業計画            | 授業項目・内容  |          |          | 授業外学修指示       |                 |  |      |
|                 | 1-3.イラスト表現研究/ツール基礎、応用・進捗確認   |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 4-11.作品制作1/進捗確認  |          |          | 課題①           |                 |  |      |
|                 | 12-14.作品制作1/仕上げ  |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 15-21.作品制作2/進捗確認   |          |          | 課題②           |                 |  |      |
|                 | 22-24.作品制作2/仕上げ  |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 25-31.作品制作3/進捗確認   |          |          | 課題③           |                 |  |      |
|                 | 32-34.作品制作3/仕上げ  |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 35-37.作品制作4/進捗確認   |          |          | 課題④           |                 |  |      |
|                 | 38-43.作品制作4/仕上げ  |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 44-45.課題講評   |          |          |               |                 |  |      |
| 評価方法            | ①課題ごとのテーマの完成度により、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。<br>③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。   |          |          |               |                 |  |      |
|                 |  | 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             | キャリアデザイン I  |              |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)          | Career Design I   |              |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 2単位   | 時間数          | 30時間     | 担当者           | 甲斐 奈津代          |  |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期         | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科 イラストコース2年  |              |          |               |                 |  |      |
| 授業概要            | 働く意欲や「なぜ働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。<br>就職へ向け就業威力を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。 |              |          |               |                 |  |      |
| 授業形式            | 講義: ○   | 演習:          | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能     | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                                       |      |
|                 | ○   |              |          |               |                 | 目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。                 |      |
|                 | ○   |              |          |               |                 | 職業理解や業界理解を深め、個々の目指す職種に必要な準備物が何であるか説明できる。 |      |
|                 |   |              |          |               |                 |  |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | なし  |              |          |               |                 |  |      |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容      |          |               |                 | 授業外学修指示                                  |      |
|                 | 1   | 就職するということ    |          |               |                 |  |      |
|                 | 2   | 仕事の理解        |          |               |                 |  |      |
|                 | 3   | 職業研究         |          |               |                 |  |      |
|                 | 4   | 業界研究         |          |               |                 |  |      |
|                 | 5   | 求人票の見方       |          |               |                 |  |      |
|                 | 6   | 職業研究／業界研究まとめ |          |               |                 |  |      |
|                 | 7   | 自己理解(特性)     |          |               |                 |  |      |
|                 | 8   | 自己理解(長所・短所)  |          |               |                 |  |      |
|                 | 9   | 雇用形態と働き方     |          |               |                 |  |      |
|                 | 10  | 社会人基礎力に関する理解 |          |               |                 |  |      |
|                 | 11  | 社会人マナー① 敬語   |          |               |                 |  |      |
|                 | 12  | 社会人マナー② 電話   |          |               |                 |  |      |
|                 | 13  | 社会人マナー③ メール  |          |               |                 |  |      |
|                 | 14  | 社会人マナー④ 書類応募 |          |               |                 |  |      |
| 15              | まとめ   |              |          |               |                 |  |      |
| 評価方法            | 出席状況(30%)、作文・レポートなどの提出(70%)で評価する。<br>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   |              | ○        |               | ○               |  | 70%  |
|                 | 発表・作品   |              |          |               |                 |  |      |
|                 | 授業への取り組み  |              |          |               | ○               |  | 30%  |
| 履修上の注意          |   |              |          |               |                 |  |      |

|                        |  |          |          |               |                 |  |      |
|------------------------|--|----------|----------|---------------|-----------------|--|------|
| 科目名                    | デザイン技法応用 I   |          |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)                 | Design Techniqe Advance I  |          |          |               |                 |  |      |
| 単位数                    | 4単位  | 時間数      | 60時間     | 担当者           | 岩崎 文紀           |  |      |
| 実施年度                   | 2019年度   | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年                | マンガ・イラスト・CG科イラストコース2年  |          |          |               |                 |  |      |
| 授業概要                   | 業界で必須とされる画像編集ソフトPhotoshop、及びIllustratorの応用的なテクニックについて学ぶ授業です。各検定における”スタンダード”相当の内容の復習、及び”エキスパート”相当の内容が含まれます。各デジタルツールの特性を理解し、状況に応じたツールの使い分けが出来るようになることを目指します。 |          |          |               |                 |  |      |
| 授業形式                   | 講義: △  | 演習: ○    | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)         | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                                       |      |
|                        |  | ○        | ○        |               |                 | Photoshopの基礎知識を学び、実際に制作、就職に応用することができる。   |      |
|                        |  | ○        | ○        |               |                 | Illustratorの基礎知識を学び、実際に制作、就職に応用することができる。 |      |
|                        |  |          | ○        |               |                 | Photoshop、Illustrator検定問題を解く事ができる。       |      |
| テキスト・教材<br>参考図書        | Photoshop®クイックマスターCC、Illustrator®クイックマスターCC  |          |          |               |                 |  |      |
| 授業計画                   | 授業項目・内容  |          |          | 授業外学修指示       |                 |  |      |
|                        | 1-2.Photoshop①/基礎操作復習  |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 3-4.Photoshop②/選択範囲  |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 5-6.Photoshop③/画像の移動と変形  |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 7-8.Photoshop④/カラーモード・色調補正   |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 9-10.Photoshop⑤/ペイント・レイヤー操作  |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 11-12.Photoshop⑥/パスとシェイプ   |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 13-14.Photoshop⑦/テキスト・フィルター  |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 15-16.Photoshop検定問題  |          |          | 練習問題          |                 |  |      |
|                        | 17-18.Illustrator①/基本操作復習  |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 19-20.Illustrator②/オブジェクト1   |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 21-22.Illustrator③/オブジェクト2   |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 23-24.Illustrator④/文字編集  |          |          |               |                 |  |      |
|                        | 25-26.Illustrator⑤/パス1   |          |          |               |                 |  |      |
| 27-28.Illustrator⑥/パス2 |  |          |          |               |                 |  |      |
| 29-30.Illustrator検定問題  |  |          | 練習問題     |               |                 |  |      |
| 評価方法                   | (1) 過去問題を2回実施する。<br>(2) 出席状況(30%)、過去問題(70%)で評価する。<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>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   |          | ○        | ◎             |                 |  | 70%  |
|                        | 授業態度   |          |          |               | ○               |  | 30%  |
|                        |  |          |          |               |                 |  |      |
|                        |  |          |          |               |                 |  |      |
| 履修上の注意                 |  |          |          |               |                 |  |      |

|                 |   |          |          |                          |                 |                             |      |
|-----------------|---|----------|----------|--------------------------|-----------------|-----------------------------|------|
| 科目名             | レイアウト演習 I   |          |          |                          |                 |                             |      |
| 科目名(英)          | Layout Exercise I   |          |          |                          |                 |                             |      |
| 単位数             | 2単位   | 時間数      | 30時間     | 担当者                      | 植木 瑛美           |                             |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目            | ○               |                             |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科イラストコース2年   |          |          |                          |                 |                             |      |
| 授業概要            | 就職活動用ポートフォリオ作品のレイアウト、作品の構図レイアウトを知識として学び作品に反映する。   |          |          |                          |                 |                             |      |
| 授業形式            | 講義:   | 演習: ○    | 実習:      | 実技:                      | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                             |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲                 | その他             | 目標                          |      |
|                 |   | ○        |          |                          |                 | 作品集としてのレイアウトを知識として学ぶことができる。 |      |
|                 |   | ○        | ○        |                          |                 | 就職活動用のポートフォリオを制作することができる。   |      |
|                 |   |          |          |                          |                 |                             |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | なし  |          |          |                          |                 |                             |      |
| 授業計画            | 授業項目・内容   |          |          | 授業外学修指示                  |                 |                             |      |
|                 | 1-5.ポートフォリオのテーマ、内容の選択   |          |          | ポートフォリオにまとめる作品データを集めておく。 |                 |                             |      |
|                 | 6-10.作品確認、レイアウト構造(ラフ)   |          |          |                          |                 |                             |      |
|                 | 11-12.デザインチェック  |          |          | 中間評価                     |                 |                             |      |
|                 | 13-18.レイアウト演習   |          |          |                          |                 |                             |      |
|                 | 19-23.作品制作1/1学生前期の作品整備  |          |          |                          |                 |                             |      |
|                 | 20-28.作品制作2/1学生後期の作品整備  |          |          |                          |                 |                             |      |
|                 | 29-30.仕上げ、講評  |          |          | 最終評価                     |                 |                             |      |
|                 |   |          |          |                          |                 |                             |      |
|                 |   |          |          |                          |                 |                             |      |
| 評価方法            | (1)出席状況(30%)、過去問題(70%)で評価する。<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>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 I   |          |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)          | Planning Practice I  |          |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数      | 60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<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科イラストコース2年  |          |          |               |                 |  |      |
| 授業概要            | 自己管理、スケジュール管理の精神を養う。各学科の進捗状況、ポートフォリオの進捗状況、今週の目標、先週の目標の達成度をレポートとして提出させ、定期的に個人面談を行う。自分の現在の状況を正確に認識し、各課題(仕事)の優先順位や期日までの仕事の配分などを身に付けさせ、現在の仕事の進捗状況を報告できるようにし、7月中にポートフォリオを完成させる。 |          |          |               |                 |  |      |
| 授業形式            | 講義:  | 演習: ○    | 実習: ○    | 実技: ○         | ※ 主たる方法:○ その他:△ |  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                                       |      |
|                 |  | ○        | ○        |               |                 | スケジュール管理(作業配分管理)能力を身に付け、計画的に作業を進める事ができる。 |      |
|                 |  | ○        | ○        |               |                 | 自分の仕事の進捗状況を把握し、現状と改善策を説明する事ができる。         |      |
|                 |  |          | ○        |               |                 | ポートフォリオを完成させる事ができる。                      |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | なし   |          |          |               |                 |  |      |
| 授業計画            | 授業項目・内容  |          |          | 授業外学修指示       |                 |  |      |
|                 | 1-2.授業趣旨説明・スケジュール&レポート作成指導   |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 3-18.作品制作、進捗確認、個別レポート  |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 19-20.中間発表会  |          |          | 中間チェック        |                 |  |      |
|                 | 21-26.作品制作、進捗確認、個別レポート   |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 27-28.作品制作、前期発表準備  |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 29-30.期末発表会、講評   |          |          | 最終評価          |                 |  |      |
|                 |  |          |          |               |                 |  |      |
|                 |  |          |          |               |                 |  |      |
|                 |  |          |          |               |                 |  |      |
| 評価方法            | 制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。<br>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 |
|                 | 定期試験   |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 小テスト   |          |          |               |                 |  |      |
|                 | 宿題・レポート  |          |          | ○             | ○               |  | 50%  |
|                 | 発表・作品  |          | ○        | ◎             | ○               |  | 50%  |
| 履修上の注意          |  |          |          |               |                 |  |      |

|                 |  |   |          |               |                 |   |      |
|-----------------|--|---|----------|---------------|-----------------|---|------|
| 科目名             | 実践技術研究 I   |   |          |               |                 |   |      |
| 科目名(英)          | Practical Skill Research I   |   |          |               |                 |   |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数   | 60時間     | 担当者           | 篠田 隆浩           |   |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期  | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |   |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科(2年課程)イラスト2年   |   |          |               |                 |   |      |
| 授業概要            | 3D空間に関するすべての実技・理論を身に付けます。スカルプトモデリングでの作品制作を主に行います。解説の後に演習を行う授業スタイルが主です。 |   |          |               |                 |   |      |
| 授業形式            | 講義:  | 演習: ○   | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |   |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能  | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                                      |      |
|                 |  | ○   | ○        |               |                 | 対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、オリジナル作品に反映させる事ができる。 |      |
|                 |  |   | ○        |               |                 | CGでの質感の表現技法を習得し、作品に反映する事ができる。           |      |
|                 |  |   |          |               |                 |   |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | なし   |   |          |               |                 |   |      |
| 授業計画            | 授業項目・内容  |   |          | 授業外学修指示       |                 |   |      |
|                 | 1-2.【導入授業】空間を意識し把握する為の基礎知識   |   |          |               |                 |   |      |
|                 | 3-4.【導入授業】空間を表現する為の基礎知識  |   |          |               |                 |   |      |
|                 | 5-10.Scupltrisでのモデリング  |   |          |               |                 |   |      |
|                 | 11-12.SubstancePainterの説明  |   |          |               |                 |   |      |
|                 | 13-16.SubstancePainterの演習  |   |          | 課題①           |                 |   |      |
|                 | 17-18.Zbrushでのワークフロー説明   |   |          |               |                 |   |      |
|                 | 19-22.Zbrushでのモデリング  |   |          |               |                 |   |      |
|                 | 23-24.SubstancePainterの演習(応用)  |   |          | 課題②           |                 |   |      |
|                 | 25-26.Keyshotでのライティング  |   |          |               |                 |   |      |
|                 | 27-28.Keyshotでのレンダリング  |   |          | 課題③           |                 |   |      |
|                 | 29-30.Keyshotでのトゥーンレンダリング  |   |          | 課題④           |                 |   |      |
|                 | 評価方法   | 制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。<br>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 I  |                         |          |               |                 |                             |      |
| 科目名(英)          | Graduation Works I  |                         |          |               |                 |                             |      |
| 単位数             | 6単位   | 時間数                     | 90時間     | 担当者           | 甲斐 奈津代          |                             |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期                    | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 |                 |                             |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科イラストコース2年   |                         |          |               |                 |                             |      |
| 授業概要            | この授業では実際の制作現場を想定し、将来の進路につながるテーマの制作に取り組む。<br>制作を通して業界に貢献できるスキルを身に付け、実践に活かす。                |                         |          |               |                 |                             |      |
| 授業形式            | 講義:   | 演習: ○                   | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                             |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                          |      |
|                 |   | ○                       | ○        |               |                 | クライアントの要望を汲取り、作品に反映することができる |      |
|                 |   | ○                       | ○        |               |                 | 設定したテーマを一つの作品として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<br>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.想定企業・テーマ選定、スケジュール作成 |          |               |                 |                             |      |
|                 |   | 4-21.作品制作、進捗確認、個別指導     |          |               |                 |                             |      |
|                 |   | 22-24.中間発表会             |          |               | 中間チェック          |                             |      |
|                 |   | 25-39.作品制作、進捗確認、個別指導    |          |               |                 |                             |      |
|                 |   | 40-42.作品制作、前期発表準備       |          |               |                 |                             |      |
|                 |   | 43-45.期末発表会、講評          |          |               | 最終評価            |                             |      |
|                 |   |                         |          |               |                 |                             |      |
|                 |   |                         |          |               |                 |                             |      |
|                 |   |                         |          |               |                 |                             |      |
| 評価方法            | 制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。<br>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 |
|                 | 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             | グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ   |  |          |               |        |                                |      |
| 科目名(英)          | Global Citizen Basic Ⅱ  |  |          |               |        |                                |      |
| 単位数             | 1単位   | 時間数                                    | 15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<br>担当科目 |        |                                |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2年  |  |          |               |        |                                |      |
| 授業概要            | 社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。 |  |          |               |        |                                |      |
| 授業形式            | 講義:   | ○                                      | 演習:      |               | 実習:    |                                |      |
|                 |   |  |          |               | 実技:    |                                |      |
|                 | ※ 主たる方法:○ その他:△   |  |          |               |        |                                |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                               | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他    | 目標                             |      |
|                 | ○   | ○                                      |          |               |        | 歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力 |      |
|                 | ○   | ○                                      |          |               |        | 未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力 |      |
|                 | ○   | ○                                      |          |               |        | 与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力        |      |
|                 |   |  |          |               |        |                                |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | グローバルシティズンベーシックⅡ(麻生塾)   |  |          |               |        |                                |      |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容                                |          |               |        | 授業外学修指示                        |      |
|                 | 1   | グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～ |          |               |        | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと            |      |
|                 | 2   | なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～       |          |               |        | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと            |      |
|                 | 3   | 自己を知る ～私の過去・現在・未来～                     |          |               |        | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと            |      |
|                 | 4   | 伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」                 |          |               |        | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと            |      |
|                 | 5   | 伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」             |          |               |        | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと            |      |
|                 | 6   | 与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。                 |          |               |        | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと            |      |
|                 | 7   | 自己の大切さと責任を自覚する                         |          |               |        | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと            |      |
|                 | 8   | GCBⅡを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと         |          |               |        | レポートを完成させておく。                  |      |
|                 | 9   |  |          |               |        |                                |      |
|                 | 10  |  |          |               |        |                                |      |
|                 | 11  |  |          |               |        |                                |      |
|                 | 12  |  |          |               |        |                                |      |
|                 | 13  |  |          |               |        |                                |      |
|                 | 14  |  |          |               |        |                                |      |
| 15              |   |  |          |               |        |                                |      |
| 評価方法            | 出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。<br>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   | ○                                      | ◎        |               |        |                                | 100% |
|                 | 発表・作品   |  |          |               |        |                                |      |
| 履修上の注意          |   |  |          |               |        |                                |      |

|                 |  |          |          |                   |                 |                             |      |
|-----------------|--|----------|----------|-------------------|-----------------|-----------------------------|------|
| 科目名             | キャリアデザイン I   |          |          |                   |                 |                             |      |
| 科目名(英)          | Career Design I  |          |          |                   |                 |                             |      |
| 単位数             | 2単位  | 時間数      | 30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<br>担当科目     |                 |                             |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2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。<br>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<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>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<br>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.履歴書:自己PRのブラッシュアップ  |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 2-3.履歴書:志望動機を考える   |          |          | 履歴書の仕上げ           |                 |                             |      |
|                 | 4-5.企業研究:希望業種の企業研究   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 6.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 |                 |                             |      |
|                 | 7-8.面接練習:自己PR、志望動機について   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 9-10.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 11.企業研究:求人が来ている企業の研究   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 12-13.面接練習:自己PR、志望動機について   |          |          |                   |                 |                             |      |
|                 | 14-15.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方  |          |          |                   |                 |                             |      |
| 評価方法            | 成績評価は実施しない。<br>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          | 特になし   |          |          |                   |                 |                             |      |

|                                   |  |       |                  |                    |                 |   |      |
|-----------------------------------|--|-------|------------------|--------------------|-----------------|---|------|
| 科目名                               | デジタルテクニック I  |       |                  |                    |                 |   |      |
| 科目名(英)                            | Digital Technique I  |       |                  |                    |                 |   |      |
| 単位数                               | 4単位  | 時間数   | 60時間             | 担当者                | 洪田 武春           |   |      |
| 実施年度                              | 2019年度   | 実施時期  | 前期               | 実務家教員<br>担当科目      | ○               |   |      |
| 対象学科・学年                           | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2年   |       |                  |                    |                 |   |      |
| 授業概要                              | 漫画業界におけるデジタル化の波により、漫画をデジタルで作成し入稿する技術、および漫画家のアシスタントとして背景などをデジタル描画する技術は、業界を目指すうえでもはや不可欠である。授業では、各個人のアナログまたはデジタル作品の中で必要な背景をデジタルで作成する技術を個別に指導しながら、背景のストックを増やすことが主眼である。 |       |                  |                    |                 |   |      |
| 授業形式                              | 講義: △  | 演習: ○ | 実習:              | 実技:                | ※ 主たる方法:○ その他:△ |   |      |
| 学習目標<br>(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  |      |
|                                   | ○  | ○     |                  |                    |                 | 1年次に学んだデジタル原稿作成技術をさらに高め、目作品の中で目目が表現で制作ができる。 |      |
|                                   | ○  | ○     |                  |                    |                 | プロのデジタルアシスタントに適応できるレベルの制作を行う事ができる。          |      |
|                                   | ○  | ○     |                  |                    |                 | アナログとデジタルの相互の原稿作成技術を学び両立した作品制作ができる。         |      |
| テキスト・教材<br>参考図書                   | オリジナル教材ファイル  |       |                  |                    |                 |   |      |
| 授業計画                              | 授業項目・内容  |       |                  | 授業外学修指示            |                 |   |      |
|                                   | 1-2.アナログ模写デジタル仕上げ課題1・効果線   |       |                  |                    |                 |   |      |
|                                   | 3-4.アナログ模写デジタル仕上げ課題2・爆発  |       |                  |                    |                 |   |      |
|                                   | 5-6.アナログ模写デジタル仕上げ課題3・カケアミ  |       |                  |                    |                 |   |      |
|                                   | 7-8.アナログ模写デジタル仕上げ課題4・廊下と教室   |       |                  |                    |                 |   |      |
|                                   | 9-10.アナログ模写デジタル仕上げ課題5・背景トーン①背景描画   |       |                  |                    |                 |   |      |
|                                   | 11-12.アナログ模写デジタル仕上げ課題5・背景トーン②トーン仕上げ  |       |                  | 遅れている個所は時間外に描画する   |                 |   |      |
|                                   | 13-14.デジタルアシスタント課題1・教室キャラ①下描き  |       |                  | 1年次で学んだ透視図法を再度復習する |                 |   |      |
|                                   | 15-16.デジタルアシスタント課題1・教室キャラ②ペン入れ   |       |                  | 遅れている個所は時間外に描画する   |                 |   |      |
|                                   | 17-18.デジタルアシスタント課題2・階段①パース描画   |       |                  | 1年次で学んだ透視図法を再度復習する |                 |   |      |
|                                   | 19-20.デジタルアシスタント課題2・階段②仕上げトーン処理  |       |                  | 遅れている個所は時間外に描画する   |                 |   |      |
|                                   | 21-22.デジタルアシスタント課題3.夕暮れ電車①空トーン処理   |       |                  | 夕焼け空について資料を集めておく   |                 |   |      |
|                                   | 23-24.デジタルアシスタント課題3.夕暮れ電車②影トーン処理   |       |                  | 遅れている個所は時間外に描画する   |                 |   |      |
|                                   | 25-26.デジタルアシスタント課題4・1Pコマ内仕上げ①下描き   |       |                  | 遅れている個所は時間外に描画する   |                 |   |      |
| 27-28.デジタルアシスタント課題4・1Pコマ内仕上げ②ペン入れ |  |       | 遅れている個所は時間外に描画する |                    |                 |   |      |
| 29-30.デジタルアシスタント課題4・1Pコマ内仕上げ③仕上げ  |  |       | 遅れている個所は時間外に描画する |                    |                 |   |      |
| 評価方法                              | アナログ模写課題5つを各10点、デジタルアシスタント課題1～3までを各10点、課題4を20点満点で採点する。これを下記の観点・割合で評価する。<br>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  |       |                  |                    |                 |   |      |
|                                   | 課題   |       | ○                | ◎                  | ○               |   | 100% |
| 履修上の注意                            | 課題を5つ以上提出せず、出席が10回に満たない場合は、単位認定をしない。   |       |                  |                    |                 |   |      |

|                 |  |                          |      |               |                 |                              |      |
|-----------------|--|--------------------------|------|---------------|-----------------|------------------------------|------|
| 科目名             | 業界分析 I   |                          |      |               |                 |                              |      |
| 科目名(英)          | Industry Analysis I  |                          |      |               |                 |                              |      |
| 単位数             | 2単位  | 時間数                      | 30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<br>担当科目 | ○               |                              |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2年   |                          |      |               |                 |                              |      |
| 授業概要            | 為、映像を観て各自分析をさせ、映像作品に対してどう考えたかをレポートとして文章におこし、自分に足りないものや、<br>どのような事が求められるかを分析する。   |                          |      |               |                 |                              |      |
| 授業形式            | 講義:  | 演習: ○                    | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                              |      |
| 学習目標<br>(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                           |      |
|                 | ○  | ○                        |      |               |                 | 映像作品を鑑賞し、あらすじを文章にまとめる事ができる。  |      |
|                 | ○  | ○                        |      |               |                 | 映像作品を鑑賞し、自身の見解を文章にまとめる事ができる。 |      |
|                 |  |                          |      |               |                 |                              |      |
| テキスト・教材<br>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  | アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。 |      |               |                 |                              |      |
|                 | 2  | 自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。   |      |               |                 |                              |      |
|                 | 3  | 講評・フィードバック。              |      |               | レポート①           |                              |      |
|                 | 4  | アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。 |      |               |                 |                              |      |
|                 | 5  | 自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。   |      |               |                 |                              |      |
|                 | 6  | 講評・フィードバック。              |      |               | レポート②           |                              |      |
|                 | 7  | アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。 |      |               |                 |                              |      |
|                 | 8  | 自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。   |      |               |                 |                              |      |
|                 | 9  | 講評・フィードバック。              |      |               | レポート③           |                              |      |
|                 | 10   | アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。 |      |               |                 |                              |      |
|                 | 11   | 自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。   |      |               |                 |                              |      |
|                 | 12   | 講評・フィードバック。              |      |               | レポート④           |                              |      |
|                 | 13   | アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。 |      |               |                 |                              |      |
|                 | 14   | 自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。   |      |               |                 |                              |      |
| 15              | 講評・フィードバック。  |                          |      | レポート⑤         |                 |                              |      |
| 評価方法            | 映像作品を鑑賞後ストーリーに関する事、感想、伏線に関して等を記入し提出。<br>提出された文字量で、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。<br>それぞれの課題の平均値により最終評価とする。 |                          |      |               |                 |                              |      |
|                 |  | 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  |                          | ○    | ◎             |                 |                              | 80%  |
|                 | 発表・作品  |                          |      |               |                 |                              |      |
|                 | 授業態度、意欲(提出率)   |                          |      |               | ○               |                              | 20%  |
|                 |  |                          |      |               |                 |                              |      |
| 履修上の注意          |  |                          |      |               |                 |                              |      |

|                 |  |          |          |               |                 |  |      |
|-----------------|--|----------|----------|---------------|-----------------|--|------|
| 科目名             | 卒業制作 I   |          |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)          | Graduation Works I   |          |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数      | 60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<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2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。<br>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<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>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<br>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       |                 |  |      |
|                 | 1-6.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       |                 |  |      |
|                 | 7-14.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(下描き)   |          |          | 課題チェック②       |                 |  |      |
|                 | 15-22.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(ペン入れ)   |          |          | 課題チェック③       |                 |  |      |
|                 | 23.29.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(仕上げ)  |          |          | 中間チェック        |                 |  |      |
|                 | 30.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。<br>各項目での平均値により最終評価とする。<br>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 I   |          |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数      | 60時間     | 担当者           | 小川 修            |  |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2年   |          |          |               |                 |  |      |
| 授業概要            | 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<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>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<br>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       |                 |  |      |
|                 | 1-6.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       |                 |  |      |
|                 | 7-14.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(下描き)   |          |          | 課題チェック②       |                 |  |      |
|                 | 15-22.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(ペン入れ)   |          |          | 課題チェック③       |                 |  |      |
|                 | 23.29.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(仕上げ)  |          |          | 中間チェック        |                 |  |      |
|                 | 30.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。<br>各項目での平均値により最終評価とする。<br>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             | 投稿作品制作 I   |          |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)          | Post Production I  |          |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数      | 60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<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2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。<br>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<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>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<br>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       |                 |  |      |
|                 | 1-6.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       |                 |  |      |
|                 | 7-14.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(下描き)   |          |          | 課題チェック②       |                 |  |      |
|                 | 15-22.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(ペン入れ)   |          |          | 課題チェック③       |                 |  |      |
|                 | 23.29.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(仕上げ)  |          |          | 中間チェック        |                 |  |      |
|                 | 30.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。<br>各項目での平均値により最終評価とする。<br>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             | 投稿作品制作 II  |          |          |               |                 |  |      |
| 科目名(英)          | Post Production II   |          |          |               |                 |  |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数      | 60時間     | 担当者           | 小川 修            |  |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2年   |          |          |               |                 |  |      |
| 授業概要            | 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<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>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<br>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       |                 |  |      |
|                 | 1-6.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       |                 |  |      |
|                 | 7-14.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(下描き)   |          |          | 課題チェック②       |                 |  |      |
|                 | 15-22.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(ペン入れ)   |          |          | 課題チェック③       |                 |  |      |
|                 | 23.29.商業誌・ASO漫画賞向け作品制作(仕上げ)  |          |          | 中間チェック        |                 |  |      |
|                 | 30.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。<br>各項目での平均値により最終評価とする。<br>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                         | 漫画テクニック I  |          |          |               |                 |                             |      |
| 科目名(英)                      | Manga Technique I  |          |          |               |                 |                             |      |
| 単位数                         | 2  | 時間数      | 30時間     | 担当者           | 馬場 智晴           |                             |      |
| 実施年度                        | 2019年度   | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |                             |      |
| 対象学科・学年                     | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2年   |          |          |               |                 |                             |      |
| 授業概要                        | マンガを描く上で、重要な人体、キャラクターを描く技術を、より向上させるために、1年生の頃よりも、もっと様々なキャラクター、動きのあるポーズを描く。前期は主に、体型別のポーズやアクションポーズを主に描いていく。 |          |          |               |                 |                             |      |
| 授業形式                        | 講義:  | 演習: ○    | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                             |      |
| 学習目標<br>(到達目標)              | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                          |      |
|                             |  |          | ○        |               |                 | 様々な体型のキャラクターの形を覚えて描くことができる。 |      |
|                             |  |          | ○        |               |                 | 迫力のある動き、アクションポーズを描くことができる。  |      |
|                             |  |          |          |               |                 |                             |      |
| テキスト・教材<br>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       |                 |                             |      |
|                             | 1-2.着衣のポーズ、机、イス込みの座るポーズ  |          |          | 課題①           |                 |                             |      |
|                             | 3-4.着衣のポーズ、地面に寝そべるポーズ。   |          |          | 課題②           |                 |                             |      |
|                             | 5-6.体型別のポーズ、太った人、やせた人の立ちポーズ。   |          |          | 課題③           |                 |                             |      |
|                             | 7-8.体型別のポーズ、太った人、やせた人の歩く走るポーズ。   |          |          | 課題④           |                 |                             |      |
|                             | 9-10.体型別のポーズ、太った人、やせた人の座るポーズ。  |          |          | 課題⑤           |                 |                             |      |
|                             | 11-12.体型別のポーズ、太った人、やせた人の寝ポーズ。  |          |          | 課題⑥           |                 |                             |      |
|                             | 13-14.アクションポーズ、女子高生の様々なアクション。  |          |          | 課題⑦           |                 |                             |      |
|                             | 15-16.アクションポーズ、ヤンキーの様々なアクション。  |          |          | 課題⑧           |                 |                             |      |
|                             | 17-18.アクションポーズ、銃を構える様々なアクション。  |          |          | 課題⑨           |                 |                             |      |
|                             | 19-20.アクションポーズ、日本刀を構える様々なアクション。  |          |          | 課題⑩           |                 |                             |      |
|                             | 21-22.アクションポーズ、日本刀を振る様々なアクション。   |          |          | 課題⑪           |                 |                             |      |
|                             | 23-24.アクションポーズ、様々な武器を使つてのアクション。  |          |          | 課題⑫           |                 |                             |      |
|                             | 25-26.2人のポーズ、2名の人物が並んで歩くポーズ。   |          |          | 課題⑬           |                 |                             |      |
|                             | 27-28.2人のポーズ、2名の人物が手をつなぐポーズ。   |          |          | 課題⑭           |                 |                             |      |
| 29-30.2人のポーズ、2名の人物が抱き合うポーズ。 |  |          | 課題⑮      |               |                 |                             |      |
| 評価方法                        | 課題として原稿用紙にポーズを描き、提出。その出来によって、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)の5段階にて評価。その課題の平均で単位の評価とする。      |          |          |               |                 |                             |      |
|                             |  | 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  |          |          |               |                 |                             |      |
|                             | 課題の提出  |          |          | ◎             | ○               |                             | 100% |
| 履修上の注意                      |  |          |          |               |                 |                             |      |

|                 |  |          |          |               |                 |                                  |      |
|-----------------|--|----------|----------|---------------|-----------------|----------------------------------|------|
| 科目名             | 漫画ポートフォリオ制作 I  |          |          |               |                 |                                  |      |
| 科目名(英)          | Manga Portfolio Production I   |          |          |               |                 |                                  |      |
| 単位数             | 2単位  | 時間数      | 30時間     | 担当者           | 小川 修            |                                  |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期     | 前期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |                                  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト・CG科マンガコース2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<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能 | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                               |      |
|                 |  |          | ○        |               |                 | 要求された背景画を手早く制作することができる。          |      |
|                 |  |          | ○        |               |                 | 漫画アシスタント応募用の作品として3~4種類の作品を準備できる。 |      |
|                 |  |          |          |               |                 |                                  |      |
| テキスト・教材<br>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       |                 |                                  |      |
|                 | 1-2.背景を描く。(実際のB4原稿の2コマに背景を描く。)   |          |          | 課題①           |                 |                                  |      |
|                 | 3-4.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。   |          |          |               |                 |                                  |      |
|                 | 5-7.背景を描く。(実際のB4原稿に背景を描き仕上げる。)   |          |          | 課題②           |                 |                                  |      |
|                 | 8.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。  |          |          |               |                 |                                  |      |
|                 | 9.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。   |          |          | 課題③           |                 |                                  |      |
|                 | 10.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。   |          |          |               |                 |                                  |      |
|                 | 11.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。  |          |          | 課題④           |                 |                                  |      |
|                 | 12-14.ポートフォリオ用に写真を元に背景を描く。   |          |          | 課題⑤           |                 |                                  |      |
|                 | 15.ポートフォリオとしてのまとめ。   |          |          |               |                 |                                  |      |
| 評価方法            | ①課題の完成度により、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。<br>②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。<br>③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。 |          |          |               |                 |                                  |      |
|                 |  | 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          |  |          |          |               |                 |                                  |      |