

科目名	就職実務Ⅱ						
科目名(英)	Job Practice Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	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。 この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。	
	○	○				企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。	
	○	○				面接試験での質疑応答ができる。	
テキスト・教材 参考図書	学校法人麻生塾 就職ガイドブック						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.履歴書:自己PRのブラッシュアップ						
	3-4.履歴書:志望動機を考える			履歴書の仕上げ			
	5-8.企業研究:希望業種の企業研究						
	9-12.企業研究:求人が来ている企業の研究			受験に必要な書類、作品の確認と準備			
	13-20.面接練習:自己PR、志望動機について						
	21-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方						
評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(66%以上)・D(66%以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度		○	○	○		100%
履修上の注意	特になし						

科目名	卒業制作B I						
科目名(英)	Graduation Works B I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、水草岳司 篠田隆浩、柴岡秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	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 (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	
		○	○			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 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。 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B II						
科目名(英)	Graduation Works B II						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、水草岳司 篠田隆浩、柴岡秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	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 (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	
		○	○			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 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。 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BⅢ						
科目名(英)	Graduation Works BⅢ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、水草岳司 篠田隆浩、柴岡秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	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 (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	
		○	○			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 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。 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BIV						
科目名(英)	Graduation Works BIV						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、水草岳司 篠田隆浩、柴岡秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	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 (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	
		○	○			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 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。 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	イラストレーション応用Ⅱ						
科目名(英)	Illustration Technique Advance Ⅱ						
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	後期	実務家教員 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)						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				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 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.ポートフォリオ進捗状況の確認と今後の計画						
	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。 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Ⅱ						
科目名(英)	Career Design Ⅱ						
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	後期	実務家教員 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	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。 この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。	
	○	○				企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。	
	○	○				面接試験での質疑応答ができる。	
テキスト・教材 参考図書	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	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。					
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
定期試験							
小テスト							
宿題・レポート							
発表・作品							
授業態度			○	○	○		100%
履修上の注意							

科目名	デザイン技法応用Ⅱ						
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	後期	実務家教員 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 (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	
		○	○			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。	
			○			実際に、IllustratorやPhotoshopを使用して作品を制作する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	Photoshop® Quick Master CC、Illustrator® Quick Master CC						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.Photoshop/フォトタッチ						
	3-4.Photoshop/ロゴデザイン1			Illustrator課題①			
	5-6.Photoshop/ロゴデザイン2			Illustrator課題②			
	7-8.Photoshop/フォトコラージュ1			Illustrator課題③			
	9-10.Photoshop/フォトコラージュ2			Illustrator課題④			
	11-12.Photoshop/Webデザイン			Illustrator課題⑤			
	13.Photoshop/復習						
	14-19.Illustrator/パスツール作品制作1			Photoshop課題①			
	20-25.Illustrator/ロゴデザイン1			Photoshop課題②			
	26-29.Photoshop、Illustratorを使用しての作品制作			最終課題			
	30.講評						
評価方法	①評価練習問題と課題により、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。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、3つの評価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						
	授業態度						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	レイアウト演習Ⅱ						
科目名(英)	Layout ExerciseⅡ						
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	後期	実務家教員 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 (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	
		○				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 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データを追加制作しておく。			
	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学時の作品整備						
	20-28.作品制作2/2学時の作品整備						
	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。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	企画演習Ⅱ						
科目名(英)	Planning Practice Ⅱ						
単位数	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	後期	実務家教員 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 (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	
		○	○			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 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。 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Ⅱ						
科目名(英)	Practical Skill Research Ⅱ						
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	後期	実務家教員 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 (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	
		○	○			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 参考図書	無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.前期の復習						
	3-4.オリジナルモデル作成演習 コンセプト決め						
	5-6.オリジナルモデル作成演習 資料収集						
	7-12.オリジナルモデル作成演習 モデリング						
	13-16.オリジナルモデル作成演習 ペイントとマテリアル作成						
	17-18.オリジナルモデル作成演習 構図とライティング						
	19-20.オリジナルモデル作成演習 レンダリング調整						
	21-22.オリジナルモデル作成演習 ターンテーブルアニメーション						
	23-24.作品の講評会			課題①			
	25-26.3Dを2Dに合成 photoshopでのレタッチ						
	27-29.3Dを使用したイラスト作成			課題②			
	30.作品講評						
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。 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Ⅱ						
科目名(英)	Graduation Works Ⅱ						
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	後期	実務家教員 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。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。「卒業制作Ⅰ」と同様、新たにテーマを選定して取り組んでいく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			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 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。 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	キャリアデザインⅡ						
科目名(英)	Career DesignⅡ						
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	後期	実務家教員 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。 この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。	
	○	○				企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。	
	○	○				面接試験での質疑応答ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1.履歴書:自己PRのブラッシュアップ					
	2	2-3.履歴書:志望動機を考える				履歴書の仕上げ	
	3	4-5.企業研究:希望業種の企業研究					
	4	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	
	5	7-8.面接練習:自己PR、志望動機について					
	6	9-10.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方					
	7	11.企業研究:求人が来ている企業の研究					
	8	12-13.面接練習:自己PR、志望動機について					
	9	14-15.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方					
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(66%以上)・D(66%以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度		○	○	○		100%
履修上の注意	特になし						

科目名	デジタルテクニックⅡ						
科目名(英)	Digital Technique Ⅱ						
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	後期	実務家教員 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	前期および夏休み期間までに制作したネームをもとに、オリジナルのデジタル作品を制作、完成する。また、オリジナル原稿の見込みがたない場合は、デジタルアシスタントとして十分に仕事ができるように、デジタルで制作する背景のデータを作成し、自らのポートフォリオとして役立てる。いずれの場合も、作品の背景・品質を重要視し適宜指導、助言を行う。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				デジタルで出版社の漫画賞及びComicoなどの漫画配信サイトに応募する事ができる。	
	○	○				背景のクオリティーを上げ、プロの漫画デジタルアシスタントをする事ができる。	
	○	○				デジタルでオリジナル作品を制作し、期限内に完成させ学校の作品展に出展する事ができる。	
テキスト・教材 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.デジタルアシスタント課題1・昼と夜①家パース描画			1年次で学習したパースについて、再度復習しておく			
	3-4.デジタルアシスタント課題1・昼と夜②昼と夜のベタ・トーン処理			昼と夜の風景の見え方の違いを観察する			
	5-6.デジタルアシスタント課題2・路地裏①路地裏パース描画			1年次で学習したパースについて、再度復習しておく			
	7-8.デジタルアシスタント課題2・路地裏②ベタ・トーン処理			路地裏の物体を観察し、質感表現を考える			
	9-10.デジタルアシスタント課題3・車①車の定規描画			パースのついた車の見え方を観察する			
	11-12.デジタルアシスタント課題3・車②ベタ・トーン処理			車の材質感・光沢感などを観察する			
	13-14.オリジナル作品制作・下描き①下描きチェック・方向性確認			1年次に描いた作品、またはオリジナルのネームを用意する			
	15-16.オリジナル作品制作・下描き②下描きチェック・個別指導			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する			
	17-18.オリジナル作品制作・下描き③下描きチェック・修正確認			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する			
	19-20.オリジナル作品制作・ペン入れ①キャラペン入れチェック・個別指導			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する			
	21-22.オリジナル作品制作・ペン入れ②キャラペン入れチェック・修正確認			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する			
	23-24.オリジナル作品制作・ペン入れ③背景ペン入れチェック・個別指導			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する			
	25-26.オリジナル作品制作・ペン入れ④背景ペン入れチェック・修正確認			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する			
27-28.オリジナル作品制作・仕上げ①ベタ・トーンの処理・チェック			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する				
29-30.オリジナル作品制作・仕上げ②プリントアウト確認・修正、提出			遅れている箇所は時間外に自主的に描画する				
評価方法	(1)授業の中で課題を3つ制作提出し、各20点満点、計60点で採点する。 (2)2～3Pのオリジナル作品を制作・提出し、40点満点で採点する。 以上を以下の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品 課題		○	◎	○		40%
			○	◎	○		60%
履修上の注意	オリジナル作品を提出せず、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Ⅱ						
科目名(英)	Industry Analysis Ⅱ						
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 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	自身の描きたい作品のストーリーに関してなど頭の中からアウトプットする事が苦手な学生が増えてきている為、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どういう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 (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 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関する事、感想、伏線に関して等を記入し提出。 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。 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 III						
科目名(英)	Graduation Works III						
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	後期	実務家教員 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	卒業後も漫画家デビューを目指していけるよう、前期よりも更にレベルを高めた作品制作を行う。 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。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けた作品をページ数等の規定通り制作する事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6.商業誌向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	7-14.商業誌向け作品制作(下描き)			課題チェック②			
	15-22.商業誌向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	23.29.商業誌向け作品制作(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。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	卒業制作Ⅳ						
科目名(英)	Graduation WorksⅣ						
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	後期	実務家教員 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	卒業後も漫画家アシスタントとして採用されるよう、前期で練習したレベルを更に高め作画能力を付けていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けた作品をページ数等の規定通り制作する事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	7-14.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(下描き)			課題チェック②			
	15-22.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	23.29.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(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。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	投稿作品制作Ⅲ						
科目名(英)	Post ProductionⅢ						
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	後期	実務家教員 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	卒業後も漫画家デビューを目指していけるよう、前期よりも更にレベルを高めた作品制作を行う。 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。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けた作品をページ数等の規定通り制作する事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6.商業誌向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	7-14.商業誌向け作品制作(下描き)			課題チェック②			
	15-22.商業誌向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	23.29.商業誌向け作品制作(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。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	投稿作品制作 IV						
科目名(英)	Post Production IV						
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	後期	実務家教員 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	卒業後も漫画家アシスタントとして採用されるよう、前期で練習したレベルを更に高め作画能力を付けていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けた作品をページ数等の規定通り制作する事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	7-14.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(下描き)			課題チェック②			
	15-22.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	23.29.商業誌・アシスタント応募向け作品制作(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。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	漫画テクニックⅡ						
科目名(英)	Manga Technique II						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	馬場 智晴		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース2年						
授業概要	後期は今までのポーズの応用として、2名での様々なポーズを描くことで、学生の、より一層の技術向上を図る。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			2名のキャラクターのそれぞれの動きを、描くことができる。	
			○			積極的に、自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.2人のポーズ、男性が女性を抱き上げるポーズ。			課題①			
	3-4.2人のポーズ、2名の人物が並んでイスに座るポーズ。			課題②			
	5-6.2人のポーズ、2名が机に向かい合って座るポーズ。			課題③			
	7-8.2人のポーズ、2名の人物が地面に座るポーズ。			課題④			
	9-10.2人のポーズ、膝枕のポーズ。			課題⑤			
	11-12.2人のポーズ、2名の人物の寝ポーズ。			課題⑥			
	13-14.2人のアクション、2人が殴り合うアクション。			課題⑦			
	15-16.2人のアクション、2人が蹴りあうアクション。			課題⑧			
	17-18.2人のアクション、ローリングソバットで闘うアクション。			課題⑨			
	19-20.2人のアクション、背負い投げで闘うアクション。			課題⑩			
	21-22.2人のアクション、フランケンシュタイナーで闘うアクション。			課題⑪			
	23-24.2人のアクション、ひざ十字固めで闘うアクション。			課題⑫			
	25-26.2人のアクション、ヤンキー2名が闘うアクション。			課題⑬			
	27-28.2人のアクション、銃を使つてのアクション。			課題⑭			
29-30.2人のアクション、日本刀を使つてのアクション。			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Ⅱ						
科目名(英)	Manga Portfolio Production Ⅱ						
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	後期	実務家教員 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	卒業後も漫画家アシスタントとして活動しながら自身の作品制作を進めていけるようアシスタント応募を目指す。引き続き漫画家アシスタントとして採用されるレベルの背景作画能力を付けていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			要求された背景画を手早く制作することができる。	
			○			漫画家・アシスタントの役割りとして作品を仕上げる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1.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。				課題①		
	2.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②		
	3.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。				課題③		
	4.アシスタント役となり他の学生が描いた原稿を仕上げる。				課題④		
	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⑤		
	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。				課題⑥		
	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⑦		
	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。				課題⑧		
	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⑨		
	12-14.ポートフォリオ用に写真を元に背景を描く。				課題⑩		
	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。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 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							