

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	羽月 由憲		
実施年度	2020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	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 (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	
	○	○				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 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	GCB IIを受講して、私を感じたこと・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。 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	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	現在も漫画家として活動中		
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	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			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	2-3.履歴書:志望動機を考える			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	4-5.企業研究:希望業種の企業研究			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	6.企業研究:求人が来ている企業の研究			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	7-8.面接練習:自己PR、志望動機について			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	9-10.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	11.企業研究:求人が来ている企業の研究			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	12-13.面接練習:自己PR、志望動機について			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
	14-15.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			漫画家志望学生は作品づくりを継続			
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	漫画ポートフォリオ制作 I						
科目名(英)	Manga Portfolio Production I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	小川 修・羽月 由憲		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	現在も漫画家として活動		
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 (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 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			
	小物を描く~「コップ・水表現」			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	小物を描く~「ご飯・料理など」			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	小物を描く~「スマホ・机においてあるツール」			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	小物を描く~「武器・銃や剣」			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	効果編 爆発			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	効果編 波			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	効果編 看板			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	トレース 自動車を描く 仕上げまで			羽月課題(時間内に完成・提出できなければ無効)			
	2Pテーマ漫画①			小川課題			
	2Pテーマ漫画②			小川課題			
	2Pテーマ漫画③			小川課題			
	2Pテーマ漫画④			小川課題			
	2Pテーマ漫画⑤			小川課題			
	2Pテーマ漫画⑥			小川課題			
ポートフォリオまとめ確認							
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						
	課題提出			◎			80%
	授業態度				○		20%
履修上の注意	アナログ・デジタルどちらでも仕上げ可能						

科目名	投稿作品制作 Ⅲ						
科目名(英)	Post Production Ⅲ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	羽月 由憲・小嶺 理紗子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	現役マンガ家・アシスタント		
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ことができる。	
			○			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						
	課題提出			◎			80%
	授業態度				○		20%
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	小嶺 理紗子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	現役マンガアシスタント		
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	流行の漫画作品の一部を模写し完成させる。 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ことができる。	
			○			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。	
			○			漫画家かどのように絵やペン入れをしているのかを真似し、知る事で自身の作品に落とし込む。	
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マンガ作品模写下描き、ペン入れ			課題①			
	3-4.マンガ作品模写下描き、ペン入れ			課題②			
	5-6.マンガ作品模写下描き、ペン入れ			課題③			
	7-8.マンガ作品模写下描き、ペン入れ			課題④			
	9-10.マンガ作品模写下描き、ペン入れ			課題⑤			
	11-14.マンガ作品模写下描き、ペン入れ			課題⑥			
	15-18.マンガ作品模写下描き、ペン入れ			課題⑦			
	19-22好きな漫画1P模写			課題⑧			
	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						
	課題提出			◎			80%
	授業態度				○		20%
履修上の注意							

科目名	キャラクターテクニック I						
科目名(英)	Character Technique I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	馬場 智晴		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
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 (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	
			○			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 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、様々な武器を使ってのアクション。			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	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	小嶺理紗子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	現役マンガアシスタント		
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。 学内コンテストASOマンガ賞や夏の出版社添削、出版社への投稿を目指した授業。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			雑誌投稿、ASO漫画賞に向けた作品をページ数等の規定通り制作することができる。	
			○			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・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。 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						
	課題提出			◎			80%
	授業態度				○		20%
履修上の注意							

科目名	デジタルコミック応用 I						
科目名(英)	Digital Comic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	小川 修		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	現在も漫画家として活動		
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 (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、目作品の中で目田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應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 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。 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。						