

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	2020年度	実施時期	後期	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Ⅱ						
科目名(英)	Manga Portfolio Production Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	小川修・羽月由憲		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	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	卒業後も漫画家アシスタントとして活動を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	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	各自アシスタントに必要な背景などを準備する			羽月課題			
	各自アシスタントに必要な背景などを準備する			羽月課題			
	各自アシスタントに必要な背景などを準備する			羽月課題			
	各自アシスタントに必要な背景などを準備する			羽月課題			
	各自アシスタントに必要な背景などを準備する			羽月課題			
	各自アシスタントに必要な背景などを準備する			羽月課題			
	各自アシスタントに必要な背景などを準備する			羽月課題			
	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。①			小川課題			
	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。①			小川課題			
	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。②			小川課題			
	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。②			小川課題			
	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。③			小川課題			
	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。③			小川課題			
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。④			小川課題				
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。④			小川課題				
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	羽月・小川にて各1コマを各自の課題指導をしていく。場合により連携もある						

科目名	卒業作品制作 IV						
科目名(英)	Graduation Works 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	後期	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	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						
	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Ⅱ						
科目名(英)	Character 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	2020年度	実施時期	後期	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	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	卒業作品制作 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	2020年度	実施時期	後期	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	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	デジタルコミック応用Ⅱ						
科目名(英)	Digital Comic II						
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	後期	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	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			遅れている個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			遅れている個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			遅れている個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			遅れている個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			遅れている個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			遅れている個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			遅れている個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			遅れている個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		○	◎	○		40%
	課題		○	◎	○		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。						

