

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	石井文子		
実施年度	2020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	あまり描くことのなかったアナログ画法(水彩画)を練習することで多面的な方向からイラスト表現を探ることが出来る。 さらに就職の際には幅広いニーズにこたえることができる。						
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	
		○	○			画面の構成力と空間意識を高めた描画を行う事ができる。	
			○			モチーフごとの質感の出し方をマスターし、質感表現を行う事ができる。	
			○			集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ提出する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	水彩絵の具一式						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2風景『夕焼けのある風景』						
	3-4風景『曇り空の風景』						
	5-6.風景『滝のある風景』						
	7-8.風景『波打ち際の風景』						
	9-10.風景『森の中の風景』						
	11-12.風景『花瓶のある室内』						
	13-14.風景『テーブルと果物のある室内』						
	15-16作品完成予備時間(未提出を避けるために時間調整)			未完成の作品を仕上げ提出			
	17-18人物+風景+αで作品を構成						
	19-20動物+風景+αで作品を構成						
	21-22イラスト的に水彩画を描く『アルフォンス・ミュシャ』風等						
	23-24イラスト的に水彩画を描く『ゲーム』風・『アニメ』風等						
	25-26.背景処理技法「垂らし込み」で作品制作						
	27-28背景処理技法「塩をまく」で作品制作						
29-30自由課題「オリジナル水彩作品」							
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。 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
	出席率				○		20%
	授業態度				○		20%
	作品制作		○	◎			60%
履修上の注意							

科目名	卒業制作Ⅲ						
科目名(英)	Graduation Works Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	甲斐 奈津代		
実施年度	2020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。						
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ことができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的に作業ができる。	
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						
	出席率				○		20%
	授業態度				○		20%
	作品制作		○	◎			60%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニック応用Ⅲ						
科目名(英)	Illustration Technique Advance I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	山下 愛里彩		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	マンガ家歴2年		
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	デジタルツールの応用技術を使って就職ポートフォリオ用作品を制作する。自らの弱点に向き合い自ら課題設定する。						
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	
			○	○		自らの苦手を克服し作品に昇華することができる。	
	○					作品へのこだわりを言語化することができる。	
		○	○			デジタルツールを駆使し制作時間の短縮ができる。	
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		
	1-5.ポートフォリオ用作品制作①/制作作業				課題①		
	6-10.ポートフォリオ用作品制作①/進歩確認・仕上げ						
	11.ポートフォリオ用作品制作①/作品振り返り						
	12-16.ポートフォリオ用作品制作②/制作作業				課題②		
	17-21.ポートフォリオ用作品制作②/進歩確認・仕上げ						
	22.ポートフォリオ用作品制作②/作品振り返り						
	23-27.ポートフォリオ用作品制作③/制作作業				課題③		
	28-32.ポートフォリオ用作品制作③/進歩確認・仕上げ						
	33.ポートフォリオ用作品制作③/作品振り返り						
	34-38.ポートフォリオ用作品制作④/制作作業				課題④		
	39-43.ポートフォリオ用作品制作④/進歩確認・仕上げ						
	44.ポートフォリオ用作品制作④/作品振り返り						
	45.課題講評						
評価方法	出席率、課題提出率。 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
	出席				◎		40%
	課題提出			○	◎		60%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニック応用Ⅳ						
科目名(英)	Illustration Technique Advance Ⅳ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	尾畑 由香		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	イラストレーターとして活動		
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	仕事を前提としたデザイン全般。UIやテキスト素材などの作成を行う。イラスト技術の応用(キャラクターデザイン、着色など)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							
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						
	25-30.作品制作3/進捗確認			課題③			
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。						
		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						
	出席率				○		20%
	授業態度				○		20%
	作品制作		○	◎			60%
履修上の注意							

科目名	卒業制作Ⅳ						
科目名(英)	Graduation Works Ⅳ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	赤城 潤一		
実施年度	2020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。						
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ことができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的に作業ができる。	
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.学習ツール説明、個別指導						
	3-4.課題発表						
	5-14.作品制作、進捗確認、個別指導			課題①			
	15-16.課題提出						
	17-18.課題発表						
	19-28.作品制作、進捗確認、個別指導			課題②			
	29-30.課題提出						
	31-32.課題発表						
	33-42.作品制作、進捗確認、個別指導			課題③			
	43-44.課題提出						
	45.期末チェック 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。 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						
	出席率				○		20%
	授業態度				○		20%
	作品制作		○	◎			60%
履修上の注意							