

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	担任		
実施年度	2022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科イラストコース2年						
授業概要	麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」を促すため、基本である社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育を行い、一人ひとりの学生に志を立てるよう指導する。志を立てることで、働く意味や学ぶ意味を自分で考え、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	
	○	○				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	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。 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						
	レポート提出	○	◎				70%
出席状況				○		30%	
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	担任		
実施年度	2022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	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			業界就職をしない学生は作品づくりを継続			
	2-3.履歴書:志望動機を考える			業界就職をしない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			業界就職をしない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			業界就職をしない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			業界就職をしない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			業界就職をしない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			業界就職をしない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			業界就職をしない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			業界就職をしない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	デザイン演習 I						
科目名(英)	Design Exercise I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2022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科イラストコース2年						
授業概要	Illustratorを使用したアートワーク制作を行う。 デジタルツールのオペレーションも含め、デザインの知識や仕事に活用できる実践的な課題を作成。						
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	
		○	○			デザインのルールやレイアウト手法を学びデザイン力を習得する。	
		○				就職活動向けのポートフォリオに活用できる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツールAdobe Illustrator/Adobe Photoshop						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-4イラストレーターを使ったデザイン基礎			操作の振り返りやデザインの法則			
	5-8活動に使える名刺作成課題			課題を印刷して使用できるようにする			
	9-15自分でデザインしたSDキャラクターをパスで作成(アイコンなど)			早い学生はパスを使って関連キャラやアイテムを作り、難しい学生はトレースをさせる			
	アバターキャラで衣装デザイン変更などを作成させる						
評価方法	(サンプル)①単元毎に作成したデータを回収し、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
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題提出		○	◎	○		70%
授業態度				◎		30.0%	
履修上の注意							

科目名	デジタルコミック演習 I						
科目名(英)	Digital comic Exercise I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	小林 理紗子		
実施年度	2022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科イラストコース2年						
授業概要	CLIPSTUDIOPAINTを使用したアートワーク制作を行う。 イラストの仕事の幅を広げる為マンガに関わる仕事にも活用できる実践的な授業を実施。						
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	
		○	○			マンガの線画着色や簡易的なマンガの描き方を習得する。	
		○				就職活動向けのポートフォリオに活用できる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツールCLIPSTUDIO						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2イラストコース学生向けマンガ仕事紹介			LINEマンガ・Webtoon形式マンガなどの着色のお仕事も含め紹介			
	3-4マンガ作品線画着色			マンガ線画を着色			
	5-74コマ漫画など制作			オリジナルで描ける学生はオリジナルで4コマ、難しい学生は既存作品の同人4コママンガ制作			
	8-15オリジナル・同人4コマ漫画制作など			仕上げ作業			
評価方法	(サンプル)①単元毎に作成したデータを回収し、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
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題提出		○	◎	○		70%
授業態度				◎		30.0%	
履修上の注意							

科目名	前期作品制作 I						
科目名(英)	Practical Skill Research I						
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	上野 哲史		
実施年度	2022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科イラストコース2年						
授業概要	CLIPSTUDIO・Photoshopを用いて、内・外部イラストコンテストへの参加・提出を目的としたデジタルイラストの制作。						
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	
		○	○			ショートカットキーやCLIPSTUDIOの基本ツールを習得し、効率的なイラスト制作ができる。	
		○	○			1枚のイラスト制作において、ラフ、下描き、線画、着色、仕上げを行うことができる。	
			○	○		学内・外のコンテスト参加など、目標を持ってイラスト制作を行うことができる。	
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			
	1-2.CLIPSTUDIOのツール・ショートカットキー復習						
	3-11.コンテスト作品制作・課題①			課題①制作			
	12-13.全体講評			コンテストへの参加・応募			
	14-22.コンテスト作品制作・課題②			課題②制作			
	23-24.全体講評			コンテストへの参加・応募			
	25-33.コンテスト作品制作・課題③			課題③制作			
	34-35.全体講評			コンテストへの参加・応募			
	36-44.コンテスト作品制作・課題④			課題④制作			
	45.全体講評			コンテストへの参加・応募			
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
	課題		○	◎			70%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意							

科目名	前期作品制作Ⅱ						
科目名(英)	Practical Skill Research Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	山下 愛里彩		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	漫画家歴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	CLIPSTUDIO・Photoshopを用いて、内・外部イラストコンテストへの参加・提出を目的としたデジタルイラストの制作。						
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	
		○	○			ショートカットキーやCLIPSTUDIOの基本ツールを習得し、効率的なイラスト制作ができる。	
		○	○			1枚のイラスト制作において、ラフ、下描き、線画、着色、仕上げを行うことができる。	
			○	○		学内・外のコンテスト参加など、目標を持ってイラスト制作を行うことができる。	
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			
	1-2.1年の振り返り・練習						
	3-11.コンテスト作品制作・課題①			課題①制作			
	12-13.全体講評			コンテストへの参加・応募			
	14-22.コンテスト作品制作・課題②			課題②制作			
	23-24.全体講評			コンテストへの参加・応募			
	25-33.コンテスト作品制作・課題③			課題③制作			
	34-35.全体講評			コンテストへの参加・応募			
	36-44.コンテスト作品制作・課題④			課題④制作			
	45.全体講評			コンテストへの参加・応募			
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
	課題		○	◎			70%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニック応用 I						
科目名(英)	illustration technic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	坂本 真来		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	アニメーター歴4年 イラストレーター歴3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	テーマに沿ったイラスト制作を行う。各テーマの中で、新しい発見と学びを身に着け、自身の成長を図る。(デジタル)						
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	
		○	○			テーマに合った作品制作ができる。	
		○	○			テーマに合ったキャラクターの身体(服装込み)、ポーズを描写できる。	
		○	○			課題提出のための努力及びスキルアップを図ることができる。	
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			
	1-2.ファンアート制作						
	3-6.絵本風(水彩、クレヨン、アクリル)にイラスト制作						
	7-10.筆ペンオンリーでイラスト制作						
	11-14.アニメ塗りタッチでイラスト制作						
	15-18.色指定イラスト						
	19-22.広告物に使えるような静止物イラスト制作						
	23-30.ポケモンカードっぽいイラスト制作						
評価方法	課題提出率と出席率と授業態度。 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
	課題提出			◎	○		50%
	出席				◎		20%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意	[課題制作作業の流れ]ラフ(または下描き)を描いて提出→添削→描きなおして再度提出→OKがでたら課題提出用プリントにトレース→課題提出						

科目名	イラストレーション技法 I						
科目名(英)	Illustration Technique I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	山下 愛里彩		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	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	水彩画や、タイトルデザイン、コラージュ作品など、アナログの技法習得を通じ、本質的な表現力を身に付け、デジタル作品の応用に繋げていく。						
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	
		○	○			アナログ画材を用いた作品制作を行うことができる。	
		○	○			表現力の幅を広げ、作品に反映させることができる。	
		○		○		一つ一つのデザインの意味や理屈を理解し制作に取り組むことができる。	
テキスト・教材 参考図書	筆記用具						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	タイトルデザイン～銀河鉄道の夜～			課題①		
	2	タイトルデザイン～吾輩は猫である～			課題②		
	3	講評					
	4	風景写真を撮って水彩模写			課題③		
	5	風景写真を撮って水彩模写2			課題③続き		
	6	講評					
	7	ボールペン点描で色々なものを描く			課題④		
	8	ボールペン点描で色々なものを描く2			課題④続き		
	9	講評			次回の授業で使う雑誌や広告の切り抜きを集めて持ってくる。		
	10	テーマに合ったコラージュ作品を作る			課題⑤		
	11	テーマに合ったコラージュ作品を作る2			課題⑤続き		
	12	講評					
	13	モノクロイラストを描く			課題⑥		
	14	モノクロイラストを描く			課題⑥続き		
15	講評						
評価方法	課題提出・授業態度から判定。 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
	課題提出			◎	○		70%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意	筆記用具・画材の準備を忘れないように。						

科目名	キャラクターデザイン I						
科目名(英)	character Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岩崎 文紀		
実施年度	2022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科イラストコース2年						
授業概要	デフォルメキャラ制作や人間以外のデザイン方法に触れ、デザインの応用力を身につける。						
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	
		○	○			様々なジャンルに対応できるデザインの応用力を身につける。	
			○			カラーパターンや差分表現などのようなアイデアの発想力が身につく。	
			○	○		集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ、提出することができる。	
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.テーマ「既存キャラのSD化」講義、制作						
	2-4.課題制作						
	5.作品提出、講評						
	6.テーマ「SDキャラ派生パターン」講義、制作						
	7-9.課題制作						
	10.作品提出、講評						
	11.テーマ「動物キャラ」講義、制作						
	12-14.課題制作						
	15.作品提出、総括						
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							