

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	担任		
実施年度	2022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Ⅱ						
科目名(英)	Design Exercise II						
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	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	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		
	1-6オリジナルロゴを作成(自分のイラストをベース)						
	7-13自分のイラストを使い、ロコモ含めてキャラクター紹介広告作成						
	14-15作成物をまとめ				必要なイラストがない場合は作画させる		
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	卒業制作 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	後期	実務家教員 担当科目	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	Illustrator/Photoshopを使用してのグループ制作、グラフィックデザインの作品制作を行う						
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	
	○		○			他者と協力して制作を行うことができる。	
	○					自らのアピールポイントを言語化することができる。	
	○	○				技術基礎の応用を用いて作品のクオリティアップを図ることができる。	
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			
	1-2.グループ制作課題説明/グループ分け			グループでの【オリジナルゲームデザイン制作】			
	3-9.グループ作品制作課題①/案出し						
	10-13.グループ作品制作課題①/制作作業						
	14-16.グループ作品制作課題①/進歩確認						
	17-22.グループ作品制作課題①/制作作業						
	23-25.グループ作品制作課題①/進歩確認						
	26-31.グループ作品制作課題①/制作作業						
	32-34.グループ作品制作課題①/進歩確認						
	35-38.グループ作品制作課題①/制作作業						
	39-42.グループ作品制作課題①/プレゼンテーション計画						
	43-44.グループ作品制作課題①/プレゼンテーション(20分ずつ)						
	45.課題講評						
評価方法	グループへの貢献、プレゼン内容、作品制作。 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
	グループへの貢献		○	◎	○		50%
	プレゼンテーション内容	○		◎			20%
	作品制作		○	◎			30%
履修上の注意							

科目名	卒業制作Ⅱ						
科目名(英)	Practical Skill ResearchⅡ						
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	後期	実務家教員 担当科目	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	Illustrator/Photoshopを使用してのグループ制作、グラフィックデザインの作品制作を行う						
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	
	○		○			他者と協力して制作を行うことができる。	
	○					自らのアピールポイントを言語化することができる。	
	○	○				技術基礎の応用を用いて作品のクオリティアップを図ることができる。	
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			
	1-2.グループ制作課題説明/グループ分け			グループでの【オリジナルゲームデザイン制作】			
	3-9.グループ作品制作課題①/案出し						
	10-13.グループ作品制作課題①/制作作業						
	14-16.グループ作品制作課題①/進歩確認						
	17-22.グループ作品制作課題①/制作作業						
	23-25.グループ作品制作課題①/進歩確認						
	26-31.グループ作品制作課題①/制作作業						
	32-34.グループ作品制作課題①/進歩確認						
	35-38.グループ作品制作課題①/制作作業						
	39-42.グループ作品制作課題①/プレゼンテーション計画						
	43-44.グループ作品制作課題①/プレゼンテーション(20分ずつ)						
	45.課題講評						
評価方法	グループへの貢献、プレゼン内容、作品制作。 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
	グループへの貢献		○	◎	○		50%
	プレゼンテーション内容	○		◎			20%
	作品制作		○	◎			30%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニック応用Ⅱ						
科目名(英)	illustration technic Ⅱ						
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	後期	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.夏休みの思い出をイラストに！絵日記制作						
	3-6.「食べる」を表現したイラスト制作						
	7-10.ジャンルミックスで服装デザイン						
	11-14.画角指定でイラスト制作						
	15-18.指定キャラの新しい進化系を描こう						
	19-22.指定された.モチーフを目立たず構図でイラスト制作						
	23-26.差し色を使ってイラスト制作						
	27-30.2年間の思い出を一枚に！色紙風イラスト制作						
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Ⅱ						
科目名(英)	Illustration Technique Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60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	ペーパークラフトや紙粘土など、立体作品の制作。立体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			
	1-4.ペーパークラフト制作			課題①			
	5-6.講評						
	7-18.紙粘土で自分の箱庭を作る			課題②			
	19-20.講評						
	21-28.ぷちコミケ用グッズ制作			課題③			
	29-30.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 II						
科目名(英)	character Design II						
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	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	前期で学んだSD化や動物の知識を活用し、「マスコットキャラ」、「モンスターデザイン」など、仕事を意識し、より実践的な制作を行う。						
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	
		○	○			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「企業のマスコットキャラ制作」講義、制作						
	2-4.課題制作						
	5.作品提出、講評						
	6.テーマ「LINEスタンプ用イラスト」講義、制作						
	7-9.課題制作						
	10.進捗確認、中間講評						
	11-14.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							