

|                 |                                                                                                                                 |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------|-------|------|------------------------------------|---------|------|----------------------|-----------------|--|
| 科目名             | 就職実務Ⅱ                                                                                                                           |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
| 科目名(英)          | Job PracticeⅡ                                                                                                                   |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
| 単位数             | 4単位                                                                                                                             |                             | 時間数      |       | 60時間 |                                    | 担当者     |      | 上野 哲史                |                 |  |
| 実施年度            | 2023年度                                                                                                                          |                             | 実施時期     |       | 後期   |                                    | 担当者実務経験 |      | ゲーム会社で2Dデザイナーとして3年勤務 |                 |  |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト科イラストコース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。<br>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る。また、学校求人の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<br>(到達目標)  | 知的<br>技能                                                                                                                        | 実技<br>技能                    | 協同<br>技能 | 態度    | 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。           |         |      |                      |                 |  |
|                 |                                                                                                                                 | ○                           | ○        |       |      | 面接試験での自己PR、その企業を目指した理由などの質疑応答ができる。 |         |      |                      |                 |  |
|                 |                                                                                                                                 |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
| テキスト・教材<br>参考図書 |                                                                                                                                 |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
| 授業計画            | 週                                                                                                                               | 授業項目・内容                     |          |       |      |                                    |         |      | 授業外学修指示              |                 |  |
|                 | 1                                                                                                                               | 1-2.履歴書:自己PRのブラッシュアップ       |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 2                                                                                                                               | 3-4.履歴書:志望動機を考える            |          |       |      |                                    |         |      | 履歴書の仕上げ              |                 |  |
|                 | 3                                                                                                                               | 5-6.履歴書:志望動機を考える            |          |       |      |                                    |         |      | 履歴書の仕上げ              |                 |  |
|                 | 4                                                                                                                               | 7-8.企業研究:希望業種の企業研究          |          |       |      |                                    |         |      | 受験に必要な書類、作品の確認と準備    |                 |  |
|                 | 5                                                                                                                               | 9-10.企業研究:希望業種の企業研究         |          |       |      |                                    |         |      | 受験に必要な書類、作品の確認と準備    |                 |  |
|                 | 6                                                                                                                               | 11-12.企業研究:求人が来ている企業の研究     |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 7                                                                                                                               | 13-14.企業研究:求人が来ている企業の研究     |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 8                                                                                                                               | 15-16.面接練習:自己PR、志望動機について    |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 9                                                                                                                               | 17-18.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方 |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 10                                                                                                                              | 19-20.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方 |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 11                                                                                                                              | 21-22.企業研究:求人が来ている企業の研究     |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 12                                                                                                                              | 23-24.面接練習:自己PR、志望動機について    |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 13                                                                                                                              | 25-26.面接練習:自己PR、志望動機について    |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 14                                                                                                                              | 27-28.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方 |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 15                                                                                                                              | 29-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方 |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
| 評価方法            | 成績評価は実施しない。<br>出席率により、R(60%以上)・D(59%以下)とする。                                                                                     |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 |                                                                                                                                 |                             | 知的技能     | 実技技能  | 協同技能 | 態度                                 | その他     | 評価割合 |                      |                 |  |
|                 | 定期試験                                                                                                                            |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 課題提出                                                                                                                            |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 出席                                                                                                                              |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
|                 | 授業態度                                                                                                                            |                             | ○        | ○     |      | ○                                  |         | 100% |                      |                 |  |
|                 |                                                                                                                                 |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |
| 履修上の注意          |                                                                                                                                 |                             |          |       |      |                                    |         |      |                      |                 |  |

|                 |                                                                                                 |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------|---------|------|----------------------------------------|---------|-----|---------|-------------------|-----|--|------|--|
| 科目名             | デジタルコミック演習Ⅱ                                                                                     |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
| 科目名(英)          | Degital comic ExerciseⅡ                                                                         |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
| 単位数             | 2単位                                                                                             |                            | 時間数      |         | 30時間 |                                        | 担当者     |     | 小林 理紗子  |                   |     |  |      |  |
| 実施年度            | 2023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。<br>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<br>(到達目標)  | 知的<br>技能                                                                                        | 実技<br>技能                   | 協同<br>技能 | 態度      | その他  | 目標                                     |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | ○                                                                                               | ○                          |          |         |      | webtoonの各作業工程を理解し、仕事のイメージへ繋げることができる。   |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | ○                                                                                               | ○                          |          |         |      | 漫画の基本を知る事で、ストーリーに合わせたキャラクターの表現方法を習得する。 |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | ○                                                                                               |                            |          |         |      | 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<br>参考図書 | 使用ツール:CLIPSTUDIO                                                                                |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
| 授業計画            | 回数                                                                                              | 授業項目・内容                    |          |         |      |                                        |         |     | 授業外学修指示 |                   |     |  |      |  |
|                 | 1                                                                                               | 導入/前期振り返り                  |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 2                                                                                               | オリジナルエッセイ漫画制作:課題説明/漫画の基本構成 |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 3                                                                                               | オリジナルエッセイ漫画制作:アイデア出し       |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 4                                                                                               | オリジナルエッセイ漫画制作:プロット制作       |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 5                                                                                               | オリジナルエッセイ漫画制作:コマ割り         |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 6                                                                                               | コマ割りチェック、FB                |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 7                                                                                               | オリジナルエッセイ漫画制作:コマ修正/下書き     |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 8                                                                                               | オリジナルエッセイ漫画制作:下書き          |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 9                                                                                               | オリジナルエッセイ漫画制作:線画①          |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 10                                                                                              | オリジナルエッセイ漫画制作:線画②          |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 11                                                                                              | オリジナルエッセイ漫画制作:下塗り/着色       |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 12                                                                                              | オリジナルエッセイ漫画制作:着色           |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 13                                                                                              | オリジナルエッセイ漫画制作:仕上げ/吹き出し追加   |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 14                                                                                              | オリジナルエッセイ漫画制作:仕上げ、調整       |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 15                                                                                              | オリジナルエッセイ漫画制作:データ書き出し、提出   |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
| 評価方法            | 課題提出・授業態度から判定。<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>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。 |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 |                                                                                                 |                            | 知的技能     |         | 実技技能 |                                        | 協同技能    |     | 態度      |                   | その他 |  | 評価割合 |  |
|                 | 定期試験                                                                                            |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 課題提出                                                                                            |                            | ○        |         | ◎    |                                        |         |     |         |                   |     |  | 60%  |  |
|                 | 出席                                                                                              |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
|                 | 授業態度                                                                                            |                            |          |         |      |                                        |         |     | ○       |                   |     |  | 40%  |  |
|                 |                                                                                                 |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |
| 履修上の注意          |                                                                                                 |                            |          |         |      |                                        |         |     |         |                   |     |  |      |  |

|                 |                                                                                                 |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------|------|-------|------------------------------------------|------------|------|------------------------------------------|--|
| 科目名             | 卒業制作Ⅰ                                                                                           |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
| 科目名(英)          | Practical Skill ResearchⅠ                                                                       |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
| 単位数             | 2単位                                                                                             |                      | 時間数      |      | 90時間  |                                          | 担当者        |      | 藤村 海妙/上野 哲史                              |  |
| 実施年度            | 2023年度                                                                                          |                      | 実施時期     |      | 後期    |                                          | 担当者実務経験    |      | 中学校で美術教員として3年勤務/<br>ゲーム会社で2Dデザイナーとして3年勤務 |  |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト科イラストコース2年                                                                              |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
| 授業概要            | 学生生活の集大成となる作品を作り、卒業制作展に向けた準備を行う。                                                                |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
| 授業形式            | 講義:                                                                                             |                      | 演習:      |      | 実習: ○ |                                          | 実技:        |      | ※ 主たる方法:○ その他:△                          |  |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 知的<br>技能                                                                                        | 実技<br>技能             | 協同<br>技能 | 態度   | その他   | 目標                                       |            |      |                                          |  |
|                 | ○                                                                                               | ○                    |          |      |       | 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。 |            |      |                                          |  |
|                 | ○                                                                                               | ○                    | ○        |      |       | チームや個人で目標を設定し、計画的に作業を行う事が出来る。            |            |      |                                          |  |
|                 |                                                                                                 |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 |                                                                                                 |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 使用ツール: ClipStudio、illustrator                                                                   |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
| 授業計画            | 回数                                                                                              | 授業項目・内容              |          |      |       |                                          | 授業外学修指示    |      |                                          |  |
|                 | 1                                                                                               | 1-3.前期授業の振り返り/制作展説明  |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 2                                                                                               | 4-6.グループ決め、スケジュール作成  |          |      |       |                                          | 個人制作も可能とする |      |                                          |  |
|                 | 3                                                                                               | 7.グループワーク/プレストを行う    |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 4                                                                                               | 8-11.企画案制作           |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 5                                                                                               | 12.企画案提出             |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 6                                                                                               | 13-14.中間発表           |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 7                                                                                               | 15-17.企画案調整/スケジュール設定 |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 8                                                                                               | 18-24..作品制作          |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 9                                                                                               | 25-26.中間進捗確認、全体講評    |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 10                                                                                              | 27-29.スケジュール再設定      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 11                                                                                              | 30-35.作品制作開始         |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 12                                                                                              | 36-38.最終進捗確認、全体講評    |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 13                                                                                              | 39-41.作品データ書き出し、印刷   |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 14                                                                                              | 42-43.展示レイアウト打合せ     |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 15                                                                                              | 44-45.総評             |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
| 評価方法            | 課題提出・授業態度から判定。<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>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。 |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 |                                                                                                 |                      | 知的技能     | 実技技能 | 協同技能  | 態度                                       | その他        | 評価割合 |                                          |  |
|                 | 定期試験                                                                                            |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 課題提出                                                                                            |                      | ○        | ○    |       |                                          |            | 50%  |                                          |  |
|                 | 出席                                                                                              |                      |          |      |       |                                          |            |      |                                          |  |
|                 | 授業態度                                                                                            |                      |          |      | ◎     | ○                                        |            | 50%  |                                          |  |
| 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            | 2023年度                                                                                          |                             | 実施時期     |      | 後期   |                                   | 担当者実務経験 |      | 漫画家として3年活動 |                 |  |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト科イラストコース2年                                                                              |                             |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
| 授業概要            | グッズ制作や立体物のデザインを行い、イラスト作品以外のバリエーションを増やす。<br>コミックシティ出展を目標にする。                                     |                             |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
| 授業形式            | 講義:                                                                                             |                             |          | 演習:△ |      | 実習:○                              |         | 実技:  |            | ※ 主たる方法:○ その他:△ |  |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 知的<br>技能                                                                                        | 実技<br>技能                    | 協同<br>技能 | 態度   | 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<br>参考図書 | 筆記用具 使用ツール:ClipStudio                                                                           |                             |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
| 授業計画            | 回数                                                                                              | 授業項目・内容                     |          |      |      |                                   |         |      | 授業外学修指示    |                 |  |
|                 | 1                                                                                               | 1-5.ペーパークラフト制作              |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 2                                                                                               | 6.全体講評                      |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 3                                                                                               | 7-11.消しゴム判子制作               |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 4                                                                                               | 12.全体講評                     |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 5                                                                                               | 13-15.ぶちコミケ用グッズ制作:企画、アイデア出し |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 6                                                                                               | 16-18.ぶちコミケ用グッズ制作:企画案再考     |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 7                                                                                               | 19-21.ぶちコミケ用グッズ制作:ラフ制作      |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 8                                                                                               | 22-24.ぶちコミケ用グッズ制作:本制作       |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 9                                                                                               | 25.進捗確認                     |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 10                                                                                              | 26-28.ぶちコミケ用グッズ制作:企画案再考     |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 11                                                                                              | 29-31.ぶちコミケ用グッズ制作:ラフ制作      |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 12                                                                                              | 32.進捗確認                     |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 13                                                                                              | 33-40.ぶちコミケ用グッズ制作:最終調整      |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 14                                                                                              | 41-43.グッズ入稿・購入申請作業          |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 15                                                                                              | 44-45.最終講評                  |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
| 評価方法            | 課題提出・授業態度から判定。<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>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。 |                             |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 |                                                                                                 |                             | 知的技能     | 実技技能 | 協同技能 | 態度                                | その他     | 評価割合 |            |                 |  |
|                 | 定期試験                                                                                            |                             |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 課題提出                                                                                            |                             | ○        | ○    |      |                                   |         | 50%  |            |                 |  |
|                 | 出席                                                                                              |                             |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
|                 | 授業態度                                                                                            |                             |          |      | ◎    | ○                                 |         | 50%  |            |                 |  |
|                 |                                                                                                 |                             |          |      |      |                                   |         |      |            |                 |  |
| 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             | 6単位                                                                                                        |                                    |          | 時間数  |     | 90時間                                    |      | 担当者     |         | 上野 哲史                |      |
| 実施年度            | 2023年度                                                                                                     |                                    |          | 実施時期 |     | 後期                                      |      | 担当者実務経験 |         | ゲーム会社で2Dデザイナーとして3年勤務 |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト科イラストコース2年                                                                                         |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
| 授業概要            | テーマに沿って作品制作、ブラッシュアップを行い、より実践的な技術を習得する。後半は制作した作品をLive2Dを用いて2Dモーションに起こし、幅広い技術を身に着ける。                         |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
| 授業形式            | 講義：                                                                                                        |                                    |          | 演習：○ |     | 実習：                                     |      | 実技：     |         | ※ 主たる方法：○ その他：△      |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 知的<br>技能                                                                                                   | 実技<br>技能                           | 協同<br>技能 | 態度   | その他 | 目標                                      |      |         |         |                      |      |
|                 | ○                                                                                                          | ○                                  |          |      |     | 新しい技術を開拓し、作品に昇華する事が出来る。                 |      |         |         |                      |      |
|                 | ○                                                                                                          | ○                                  |          |      |     | Live2D用に素材のパーツ分け及び、イラストの加工を行う事が出来る。     |      |         |         |                      |      |
|                 | ○                                                                                                          | ○                                  |          |      |     | Live2D Cubismの基本操作方法を習得し、モデルを作成する事が出来る。 |      |         |         |                      |      |
|                 | ○                                                                                                          | ○                                  |          |      |     | 制作したモデルを使用して簡易的なアニメーションを作成する事が出来る。      |      |         |         |                      |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 使用ソフト：Live2DCubism、clipstudio                                                                              |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
| 授業計画            | 回数                                                                                                         | 授業項目・内容                            |          |      |     |                                         |      |         | 授業外学修指示 |                      |      |
|                 | 1                                                                                                          | 1.Live2Dとは                         |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 2                                                                                                          | 2-4.Live2Dcubismの基本操作              |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 3                                                                                                          | 5-6.簡易アニメーションの作成                   |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 4                                                                                                          | 7-10.人間キャラクターモデリング「顔パーツの動き」        |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 5                                                                                                          | 11-15.人間キャラクターモデリング「頭部の動き」         |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 6                                                                                                          | 16-18.人間キャラクターモデリング「胴体の動き」         |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 7                                                                                                          | 19-20.人間キャラクターモデリング「揺れパーツの設定」/部分修正 |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 8                                                                                                          | 21.物理演算設定                          |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 9                                                                                                          | 22.組み込み用ファイル準備                     |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 10                                                                                                         | 23.講評                              |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 11                                                                                                         | 24-29.オリジナル2Dモーション制作：イラストのパーツ分け    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 12                                                                                                         | 30-37.オリジナル2Dモーション制作：モデリング作業       |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 13                                                                                                         | 38-43.オリジナル2Dモーション制作：アニメーション作成     |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 14                                                                                                         | 44.オリジナル2Dモーション制作：データ書き出し          |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
| 15              | 45.最終講評                                                                                                    |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
| 評価方法            | 各課題の提出状況、並びに授業内容のポイントを押さえた作品かの判断で評価する。授業態度は出席状況と課題の提出率を持って評価を行う。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。 |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 |                                                                                                            |                                    |          |      |     | 知的技能                                    | 実技技能 | 協同技能    | 態度      | その他                  | 評価割合 |
|                 | 定期試験                                                                                                       |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 課題提出                                                                                                       |                                    |          |      |     | ◎                                       | ○    |         |         |                      | 60%  |
|                 | 出席                                                                                                         |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |
|                 | 授業態度                                                                                                       |                                    |          |      |     |                                         | ○    |         |         |                      | 40%  |
| 履修上の注意          |                                                                                                            |                                    |          |      |     |                                         |      |         |         |                      |      |

|                 |                                                                                                 |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|----------|------|-------|----------------------------------|-------------------------|----|-----------------|-----|--|------|
| 科目名             | キャラクターデザインⅡ                                                                                     |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| 科目名(英)          | character DesignⅡ                                                                               |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| 単位数             | 1単位                                                                                             |                                 | 時間数      |      | 60時間  |                                  | 担当者                     |    | 岩崎 文紀           |     |  |      |
| 実施年度            | 2023年度                                                                                          |                                 | 実施時期     |      | 後期    |                                  | 担当者実務経験                 |    |                 |     |  |      |
| 対象学科・学年         | マンガ・イラスト科イラストコース2年                                                                              |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| 授業概要            | 動物やモンスターなどの人間以外のデザインの手法を学び、制作を行う。<br>「マスコットキャラ」、「Lineスタンプ制作」など、仕事を意識した実技課題に挑戦する。                |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| 授業形式            | 講義:                                                                                             |                                 | 演習:      |      | 実習: ○ |                                  | 実技:                     |    | ※ 主たる方法:○ その他:△ |     |  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 知的<br>技能                                                                                        | 実技<br>技能                        | 協同<br>技能 | 態度   | 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て提出する事ができる。   |                         |    |                 |     |  |      |
|                 |                                                                                                 |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 使用ツール:CLIPSTUDIO                                                                                |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| 授業計画            | 回数                                                                                              | 授業項目・内容                         |          |      |       |                                  | 授業外学修指示                 |    |                 |     |  |      |
|                 | 1                                                                                               | 1.企業や地方キャラクターのデザイン性について         |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 2                                                                                               | 2-3.地元をPRするキャラクターを作ろう/アイデア出し    |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 3                                                                                               | 4.アイデアチェック、講評                   |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 4                                                                                               | 5-7.地元をPRするキャラクターを作ろう/ラフ～仕上げ    |          |      |       |                                  | 課題提出『地元をPRするキャラクターを作ろう』 |    |                 |     |  |      |
|                 | 5                                                                                               | 8-9.架空の企業キャラクター制作/企画案作成         |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 6                                                                                               | 10.企画チェック、講評                    |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 7                                                                                               | 11-12.架空企業のマスコットキャラ制作/ラフ制作      |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 8                                                                                               | 13-14.架空企業のマスコットキャラ制作/仕上げ       |          |      |       |                                  | 課題提出『架空企業のマスコットキャラ制作』   |    |                 |     |  |      |
|                 | 9                                                                                               | 15.Lineスタンプについて/ガイドラインや審査基準     |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 10                                                                                              | 16-17.オリジナルLineスタンプ制作/企画、アイデア出し |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 11                                                                                              | 18.企画チェック                       |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 12                                                                                              | 19-20.オリジナルLineスタンプ制作/企画修正～ラフ   |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 13                                                                                              | 21-24.オリジナルLineスタンプ制作/ラフ制作      |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 14                                                                                              | 26-29.オリジナルLineスタンプ制作/仕上げ       |          |      |       |                                  | 課題提出『オリジナルLineスタンプ』     |    |                 |     |  |      |
|                 | 15                                                                                              | 30.最終講評                         |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| 評価方法            | 課題提出・授業態度から判定。<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>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。 |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 |                                                                                                 | 知的技能                            |          | 実技技能 |       | 協同技能                             |                         | 態度 |                 | その他 |  | 評価割合 |
|                 | 定期試験                                                                                            |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 課題提出                                                                                            | ○                               |          | ◎    |       |                                  |                         |    |                 |     |  | 60%  |
|                 | 出席                                                                                              |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
|                 | 授業態度                                                                                            |                                 |          |      |       |                                  |                         | ○  |                 |     |  | 40%  |
|                 |                                                                                                 |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |
| 履修上の注意          |                                                                                                 |                                 |          |      |       |                                  |                         |    |                 |     |  |      |