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		上野 哲史				
実施年度	2023年度 実施時期 後期									担当者実務	圣験	ゲーム会	÷社で2Dデザィ	ナー	として3年勤務	
対象学科・学年	-	マンガ・	イラス	い科	イラストコ -	-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: 〇 実習: 実技:											※ 主た	たる方法∶○	そ(の他: △	
	知的 技能	実技 協 技	能	度 その他	自己分析	目標										
学習目標																
(到達目標)			○ ○ 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 参考図書																
	週 授業項目・内容 授業外学修指示															
	1	1-2.履	歴書	:自己	LPRのブラ	ッシュフ										
	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	Ť							
	4	7-8.企	業研	究:希	望業種の	企業研	受験に	必要な書	詳類、作品の確認	と準備	带					
	5	9-10.1	企業研	研究:	希望業種の	の企業で	受験に	必要な書	詳類、作品の確認	と準備	Ħ					
	6	11-12.企業研究: 求人が来ている企業の研究														
T40 48 = 1 :	7	13-14.企業研究: 求人が来ている企業の研究														
授業計画	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	5 29-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方														
		責評価に			い。 以上)・D	(59%以 ⁻	下)と	する。								
						知的抗	支能	実技技	能	協同技能	怠	 態度	その他	i	評価割合	
評価方法			定期記	試験												
日八川川八八八八		į	課題	提出												
			出月	-												
			受業的	態度		0	0				O 100%			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)	D	egital c	omic	Exer	cise II									
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									担当者実務紹	験			
対象学科・学年	₹	アンガ・	イラス	ト科~	/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	講義: 演習: 〇 実習: 実技:										主た	る方法:〇	その他:△
学習目標 (到達目標)	知的技能	表表 協同 版成 その他 技能 技能 版成 その他 という												習得する。
テキスト・教材 参考図書	付	使用ツール: CLIPSTUDIO												
授業計画	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	オリジジョン オーカーカー・オーリング 割 ジージージージージージージージージージージージージージージージージージージ	ナルコ ナルコ ナルコ ナルコ ナルコ ナルコ ナルコ ナルコ		り イイイイFB 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人	作:アイートでは、作作・イン・ファイン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イ	説明 デット り 修 き ① り/ オ が が が が が が が が が が が が が が が が が が	引/漫画の記出し 出作 一下書き 音色 吹き出し追	宣加	本構成		±	受業外学修	指示
15 オリジナルエッセイ漫画制作:データ書き出し、提出 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。												でる。 評価割合		
評価方法		<u> </u>	定期訪	は験		知的技	. 115	実技技能	16	協同技能	態度		その他	
gt IMVJ AA			果題提			0		0						60%
			出席	₹										
		± ±	受業態	度							0			40%
履修上の注意														

41 - 1		ا علاد با	L.I. 11												
科目名		卒業 制	別们	F I											
科目名(英)	Р	ractical	Skill	Rese	earch I										
単位数		2単(立		時間数 90時間				担当者		藤村 海妙/上野 哲史				
実施年度		2023年	F度		実施時期	运時期 後期 担当者実務				程験 中学校で美術教員として3年勤務/ 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	17	アンガ・イ	' ラス	ト科イ	イラストコース	2年									
授業概要	芎	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:	支:	※ 主たる方法:○ その他:△								
	知的 技能	的 実技 協同 態度 その他 目標													
学習目標	0	O 1枚のイラスト制作において、ラフ、下描き、線画、着彩、仕上げを行うことができる。													
(到達目標)	0	○ ○ ○													
テキスト・教材															
参考図書	侼	も用ツー しょうしょう かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かい	ル:C	lipSt	udio, illustra	tor									
	回数				授業	項目•内	容				授業外学修持	指示			
	1	1-3.前其	胡授美	業の抗	振り返り/制作	展説明									
	2	4-6.グノ	レーフ	プ決め	う、スケジュー		個人制作も可	能とする							
	3	7.グル-	ープワ	ーク	·/ブレストを彳	ī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													
授業計画	8	18-24.作品制作													
	9	25-26.中間進捗確認、全体講評													
	10	27-29.7	スケジ	ジュー	・ル再設定										
	11	30−35.∱	作品 #	制作	 開始										
	12	36-38.最	是終近	進捗 征	確認、全体講	 評									
	13	39-41.f	作品ラ	データ	マ書き出し、印	1刷									
	14	42-43.月	展示し	ノイア											
	15	44-45. 	総評												
	以上	を下記	の観	点:害	から判定。 削合で評価す 90点以上)・ <i>A</i>		以上)·B(70)点以	以上)・C(60点	以上)·D(5	9点以下)とす	ే .			
					知	的技能	実技技能	能	協同技能	態度	その他	評価割合			
評価方法			期試				_					F00/			
		課	題提			0	0					50%			
		<u>+=</u>	出席						0	0		50%			
		t⋝	未忠	坟					.	U		JU%			
履修上の注意															

	_													
科目名	卒業制作Ⅱ													
科目名(英)	Р	ractio	cal Sk	kill Rese	earch 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		202	23年度	ŧ	実施時期	í:	 後期	担当者実務紹	上 験	漫画家として	3年活動			
対象学科・学年	-	アンガ	・イラ	スト科・	イラストコース2年									
授業概要					物のデザインを行 を目標にする。	·····································	スト作品	以外のバリエ-	ーションを増	やす。				
授業形式	講	義:												
	知的 技能													
学習目標	0	0												
(到達目標)	0	0												
	0		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □											
# !!														
テキスト・教材 参考図書	刍	筆記用具 使用ツール: ClipStudio												
	回数	授業項目·内容												
	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.ぷちコミケ用グッズ制作:企画、アイデア出し												
	6	16-18.ぷちコミケ用グッズ制作:企画案再考												
	7	19-21.ぷちコミケ用グッズ制作:ラフ制作												
授業計画	8	22-24.ぷちコミケ用グッズ制作:本制作												
	9	25.進捗確認												
	10	26-2	18.ぷち	5コミケ	 用グッズ制作∶企	画案再	 考							
	11	29-3	81.ぷち	5コミケ	 用グッズ制作:ラ:	 フ制作								
	12	32.進	態	認										
	13	33-4	10.ぷち	らコミケ	 用グッズ制作:最	終調整								
	14	41-4	3.グッ	ズ入稿	·購入申請作業									
	15	44-4	5.最終	佟講評										
	以上	15 44-45.最終講評 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。												
					知的技	能	ミ技技能	協同技能	態度	その他	評価割合			
評価方法			定期	試験										
				提出	0		0			1	50%			
				席				©						
			授業	態度		0		50%						
履修上の注意														

報信数	科目名	イラストテクニック応用Ⅱ															
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20デザイナーとして3年勤 対象学科・学年 マンガ・イラスト科イラストコース2年 実施の上いて20モーションに起こし、幅広い技術を身に着ける。 グ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20モーションに起こし、幅広い技術を身に着ける。 授業務式 講義: 演習: 文書: 実技: ※主たる方法:○○本の他:△ 学習目標(到達日標) 回り、 しいを2Dに対抗病を開拓し、作品に昇華する事が出来る。 日標 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	科目名(英)	ill	lustratio	n tec	chnic	П											
対象学科・学年 マンガ・イラスト科イラストコース2年	単位数		6単位	立		時間数	特間数 90時間			担当者		上野 哲史					
授業概要	実施年度		2023年	度		実施時期	実施時期 後期			担当者実務紀	験 ゲ	ーム会	社で2Dデザ	イナーとして3年勤務			
接来形式 講義: 演習: ○ 実習: 実技: ※ 主たる方法:○ その他:△ 接来形式 講義: 演習: ○ 実習: 実技: ※ 主たる方法:○ その他:△ 1	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										析を習	得する	。後半は制	作した作品を			
## ivi ivi	授業形式	講	講義: 演習: O 実習: 実技: ※ 主たる方法:O その他											その他:△			
学習目標																	
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。 日本		0	0			新しい技術を開拓し、作品に昇華する事が出来る。											
日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日		0	0			Live2D用に	ive2D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。										
テキスト・教材 参考図書 使用ソフト: Live2DCubism、clipstudio 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「掘れパーツの設定」/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 11 30-37.オリジナル2Dモーション制作: データトのパーツ分け 12 30-37.オリジナル2Dモーション制作: データョン作成 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 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認題の提出率を持って評価を行う。S(90点以上)、A(80点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 2 2期試験 2 2期試験 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	(到達目標)	0	0			Live2D Cubi											
### Page		0	0			制作したモラ	前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。										
### Page																	
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「顔の動き」 6 16-18.人間キャラクターモデリング「調剤の動き」 7 19-20.人間キャラクターモデリング「掘れパーツの設定」/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:データ書き出し 15 45.最終講評 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 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認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 定期試験 定期試験 20 60%		侼	使用ソフト: Live2DCubism、clipstudio														
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「顔の動き」 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「胴体の動き」 7 19-20.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「胴体の動き」 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 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問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 摩伽方法 摩伽方法 PMの方法 PM		回数				授業	項目・	内容					授業外学修	指示			
2		1	1.Live2Dとは														
2		2	2-4.Live	2Dc	ubisı	mの基本操作	=										
投業計画 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 45.最終講評 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認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 定期試験 課題提出 ◎ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		3	5-6.簡易	見アニ	ニメー	-ションの作成	ţ										
投業計画 19-20.人間キャラクターモデリング「胴体の動き」		4	7-10.人間キャラクターモデリング「顔パーツの動き」														
 授業計画 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: データトのパーツ分け 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 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認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。 評価方法 評価方法 定期試験 原の場別技能 原の場別技能 		5	11-15.人間キャラクターモデリング「頭部の動き」														
 授業計画 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 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認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。 卸的技能 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% 		6	16-18.人間キャラクターモデリング「胴体の動き」														
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 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問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		7															
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 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認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%	授業計画	8															
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 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設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%		9															
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 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認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%		10	23.講評														
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 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認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		11	24-29.7	トリジ	ジナル	∠2Dモーション	が制作	: イラスト(カパー	ツ分け							
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 名課題の提出状況、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認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 © O 60%		12	30−37.オ	トリジ	ジナル	√2Dモーション	が制作	:モデリン	グ作業								
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問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。 評価方法 知的技能 実技技能 協同技能 態度 その他 評価割合 評価方法 定期試験 課題提出 © O 60%		13	38-43.7	トリジ	ジナル	・2Dモーション	制作	: アニメー	ション(作成							
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問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 © O		14	44.オリシ	ジナル	ル2D	モーション制・	作 : デ	一タ書きと	<u></u> Ц								
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。		15	45.最終	講評	<u>i</u>												
評価方法 定期試験																	
課題提出 ◎ ○ 60%						知	的技	能実技	技能	協同技能	態	度	その他	評価割合			
	評価方法																
			課				0)					60%			
Little Alle Coft														100			
授業態度 O			授	(耒恵	送)					40%			
履修上の注意	屋板しの込む																

	_															
科目名	キャラクターデザイン Ⅱ															
科目名(英)	С	haracter	Des	sign	П											
単位数		1単位	<u> </u>		時間数		60時間		担当者		岩崎 文	て 紀				
実施年度		2023年	度		実施時期	実施時期 後期 担当				経験						
対象学科・学年	-	アンガ・イ	ラスト	ト科 /	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	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。 「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。 講義: 実習: ター実技: ※ 主たる方法: 〇 その他: △														
授業形式	講	義:		演	習:	※ 主	たる方法:〇	その他:△								
	知的 技能	実技 協同 技能 技能	態度	その他					目標							
学邓口福	0	0			様々なジャン	兼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。										
学習目標 (到達目標)	0	0			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。											
		0			集中力を身に	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 参考図書	侼	使用ツー.	ル:C	LIPS	STUDIO											
	回数				授業項	頁目•内	容				授業外学修	指示				
	1	1.企業な	5地ブ	ケキャ	ィラクターのデ	゙゙ザイン′										
	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	エック	 フ、講評											
	4	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														
	5	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														
	7				゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚											
授業計画	8				カマスコットキ	課題提出『架空企業のマスコットキャラ制作』										
	9				こついて/ガイ											
	_		-		Lineスタンプ í				 H.I							
	11				LITEX	יויין ו די / דד	-四、ノイノ	<i>,</i> ,								
					Lineスタンプf	制作 /企	҈画修正~	5 7								
					Lineスタンプ											
			-		Lineスタンプi					課題提出『オリジナルLineスタンプ』						
		30.最終			LINEXXXX											
					 から判定。											
					削合で評価す [。] 90点以上)・A		以上)•B(70	0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				
評価方法		定	期試	験												
		課	題提	出		0	0					60%				
			出席	:												
		授	業態	度						0		40%				
履修上の注意																