

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作①A			
担当教員		青池祥子		実務授業の有無	○
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 将来つかいみたい仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る</p> <p>【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。(オンライン)</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。</p> <p>2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コンペ選定・作品計画	コンペ情報サイトの検索			
2	制作	作品制作・個別添削			
3	制作	作品制作・個別添削			
4	制作	作品制作・個別添削			
5	制作	作品制作・個別添削			
6	コンペ選定・作品計画	コンペ情報サイトの検索			
7	制作	作品制作・個別添削			
8	制作	作品制作・個別添削			
9	制作	作品制作・個別添削			
10	制作	作品制作・個別添削			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験18年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作②A			
担当教員	木竜彩羅		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 将来つかいみたい仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る</p> <p>【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。(オンライン)</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。 2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コンペ選定・作品計画		コンペ情報サイトの検索		
2	制作		作品制作・個別添削		
3	制作		作品制作・個別添削		
4	制作		作品制作・個別添削		
5	制作		作品制作・個別添削		
6	コンペ選定・作品計画		コンペ情報サイトの検索		
7	制作		作品制作・個別添削		
8	制作		作品制作・個別添削		
9	制作		作品制作・個別添削		
10	制作		作品制作・個別添削		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>		
実務経験教員の経歴		フリーランスのイラストレーターとして業務経験5年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタル画材技法①			
担当教員	廣野 美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CLIPSTUDIOの使い方を理解しイラスト制作に応用することを目的とする。(デジタル画材技法②と一緒に進める)				
学習目標 (到達目標)	CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	CLIP STUDIO EX				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、解像度と色彩		スライドを使用した講義		
2	CLIPSTUDIOの基本操作説明とデータの管理・保存について		チェックリストによる現状の知識確認、簡単な着色		
3	素材のダウンロードと素材のカスタムの仕方について		CLIPSTUDIOを使った実習		
4	レイヤー・クリッピングマスクを使用する		CLIPSTUDIOを使った実習		
5	アニメ塗り絵		CLIPSTUDIOを使った実習		
6	エッジとぼかし		CLIPSTUDIOを使った実習		
7	グラデーションマップ		CLIPSTUDIOを使った実習		
8	グリザイユ技法・GTC塗り		CLIPSTUDIOを使った実習		
9	色調補正、ペイントツール関連解説、レイヤー、フィルター解説と実践		CLIPSTUDIOを使った実習		
10	仕上げ加工効果		CLIPSTUDIOを使った実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師18年。漫画家、イラストレーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタル画材技法②			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CLIPSTUDIOの使い方を理解しイラスト制作に応用することを目的とする。(デジタル画材技法①と一緒に進める)				
学習目標 (到達目標)	CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	CLIP STUDIO EX				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	CLIP STUDIO機能知識チェック	チェックリストによる現状の知識確認、簡単な着彩			
2	基本的な着色ツールの使用法	講義と実習			
3	カスタムブラシを作る	講義と実習			
4	レイヤーモード、選択方法の種類について	講義と実習			
5	アニメ塗り	講義と実習			
6	エッジとぼかし(写真模写)	講義と実習			
7	グリザイユ技法・グラデーションマップ塗り	講義と実習			
8	グリザイユ技法・GTC塗り	講義と実習			
9	テクスチャについて	講義と実習			
10	仕上げ加工効果	講義と実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師18年。漫画家、イラストレーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		色彩学			
担当教員	棒 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。				
学習目標 (到達目標)	効果的な色彩の使い方を習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Color Master BASIC、CLIP STUDIO EX				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ	教科書を基に講義。			
2	混色について 色の表示方法	教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
3	色相環 明度とトーン 色の知覚効果 対比と同化	教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
4	色の心理効果 寒暖と軽重	教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
5	カラーイメージの作成	教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
6	四季の表現	実技課題をデジタル着彩。			
7	見えないものに色を見る	教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
8	色彩調和 色相基準とトーン基準	実技課題をデジタル着彩。			
9	色彩調和 グラデーション	実技課題をデジタル着彩。			
10	色彩調和 ドミナントとアクセント	実技課題をデジタル着彩。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

科目名		表現基礎A			
担当教員	近藤 充		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にも で意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、 「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。</p> <p>【進め方】 描画と添削</p>				
学習目標 (到達目標)	パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力 を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	鉛筆の削り方 目分量チェック		講義・実習		
2	トーン表の作り方 アンダーハンド オーバーハンド		講義・実習		
3	自分の手を見て描く		講義・実習		
4	立方体1 形の取り方		講義・実習		
5	立方体2 トーン付け		講義・実習		
6	紙コップについて 円柱形を学ぶ		講義・実習		
7	紙コップ続き トーン付け		講義・実習		
8	組み合わせモチーフ 円柱と四角		講義・実習		
9	組み合わせモチーフ トーン付け		講義・実習		
10	組み合わせモチーフ 仕上げ		講義・実習		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴 新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		背景パースA			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法(主に1点～3点)の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。				
学習目標(到達目標)	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践	講義・実習			
2	奥行の表現の仕方・人物クロッキー	講義・実習			
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践・人物クロッキー	講義・実習			
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法・人物クロッキー	講義・実習			
5	一点透視の方法と実践③・人物クロッキー	講義・実習			
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方・人物クロッキー	講義・実習			
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①・人物クロッキー	講義・実習			
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②・人物クロッキー	講義・実習			
9	1点透視、2点透視の振り返り・人物クロッキー	講義・実習			
10	1点透視のテスト/廊下を描く	講義・実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスコミュニケーションA			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストレーターとして、社会人として活動していく際に必要となる、マナー・著作権知識・コミュニケーション力を培う。コミュニケーション検定初級を取得する。				
学習目標 (到達目標)	著作権検定BASIC級 合格 卒業後の計画を立てることが出来る。 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	社会でいきる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 コミュニケーション検定初級公式ガイドブック／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	あいさつの重要性の確認、学生必携の確認	講義を聞く			
2	社会人として求められる資質とは	講義を聞く			
3	SNSのリスク1	テキストを中心に講義を聞く			
4	SNSのリスク2	テキストを中心に講義を聞く			
5	著作権について1	テキストを中心に講義を聞く			
6	著作権について2	テキストを中心に講義を聞く			
7	著作権について3	テキストを中心に講義を聞く			
8	著作権について4	テキストを中心に講義を聞く			
9	著作権について5	テキストを中心に講義を聞く			
10	試験	これまでの内容を確認する試験を行う			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(50%)、授業時の発言(10%)、授業姿勢(40%) 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究A			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。</p> <p>【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1クリエイティブ業界の仕事についてを学ぶ知る。</p> <p>2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	クリエイティブ業界のしごとについて	業界に関わる主な職種の紹介・ロールモデルの発掘			
2	ロールモデルの調査と発表	レポートの発表			
3	ポートフォリオサイトの調査	ポートフォリオサイトの紹介と検索・グラフィックデザイナー、イラストレーターほか・レポートまとめと提出			
4	業界の流行傾向とニーズ	現在の業界の動向の調査とまとめ			
5	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
6	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
7	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
8	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
9	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
10	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り	個別面談・進路研究			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作①B			
担当教員	青池祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 将来つかいみたい仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る</p> <p>【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。(オンライン)</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。</p> <p>2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コンペ選定・作品計画		コンペ情報サイトの検索		
2	制作		作品制作・個別添削		
3	制作		作品制作・個別添削		
4	制作		作品制作・個別添削		
5	制作		作品制作・個別添削		
6	コンペ選定・作品計画		コンペ情報サイトの検索		
7	制作		作品制作・個別添削		
8	制作		作品制作・個別添削		
9	制作		作品制作・個別添削		
10	制作		作品制作・個別添削		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>		
実務経験教員の経歴			印刷会社4年、教務経験18年		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作②B			
担当教員	木竜彩羅		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 将来つかいみたい仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る</p> <p>【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。(オンライン)</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。</p> <p>2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コンペ選定・作品計画		コンペ情報サイトの検索		
2	制作		作品制作・個別添削		
3	制作		作品制作・個別添削		
4	制作		作品制作・個別添削		
5	制作		作品制作・個別添削		
6	コンペ選定・作品計画		コンペ情報サイトの検索		
7	制作		作品制作・個別添削		
8	制作		作品制作・個別添削		
9	制作		作品制作・個別添削		
10	制作		作品制作・個別添削		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>		
実務経験教員の経歴		フリーランスのイラストレーターとして業務経験5年、専門学校講師3年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルイラスト①			
担当教員	廣野 美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタル画材技法で習得した知識を動員した作品作りをし、経験値を高める。				
学習目標 (到達目標)	CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	CLIP STUDIO EX				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	1学期のデジタル画材技法の振り返り		講義		
2	キャラクターイラスト制作①		CLIPSTUDIOを使った実習		
3	キャラクターイラスト制作②		CLIPSTUDIOを使った実習		
4	キャラクターイラスト制作③		CLIPSTUDIOを使った実習		
5	背景イラスト制作①		CLIPSTUDIOを使った実習		
6	背景イラスト制作②		CLIPSTUDIOを使った実習		
7	キャラクターと背景が入ったイラストの制作①		CLIPSTUDIOを使った実習		
8	キャラクターと背景が入ったイラストの制作②		CLIPSTUDIOを使った実習		
9	キャラクターと背景が入ったイラストの制作③		CLIPSTUDIOを使った実習		
10	作品の完成と書き出し		実習、課題提出と評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴					
新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師18年。漫画家、イラストレーター					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルイラスト②			
担当教員	廣野 美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタル画材技法で習得した知識を動員した作品作りをし、経験値を高める。				
学習目標 (到達目標)	CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	CLIP STUDIO EX				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクターイラスト制作①		講義と実習		
2	キャラクターイラスト制作②		講義と実習		
3	キャラクターイラスト制作③		講義と実習		
4	背景イラスト制作①		講義と実習		
5	背景イラスト制作②		講義と実習		
6	キャラクターと背景が入ったイラストの制作①		講義と実習		
7	キャラクターと背景が入ったイラストの制作②		講義と実習		
8	キャラクターと背景が入ったイラストの制作③		講義と実習		
9	キャラクターと背景が入ったイラストの制作④		講義と実習		
10	作品の完成と書き出し		実習、課題提出と評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴					
新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師18年。漫画家、イラストレーター					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作③			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 将来つかいみたい仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る</p> <p>【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。(オンライン)</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。</p> <p>2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コンペ選定・作品計画	コンペ情報サイトの検索			
2	制作	作品制作・個別添削			
3	制作	作品制作・個別添削			
4	制作	作品制作・個別添削			
5	制作	作品制作・個別添削			
6	コンペ選定・作品計画	コンペ情報サイトの検索			
7	制作	作品制作・個別添削			
8	制作	作品制作・個別添削			
9	制作	作品制作・個別添削			
10	制作	作品制作・個別添削			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		表現基礎B			
担当教員	近藤 充		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にも意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。				
学習目標 (到達目標)	パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	デッサン1学期の振り返り		講義・実習		
2	自分の手の模写 トーン付け		研究・レポート		
3	ヌードデッサン(写真)		講義・実習		
4	ヌードデッサン(写真)続き		講義・実習		
5	ヌードデッサン(写真)完成		講義・実習		
6	人物デッサン 実際の人物を使って 画用紙+鉛筆		講義・実習		
7	人物デッサン 完成		講義・実習		
8	人物デッサン ペアを変えて		講義・実習		
9	人物デッサン 完成		講義・実習		
10	ドローイングの授業と自己のイラストで繋がった所の確認		プレゼンテーション		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴 新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		背景パースB			
担当教員	棒 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法(主に1点～3点)の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。				
学習目標(到達目標)	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1学期の振り返り、アイレベルを意識する、人物にかかわるパースについて	講義・実習			
2	坂道(くだり)の描き方・人物クロッキー	講義・実習			
3	坂道(のぼり)の描き方・人物クロッキー	講義・実習			
4	階段の描き方・人物クロッキー	講義・実習			
5	3点透視の導入と解説・人物クロッキー	講義・実習			
6	3点透視実践①・人物クロッキー	講義・実習			
7	3点透視実践②・人物クロッキー	講義・実習			
8	3点透視実践③、最終課題制作の計画立て(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)	講義・実習			
9	背景パース最終課題制作(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)①	講義・実習			
10	背景パース最終課題制作(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)②	講義・実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスコミュニケーションB			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストレーターとして、社会人として活動していく際に必要となる、マナー、著作権知識、コミュニケーション力を培う。著作権検定BASIC級を取得する。				
学習目標 (到達目標)	著作権検定BASIC級 合格 卒業後の計画を立てることが出来る。 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	社会でいきる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 コミュニケーション検定初級公式ガイドブック／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ビジネスメール・文書	講義・実践ロールプレイングと配布問題を実施			
2	言葉の力。クッション言葉とは	講義・実践ロールプレイングと配布問題を実施			
3	人間関係づくりの基本	講義・実践ロールプレイングと配布問題を実施			
4	連絡方法の基本	講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。			
5	尊敬語と謙譲語	講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。			
6	見積書と請求書の作成	講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。			
7	コミュニケーション検定テキストによる検定対策	テキスト読み合わせ、ポイント解説			
8	コミュニケーション検定テキストによる検定対策	テキスト読み合わせ、ポイント解説			
9	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策			
10	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(50%)、授業時の発言(10%)、授業姿勢(40%) 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究B			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。</p> <p>【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1クリエイティブ業界の仕事についてを学ぶ知る。</p> <p>2クリエイティブ業界にどう関わりどう生きていくか進路と目標を定める。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ロールモデルの調査と発表	個別面談・添削			
2	ポートフォリオサイトの登録	個別面談・添削			
3	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
4	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
5	コンペ内容に沿った制作	個別面談・添削			
6	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り	個別面談・進路研究			
7	コンペ内容に沿った制作	個別面談・進路研究			
8	コンペ内容に沿った制作	個別面談・進路研究			
9	コンペ内容に沿った制作	個別面談・進路研究			
10	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り	個別面談・進路研究			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		<p>業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		実践行動学part I			
担当教員	棒 梓	実務授業の有無	×		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	意欲的な心構え・夢と目標	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言い訳	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	意欲的な心構え・まず第一歩を	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴					

科目名		実践行動学part II			
担当教員	棒 梓		実務授業の有無	×	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		就職・進路研修			
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無	×
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職活動についての講義		就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り		
2	適性検査の体験		適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施		
3	スーツ研修		服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義		
4	租税講座		税理士を招き、税金についての講義		
5	年金講座		年金事務所より職員を招き講義		
6	確定申告講座		税務署より職員を招き講義		
7	求職登録についての説明		求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える		
8	模擬面接会		模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する		
9	先輩作家との交流会		実績の出た先輩とのディスカッション		
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		就職部部長を3年間担当			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	27時間
授業概要、目的、授業の進め方	1各出版社・企業の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部による添削会に参加、作品の講評を得る。				
学習目標 (到達目標)	1.業界の見識を深め、動向を知る。 2.編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料等				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
2	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
3	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
4	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
5	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
6	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
7	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
8	各出版社、編集部特別講演会		講演会の聴講		
9	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社から作品の添削		
10	各出版社、編集部特別添削会		各自、出版社から作品の添削		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		オリジナル課題制作			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	80時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.各個人の課題制作をする時間。 2.各新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	イラスト制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
2	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
3	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
4	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
5	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
6	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
7	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
8	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
9	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
10	前期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
11	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
12	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
13	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
14	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
15	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
16	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
17	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
18	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
19	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
20	後期、個人制作	オリジナルイラスト制作			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・出席評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

科目名		コンセンサス研修			
担当教員	棒 梓		実務授業の有無	×	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション・各種手続き		オリエンテーション、提出物の確認		
2	オリエンテーション・学校内ルール		学生必携に沿っての学校内ルール 説明		
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル		授業目的説明、教科書教材確認		
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習		クラス内コミュニケーション		
5	オリエンテーション・最終確認		授業開始へ向けての、最終確認試験		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		卒業制作			
担当教員	捧 梓	実務授業の有無	○		
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	150時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ・イラスト・ゲーム業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。 2.原則イラスト作品。SNS用投稿作品など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標 (到達目標)	1.修了制作として、1年間学んだ技術と知識を活かし、作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品の目的の確認、制作スケジュール立て	これまでの自信の作品制作スケジュールを振り返り、スケジュールを立てる			
2	各自設定したスケジュールに合わせた制作と確認	進行状況を適宜確認・添削			
3	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
4	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
5	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
6	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
7	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
8	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
9	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
10	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
11	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
12	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
13	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
14	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
15	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
16	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
17	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
18	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
19	卒業制作、内容個別チェック	進行状況を適宜確認・添削			
20	卒業制作完成、提出	作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		似顔絵・マンガ・イラストの業務経験11年			