科目名	キャラクターデザインA				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Ｐのネームを１本と、マンガを１本完成させる。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	大顔。顔の描き方、下書きまで進める	ポイント説明、制作時間を意識して個人作業
2	大顔仕上げ、完成	個人制作
3	マンガのルール①レポートマンガ描くために必要な知識。ネタだし+ネームづくり	講義、ポイント説明、個人制作
4	マンガのルール②２ｐレポートマンガネーム	講義、ポイント説明、個人制作
5	２ｐレポートマンガ下書き	個人制作
6	２Pレポートマンガ完成	完成目標、個別チェック
7	喜怒哀楽、感情に合わせた表情の表現	講義、ポイント説明、個人制作
8	喜怒哀楽仕上げ、完成	個人制作
9	マンガのテクニック（集中線、ベタ、ホワイト）	ポイント説明、個人制作
10	1コママンガ制作	ポイント説明、個人制作
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（80%）,授業姿勢（20%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	キャラクターデザインB				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Ｐのネームを１本と、マンガを１本完成させる。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	オリジナル１６Ｐマンガ作品仕上がりチェック	個別チェック、アドバイス
2	至極の１ページ原稿制作、ネーム下書き	講義、ポイント説明、個人制作
3	至極の１ページ原稿制作、作画テクニック応用	講義、ポイント説明、個人制作
4	至極の１ページ原稿制作、ペン入れ仕上げ	個人制作、個別チェック
5	至極の１ページ原稿制作、完成	制作完成
6	東京研修レポートマンガ制作、ネーム下書き	講義、ポイント説明、個人制作
7	東京研修レポートマンガ制作、作画テクニック応用	講義、ポイント説明、個人制作
8	東京研修レポートマンガ制作、ペン入れ仕上げ	個人制作、個別チェック
9	線の書き分け①、修了制作用キャラ表、プロット	講義、ポイント説明、個人制作
10	線の書き分け②、修了制作用キャラ表、プロット	講義、ポイント説明、個人制作
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（80%）,授業姿勢（20%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	ネーム技法1A				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
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（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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	ネーム技法1B				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガネームを制作。
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（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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	クロッキーA				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Ｐのネームを１本と、マンガを１本完成させる。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

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	「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明
2	人体を描けるようになる	顔比率（正面・横・斜め）
3	人体を描けるようになる	頭身の説明　身体の比率
4	人体を描けるようになる	簡易骨格・・・正面・横・斜め/様々なポーズ　オリジナル「桃太郎」立ち絵、下描き制作
5	人体を描けるようになる	簡易筋肉・・・正面・横・斜め/様々なポーズ　オリジナル「鬼」立ち絵、下描き制作
6	人体を描けるようになる	既存のキャラクターを簡易骨格、簡易筋肉にしてみる
7	人体を描けるようになる	身体の部分ごとに説明・・・「上半身」
8	人体を描けるようになる	身体の部分ごとに説明・・・「下半身」
9	1学期試験課題	複数のポージング最終課題
10	1学期試験課題	複数のポージング最終課題
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（80%）,授業姿勢（20%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	クロッキーB				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Ｐのネームを１本と、マンガを１本完成させる。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

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	1学期の復習「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明
2	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景における時短でのアウトラインの取り方の説明
3	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景における時短でのアウトラインの取り方の説明
4	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景における時短でのアウトラインの取り方の説明
5	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる
6	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる
7	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる
8	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる
9	2学期試験課題	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを各自で完成
10	2学期試験課題	背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを各自で完成
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（80%）,授業姿勢（20%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	背景パースA				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、i-pad、その他配布資料				

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、パースペクティブとは	講義、小課題
2	風景デッサン	講義、小課題
3	フレーム、構図について	講義、小課題
4	奥行、立体感について	講義、小課題
5	1点透視図法①	講義、小課題
6	1点透視図法②	講義、小課題
7	2点透視図法①	講義、小課題
8	2点透視図法②	講義、小課題
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント	講義、小課題
10	技術テスト	背景作画を完成させる。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	背景パースB				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、i-pad、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	マンガの背景をプロの作画から学ぶ	講義、小課題
2	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：自然物	講義、自然物の作画
3	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：人工物	講義、人工物の作画
4	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：小物、アイテム	講義、小物、アイテムの作画
5	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：乗り物	講義、乗り物の作画
6	３点透視図法①	講義、小課題
7	３点透視図法②	講義、小課題
8	マンガ作品で背景を描く際のポイント：応用①	講義、小課題
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント：応用②	講義、小課題
10	技術テスト	背景作画を完成させる。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	ビジネスマナーA				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	社会で生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、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビジネスマナーの考え方	講義、教科書使用
2	感じの良い表情とは	講義、教科書使用、実践
3	正しい発声の仕方	講義、教科書使用、実践
4	基本姿勢とお辞儀の種類	講義、教科書使用、実践
5	基本姿勢とお辞儀を身に着ける	講義、教科書使用、実践
6	基本姿勢とお辞儀、椅子の立ち座りを身に着ける	講義、教科書使用、実践
7	基本姿勢とお辞儀、歩き方を身に着ける	講義、教科書使用、実践
8	基本姿勢とお辞儀、自己紹介の準備をする	講義、教科書使用、実践
9	基本動作を身に着ける、効果的な話し方を学ぶ	講義、教科書使用、実践
10	テスト：グループごとに自己紹介発表	実践、フィードバック
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（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。

実務経験教員の経歴	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	ビジネスマナーB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	社会で生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				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期の復習	表情、活舌、発声、姿勢、お辞儀など実践
2	基本訓練、敬語の基本	講義、教科書使用、小課題と解説
3	間違いやすい敬語①	講義、教科書使用、小課題と解説
4	間違いやすい敬語②	講義、教科書使用、小課題と解説
5	アポイントの取り方①	講義、教科書使用
6	アポイントの取り方②	講義、教科書使用、実践
7	訪問時のマナー①	講義、教科書使用
8	訪問時のマナー②	講義、教科書使用、実践
9	訪問時のマナー③	講義、教科書使用、実践
10	テスト：電話の掛け方、訪問時のマナー	筆記および実技形式のテスト
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（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。

実務経験教員の経歴	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	クリップスタジオ基礎A				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.Clipstudioを使ってマンガ制作が出来るようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントが出来る基礎技術を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	PC、ClipstudioEX、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	ClipstudioEXの基本操作①	ClipstudioEXの特徴　ポイントの説明と制作作業
2	ClipstudioEXの基本操作②	ポイントの説明と制作作業
3	ClipstudioEXの基本操作③	ポイントの説明と制作作業
4	ClipstudioEXの基本操作④	ポイントの説明と制作作業
5	ClipstudioEXの基本操作⑤	ポイントの説明と制作作業
6	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正①	ポイントの説明と制作作業
7	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正②	ポイントの説明と制作作業
8	２ページの漫画制作①	取り込みしたアナログ原稿の仕上げ
9	２ページの漫画制作②	取り込みしたアナログ原稿の仕上げ
10	２ページの漫画制作③	課題提出、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
・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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	クリップスタジオ基礎B				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.Clipstudioを使ってマンガ制作が出来るようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントが出来る基礎技術を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	PC、ClipstudioEX、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	1学期の復習①	課題制作、提出、評価
2	1学期の復習②	スキャナやプリンターも使用して課題制作
3	ClipstudioEXの基本操作⑦	ポイントの説明と制作
4	ClipstudioEXの基本操作⑧	ポイントの説明と制作
5	漫画制作①	ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作①
6	漫画制作②	ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作②
7	漫画制作③	ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作③
8	漫画制作④	ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作④
9	漫画制作⑤	ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作⑤
10	漫画制作⑥	課題提出（データ及び出力紙）、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
・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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	色彩学				
担当教員	中野	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	.デジタル画材を試用し色彩感覚の習得				
学習目標（到達目標）	1.カラーマンガ制作ができるようになる事によりWebtoon仕事受注等に繋げる事ができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1枚画を完成させる	色の基礎知識
2	1枚画を完成させる	明度と彩度、色相環、カラーツール基礎
3	1枚画を完成させる	肌塗り・ライティング
4	1枚画を完成させる	色による感情表現
5	1枚画を完成させる	「4コママンガ」線画着色
6	1枚画を完成させる	「4コママンガ」線画着色
7	1枚画を完成させる	「4コママンガ」線画着色
8	1枚画を完成させる	「4コママンガ」線画着色
9	1枚画を完成させる	「4コママンガ」線画着色
10	1枚画を完成させる	「4コママンガ」線画着色
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
・授業姿勢（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	イラストレーター、デザイナーとして企業と仕事受注をし8年間関わる

科目名	シナリオ制作				
担当教員	ありこ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.文章での表現力を講義、演習で学ぶことが目的。 2.作文、マインドマップ、物語のプロット、オリジナルのシナリオを制作する。 3.マンガ制作に必要なセリフや情景説明の文章力を養う。				
学習目標（到達目標）	1.原稿用紙を使い、文章シナリオを制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	原稿用紙、筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	シナリオとはどんなものか	講義
2	物語の発想	講義、演習小課題
3	マインドマップ①	講義、演習マインドマップ制作
4	マインドマップ②	講義、演習マインドマップ制作
5	ストーリーの基本構成	講義、演習小課題
6	物語の法則	講義、演習小課題
7	主人公キャラクターの不可欠な要素	講義、演習小課題
8	サブキャラクターの役割	講義、演習小課題
9	セリフの機能と役割	講義、演習小課題
10	評価：裏プロット	課題制作、提出
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（80%）,授業姿勢（20%） ・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	マンガ技法①A				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自己分析	レポート制作
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	マンガ技法①B				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自己分析	レポート制作
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	マンガ技法②A				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿仕上げ制作。
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	ることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師

科目名	マンガ技法②B				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿仕上げ制作。
2	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
3	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
4	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
5	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
6	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
7	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
8	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
9	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
10	4コママンガ制作	題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	ることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師

科目名	実践行動学partI				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	コミュニケーション検定				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。				
学習目標（到達目標）	1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	コミュニケーション検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	ビジネス著作権検定				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標（到達目標）	1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	ビジネス著作権検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	就職・進路研修				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	27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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	業界研究				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	39時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,コミックアプリ、comico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.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	comico講演会、添削会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	株式会社エンドルフィン説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	ロッカールーム説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	東京持ち込み研修	マンガ作品の出版社持ち込み
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（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	マンガ家歴10年、講師歴19年

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	120時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、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	マンガ制作道具、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	学内でのオリジナル漫画制作
2	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
3	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
4	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
5	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
6	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
7	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
8	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
9	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
10	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
11	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
12	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
13	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
14	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
15	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
16	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
17	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
18	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
19	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
20	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
・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	マンガ家歴10年、講師歴19年

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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　演習
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
・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	マンガ家歴10年、講師歴19年

科目名	修了制作				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ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.原則マンガ作品だが、シナリオ作品、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	マンガ制作道具、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	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
2	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
3	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
4	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
5	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
6	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
7	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
8	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
9	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
10	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
11	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
12	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
13	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
14	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
15	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
16	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
17	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
18	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
19	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
20	修了制作、全員完成、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
・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	クロッキーＩA				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、クロッキー（速描）のやり方の解説と実践	講義・実習
2	モデルクロッキー・グリッドを使った空間とパースの理解	講義・実習
3	モデルクロッキー・視野の広さとストロークの長さ	講義・実習
4	動きの撮影と作画（歩く、走る、階段）	講義・実習
5	モデルクロッキー・複数人のいる空間	講義・実習
6	手のクロッキー・手を撮影して観察	講義・実習
7	筋肉のクロッキー・人体の理解、美術解剖学	講義・実習
8	モデルクロッキー・時間短縮（7.5.3分のスケッチ）	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	クロッキーB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、静物デッサンの解説と実践	講義・実習
2	静物とパースの理解	講義・実習
3	静物・質感（布）	講義・実習
4	静物・質感（透明素材）	講義・実習
5	静物・質感（自然物）	講義・実習
6	モデルクロッキー・影つけ	講義・実習
7	モデルクロッキー・複数人のいる空間	講義・実習
8	モデルクロッキー・時間短縮（7.5.3分のスケッチ）	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

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	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	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	講義・実習
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習
5	一点透視の方法と実践③	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	講義・実習
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習
9	1点透視、2点透視の振り返り	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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	背景パースB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	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	配布資料				

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	講義・実習
3	坂道（のぼり）の描き方	講義・実習
4	階段の描き方	講義・実習
5	3点透視の導入と解説	講義・実習
6	3点透視実践①	講義・実習
7	3点透視実践②	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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	デジタル作画ＩA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CLIP STUDIO PAINTの基本的な使用方法の習得、アニメーション作画に使用する機能の理解。				
学習目標（到達目標）	CLIP STUDIO PAINTを使用し、1cutアニメーションを作成できるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ショートアニメーションメイキング講座、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	CLIP STUDIO PAINTのワークスペース、基礎ツールの使い方	説明・演習
2	アニメーション用ワークスペースの使い方	説明、演習
3	セル分けについて	説明、演習
4	目パチ	説明、演習
5	目パチ	説明、演習
6	口パク	説明、演習
7	口パク	説明、演習
8	キーフレーム、ファンクションカーブ、スライド	説明、演習
9	実写を用いたアニメーション	説明、演習
10	実写を用いたアニメーション	説明、演習
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	デジタル作画ＩB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CLIP STUDIO PAINTの基本的な使用方法の習得、アニメーション作画に使用する機能の理解。				
学習目標（到達目標）	CLIP STUDIO PAINTを使用し、1cutアニメーションを作成できるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ショートアニメーションメイキング講座、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	CLIP STUDIO PAINTのワークスペース、基礎ツールの使い方	説明・演習
2	アニメーション用ワークスペースの使い方	説明、演習
3	セル分けについて	説明、演習
4	目パチ	説明、演習
5	目パチ	説明、演習
6	口パク	説明、演習
7	口パク	説明、演習
8	キーフレーム、ファンクションカーブ、スライド	説明、演習
9	実写を用いたアニメーション	説明、演習
10	実写を用いたアニメーション	説明、演習
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	キャラクターデッサンA				
担当教員	新井田　耕一	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	トレス	課題説明、チェック
2	トレス	チェック
3	口パク	課題説明、チェック
4	口パク	チェック
5	口パク	チェック
6	目パチ	課題説明、チェック
7	目パチ	チェック
8	タップ割	課題説明、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	キャラクターデッサンB				
担当教員	新井田　耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	タップ割	課題説明、チェック
2	なびき	課題説明、チェック
3	なびき	チェック
4	握手	課題説明、チェック
5	握手	チェック
6	握手	チェック
7	なびき、クミ	課題説明、チェック
8	合成、中割	課題説明、、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	アニメ制作ＩA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,個人アニメ作品制作 2,グループアニメ制作 3,アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標（到達目標）	1,個人製作が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

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、アニメーションワークフロー	履修にあたっての注意点、学習の進め方
2	個人製作・レイアウト	個人作業、レイアウトの作画　ポイント説明
3	個人製作・原画	個人作業、原画の作画　ポイント説明
4	個人製作・動画	個人作業、動画の作画　ポイント説明
5	個人製作・仕上げ	動画作業、着色ソフト　ポイント説明
6	個人製作・編集	動画作業、編集ソフト　ポイント説明
7	グループ制作、企画	グループ作業、企画、役割分担
8	グループ制作、レイアウト	グループ作業、レイアウト
9	グループ制作、原画	グループ作業、原画
10	グループ制作、動画	グループ作業、動画
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
・授業姿勢（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。 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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	アニメ制作ＩB				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,前期からのアニメ作品制作 2,グループアニメ制作 3,アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標（到達目標）	1,役職に応じた個人製作が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	グループ制作、仕上げ	グループ作業、仕上げ
2	グループ制作、検査	グループ作業、検査
3	グループ制作、撮影、編集	グループ作業、撮影、編集
4	クループ制作2作目　企画検討会議	テーマに合わせて企画書の作成
5	絵コンテ、カメラワーク	絵コンテ時のカメラワーク解説
6	Book、合成原画	Book、合成について解説
7	シート付L/Oラフ原作成	シート付L/Oラフ原について解説
8	L/O作監、原画作監	L/O作監、原画作監について解説　クリーンナップ
9	合成動画、合成伝票	合成動画、合成伝票について解説
10	グループ制作　L/O	グループ作業　L/O
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
・授業姿勢（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。 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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	ビジネスマナーＩA				
担当教員	福原　純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビジネスマナーの考え方	あいさつ、ペアワーク
2	正しい発声と基本姿勢	あいさつ、声出し、基本姿勢
3	滑舌、立ち座り	発声の基本訓練、グループワーク
4	入退室、敬語	発声の基本訓練、グループワーク
5	入退室、敬語、ビジネス用語	発声の基本訓練、グループワーク
6	入退室、敬語、効果的な話し方	発声の基本訓練、グループワーク
7	5W/1H	発声の基本訓練、ジェスチャー
8	原稿作成	発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	ビジネスマナーＩB				
担当教員	福原　純子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	電話対応の基本	発声の基本訓練、グループワーク
2	電話対応、ロールプレイング	発声の基本訓練、グループワーク
3	電話対応、ロールプレイング、不在の場合	発声の基本訓練、ペアワーク
4	電話対応、ロールプレイング、トラブル対応	発声の基本訓練、ペアワーク
5	電話対応、ロールプレイング、まとめ	発声の基本訓練、実践ビジネスマナーケーススタディ　演習
6	電話、ＦＡＸ、メールのマナー	プリントを使用しての講義
7	企業訪問時のアポイントメント	発声の基本訓練、ペアワーク
8	企業訪問時のアポイントメント	発声の基本訓練、ペアワーク
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	アニメーション技法ＩA				
担当教員	新井田　耕一	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解				
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	授業オリエンテーション、アニメーションとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方
2	加速	作画　ポイント説明
3	加速	作画　ポイント説明
4	減速	作画　ポイント説明
5	減速	作画　ポイント説明
6	詰め	作画　ポイント説明
7	詰め	作画　ポイント説明
8	残し	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	アニメーション技法ＩB				
担当教員	新井田　耕一	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解				
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	夏季休暇課題の回収　添削	ポイント説明
2	残し	作画　ポイント説明
3	揺れ戻し	作画　ポイント説明
4	揺れ戻し	作画　ポイント説明
5	フォロースルー	作画　ポイント説明
6	フォロースルー	作画　ポイント説明
7	振り向き	作画　ポイント説明
8	振り向き	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	業界研究A				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2,ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3,就職活動への動機づけ				
学習目標（到達目標）	1,アニメ業界の各職種についての理解 2,アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3,就職活動に向けての心構え				
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	アニメ制作のワークフローについて	
2	アニメ作品視聴（構図）	構図に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。
3	アニメ作品視聴（作画）	作画に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。
4	アニメ作品視聴レポート作成	メモを元にレポートを作成。
5	アニメ作品視聴（演出）	演出に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。
6	アニメ作品視聴レポート作成	メモを元にレポートを作成。
7	アニメ作品視聴（演出比較）	2作品を比較しながら視聴。気づいた点をメモする。
8	アニメ作品視聴レポート作成	メモを元にレポートを作成。
9	アニメの魅力を言語化する	作品のプレゼンテーションを通して魅力を言語化し伝える訓練をする。
10	アニメ作品視聴	アニメ作品を視聴し、レポートを作成。
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
・授業姿勢（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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	業界研究B				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2,ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3,就職活動への動機づけ				
学習目標（到達目標）	1,アニメ業界の各職種についての理解 2,アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3,就職活動に向けての心構え				
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	アニメ作品視聴	作画に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。
2	アニメ作品視聴レポート作成	メモを元にレポートを作成。
3	企業研究	普段視聴しているアニメや自分の好きなアニメに関わっている制作会社を調べ、まとめる。
4	企業研究	普段視聴しているアニメや自分の好きなアニメに関わっている制作会社を調べ、まとめる。
5	作品集と履歴書について	就職試験の際に企業が注目しているポイントを調べる。
6	文章作成練習	短文での文章作成練習。
7	文章作成練習	短文での文章作成練習。
8	文章作成練習	自己PR文章作成練習。
9	文章作成練習	志望動機文章作成練習。
10	期末試験	エントリーシートを作成し提出。
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
・授業姿勢（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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	アニメ動画ＩA				
担当教員	平田　かほる		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得2,動画の中割技術の取得3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

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、タップの貼り替え	履修にあたっての注意点、学習の進め方
2	動画演習・原画トレス	原画トレス　ポイント説明
3	動画演習・原画トレス	原画トレス　ポイント説明
4	動画演習・丸を使った中割	動画・中割の基礎作画　ポイント説明
5	動画演習・三角を使った中割	動画・中割の基礎作画　ポイント説明
6	動画演習・開く	動画・華を開かせる　ポイント説明
7	動画演習・タップ割	動画・タップ割　　ポイント説明
8	動画演習・タップ割	動画・タップ割　　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において45年間関わる

科目名	アニメ動画Ⅰ１B				
担当教員	平田　かほる		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,歩きの中割作業が出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本ド、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	動画演習・リピート１	動画・煙のリピート　ポイント説明
2	動画演習・リピート１	動画・煙のリピート　ポイント説明
3	動画演習・リピート２	動画・髪のリピート　ポイント説明
4	動画演習・リピート２	動画・髪のリピート　ポイント説明
5	動画演習・歩き	動画・歩き　ポイント説明
6	動画演習・歩き	動画・歩き　ポイント説明
7	動画演習・歩き	動画・歩き　ポイント説明
8	動画演習・歩き	動画・歩き　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において45年間関わる

科目名	実践行動学partI				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	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	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	日本語コミュニケーション検定				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。				
学習目標（到達目標）	1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	コミュニケーション検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	ビジネス著作権検定				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標（到達目標）	1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	ビジネス著作権検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	就職・進路研修				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	27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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴29年

科目名	業界研究				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	33時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,アニメ業界へ企業訪問 2,企業訪問の手順の理解 3,就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	1,企業訪問手順の理解 2,現状での疑問点と不安点の整理 3,就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	企業研究	プリントで企業情報を調べまとめる
2	企業研究	プリントで企業情報を調べまとめる
3	企業研究	プリントで企業情報を調べまとめる
4	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ	クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める
5	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ	クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める
6	アポイントメント	実際に企業に連絡しスケジュールを確認
7	アポイントメント	実際に企業に連絡しスケジュールを確認
8	スケジュール作成	最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる
9	スケジュール作成	最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる
10	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
11	事後報告	企業訪問の情報、感想をプリントにまとめ提出
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
・授業姿勢（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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布
3	レイアウト	グループ作業　演習
4	原画	グループ作業　演習
5	動画	グループ作業　演習
6	動画	グループ作業　演習
7	仕上げ	グループ作業　演習
8	撮影	グループ作業　演習
9	編集	グループ作業　演習
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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　演習
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
・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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	修了制作				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布
3	レイアウト	グループ作業　演習
4	原画	グループ作業　演習
5	動画	グループ作業　演習
6	動画	グループ作業　演習
7	仕上げ	グループ作業　演習
8	撮影	グループ作業　演習
9	編集	グループ作業　演習
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	構図技法A				
担当教員	相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。				
学習目標（到達目標）	構図を使用してのイラストが制作できるように技術と知識の習得				
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 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	構図について（必要性・意味）	構図の大切さや活かし方の説明
2	距離感（遠近感・縮小・空気遠近法）	被写界深度を意識した方法の説明
3	構図基礎（日の丸構図・三角構図・逆三角構図）	主となる構図の細かな説明
4	構図基礎（シンメトリー構図・二分割構図）	各構図の説明と実践
5	人間の目線と方向性	視線誘導の説明と実践
6	キャラクターのアオリとフカン	アオリとフカンでの見え方の違い説明
7	キャラクターのアオリとフカン	アオリとフカンの説明と実践
8	ライティング（光と影）、傾きの組み合わせ	ライティングの説明と実践
9	前期最終課題（今までの構図を使って制作）	前期最終課題制作
10	前期最終課題（今までの構図を使って制作）	前期最終課題制作と提出
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
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	構図技法Ｂ				
担当教員	相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。				
学習目標（到達目標）	学んだ技術と知識を用いての一枚イラストの完成				
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 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コントラポスト強調（カードゲームイラストについて）	コントラポスト説明 模写とオリジナル作品制作
2	アングルを工夫する	アングル説明と練習
3	キャラクター発想、キーワードからのキャラクター制作	キャラクター発想についての説明 キーワードからキャラクターを制作
4	キャラクターコンテスト	視線誘導の振り返りとラフ制作
5	キャラクターコンテスト	構図の添削
6	キャラクターコンテスト	コンテスト作品制作と添削
7	キャラクターコンテス	作品についてのプレゼンテーション
8	最終課題制作（デジタル移行ができる作品制作）	キャラクター発想とキャラクターを考える
9	最終課題制作	最終課題制作と添削
10	最終課題制作	最終課題制作と提出
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
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	３DCG IA				
担当教員	中野　武志		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　3DS MAX の基本操作の習得 ２．３DCG分野への興味を再発見できるか　可能性を広げる ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	3DS MAX 技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイアを理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社　世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	3DS MAX 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	3DS MAX 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	3DS MAX 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	3DS MAX 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	3DS MAX 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	3DS MAX 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	3DS MAX 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	3DS MAX 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	3DS MAX 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	3DS MAX 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとして　CM制作など23年

科目名	３DCG IB				
担当教員	中野　武志		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　3DS MAX の基本操作の習得２．３DCG分野への興味を再発見できるか　可能性を広げる３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	3DS MAX 技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイアを理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社　世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	3DS MAX 技術習得１１　前期復習　オブジェクト要素とモデファイア	実習（前期の復習　繰り返し　オブジェ　モデファイア）
2	3DS MAX 技術習得１２　前期復習　テクスチャ適用	実習（テクスチャの復習　難易度が高いので丁寧に）
3	3DS MAX 技術習得１３　三面図からのモデリング１	実習（テクスチャ→三面図　の流れで習熟度を上げる）
4	3DS MAX 技術習得１４　三面図からのモデリング２	実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）
5	3DS MAX 技術習得１５　三面図からのモデリング３	実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）
6	3DS MAX 技術習得１６　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強１）
7	3DS MAX 技術習得１７　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強２）
8	3DS MAX 技術習得１８　３Dアニメーションの基礎１	実習（3Dアニメーション基礎　アニメーションの理屈の勉強）
9	3DS MAX 技術習得１９　３Dアニメーションの基礎２	実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）
10	3DS MAX 技術習得２０　３Dアニメーションの基礎３	実習（10秒アニメーションの完成　自然さがポイント）
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
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとして　CM制作など23年

科目名	キャラクターデッサンＩA				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	キャラクター作画とは/目を疑うということ	授業概要の説明、自分の目測、現段階での力量
2	人体の全身のバランス	人体比率について、頭身について、男女の違い
3	人体の骨格について	骨について、触る動かす。可動域の理解。骨格模写
4	人体の骨格②	簡易骨格で動かしてみる。バランスを覚える。クロッキーで当てはめる
5	様々な角度での顔、手足	角度によっての見え方、手足の表現について観察、クロッキー
6	簡易素体、アオリ・フカン	素体の描き方、アオリ・フカンについて解説
7	筋肉の意識（男性）	筋肉模写
8	筋肉の意識（腕・足)	腕と足の筋肉の理解
9	人体クロッキー	クロッキー
10	1学期最終課題	クロッキーとキャラクター
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	キャラクターデッサンⅠB				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	服のしわ練習	布のしわを選ぶ練習。リアルからデフォルメへ
2	人体の動きをとらえる	人間の自然な動作を切り取って描き起こす。
3	人体のアオリとフカンによるパース変化	人体のアングルの変化によるパースの変化を実際の人物で見つけ出す・考える
4	アクションを描く	実際のアクションから、骨格、簡易素体を書いてアクションを付ける
5	キャラクターのポーズ制作	フェチについて考える。好きな部分の協調表現
6	キャラクターのポーズ制作	フェチの強いキャラクター制作
7	背景+人物　画面内に人物が複数ある場合	複数の人物とパースの関係について、講義と描写
8	背景+人物　画面内に人物が複数ある場合②	複数の人物とパースの関係について、講義と描写
9	最終課題	コンセプトがわかるキャラクターと背景
10	最終課題②	コンセプトがわかるキャラクターと背景②
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	デジタルデッサンA				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	一学期には光と影による明暗、立体把握などデッサンの基礎を学びます。				
学習目標（到達目標）	リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
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 初めてでも楽しくできる　デッサンの基本／ナツメ出版企画株式会社／株式会社ナツメ社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	デッサンとは何か　線の描きわけ・クロスハッチング　濃淡	「デッサン」の理解 線種の用途説明、濃淡の表現
2	線の描き方　クロスハッチング　モチーフの構図	面に沿って線を描く クロスハッチングでグラデーション練習
3	石膏の立方体を描く　見えるものすべてを描く	グループで一つの立方体を描く 3面が見える位置を決める
4	見た物を忠実にとらえる力　集中力をつける	紙箱を描く。形をとらえる→陰影を表現
5	鉛筆を描く　細く、色の濃いモチーフを描く	鉛筆3本を組み合わせて描く 構図を考える
6	曲線のモチーフを描く	タマゴ型のモチーフ（発砲）を描く
7	ボールを描く	グループで一つのバレーボールを描く
8	マグカップを描く	各自にマグカップを持参して描く
9	最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く	2週にかけて立方体（石膏）と三角錐（発砲）を描く
10	最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く	2週にかけて立方体（石膏）と三角錐（発砲）を描く
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師10年

科目名	デジタルデッサンB				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	二学期からは質感の描き分けなど、PCも使用し様々な表現法を学び作画の幅を広げます。				
学習目標（到達目標）	リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
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 初めてでも楽しくできる　デッサンの基本／ナツメ出版企画株式会社／株式会社ナツメ社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	金属を描く①　金属の影、ハイライト　スプーンを描く	スプーンを描く 金属の影、ハイライト
2	金属を描く②　金属の容器を描く	金属の容器（ボール）を描く
3	ガラスを描く　コップ	ハイライト、映り込みを理解して表現する
4	布を描く①　目の粗い布	目の粗い布を描く。縫い目を理解する
5	布を描く②　布に模様があるものを描く	布に模様があるものを描く。 無地も模様も同じ材質であることを理解
6	布を描く③　布に模様があるものを描く	サテンの布を描く
7	瓶を描く	硬く、光沢があり、色の濃いモチーフ。
8	グラス、ビー玉を描く	グラスにビー玉2個、水を入れて描く。 水の中のビー玉が湾曲するので、それをとらえる
9	最終課題として、石膏像を描く	2週にわけて、陰影のわかる人物石膏像を描く（胸像）
10	最終課題として、石膏像を描く	2週にわけて、陰影のわかる人物石膏像を描く（胸像）
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師10年

科目名	マーケティングA				
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標（到達目標）	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
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	マーケティング説明とプランニング説明	マーケティングと企画を理解するための導入
2	グループディスカッション	グループ内での企画立案
3	業界研究	業界の説明
4	業界研究	業界の説明を企画に活かす
5	グループディスカッション	グループ内での企画立案
6	企画確認	グループ内企画のチェック
7	グループディスカッション	チェック後の企画修正
8	企画書説明	企画書制作についてのレクチャー
9	企画書制作	グループでの企画書制作
10	企画書制作	企画書制作・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。

科目名	マーケティングB				
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標（到達目標）	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
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	企画書確認	前期にたてた企画の再確認
2	グループ制作	発信のためのグループ制作
3	グループ制作	発信のためのグループ制作
4	グループ制作	発信のためのグループ制作
5	グループ制作	発信のためのグループ制作
6	媒体の確認	発信のための各媒体の確認
7	プレゼンテーション	各グループへのプレゼンテーション
8	プレゼンテーション	各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備
9	発信準備	発信に向けた準備
10	各媒体への発信	各媒体への発信を行う
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（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。

実務経験教員の経歴	プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。

科目名	ビジネスマナーＩA				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビジネスマナーの考え方	あいさつ、ペアワーク　演習
2	正しい発声と基本姿勢	あいさつ、声出し、基本姿勢　演習
3	滑舌、立ち座り	発声の基本訓練、グループワーク　演習
4	入退室、敬語	発声の基本訓練、グループワーク　演習
5	入退室、敬語、ビジネス用語	発声の基本訓練、グループワーク　演習
6	入退室、敬語、効果的な話し方	発声の基本訓練、グループワーク　演習
7	5W/1H	発声の基本訓練、ジェスチャー　演習
8	原稿作成	発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ　演習
9	前期試験	実技試験
10	前期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる

科目名	ビジネスマナーⅠB				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	後期試験	実技試験
10	後期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる

科目名	業界研究A				
担当教員	金子有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム・イラスト・デザイン業界の企業調べ、 .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	業界研究	業界の仕組みを学ぶ
3	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
4	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
5	業界研究	個別面談を通して進路を考える
6	業界研究	個別面談を通して進路を考える
7	業界研究	個別面談を通して進路を考える
8	業界研究	個別面談を通して進路を考える
9	業界研究	個別面談を通して進路を考える
10	業界研究	個別面談を通して進路を考える
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（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。

実務経験教員の経歴	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	業界研究B				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム・イラスト・デザイン業界の企業調べ、 .就職活動へ向けての不安の解消 就職活動に必要な書類作成				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	実践行動学	実践行動学part2
2	実践行動学	実践行動学part2
3	業界研究	作品集portfolio研究
4	業界研究	作品集portfolio研究
5	業界研究	作品集コンセプトを決める
6	業界研究	作品集コンセプトを決める
7	業界研究	就職書類作成
8	業界研究	就職書類作成
9	業界研究	就職に向けての動機づけ
10	業界研究	就職に向けての動機づけ
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	デジタルイラストＩA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標（到達目標）	adobe photoshop,CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
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	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か　ツールの説明	ページの開き方や線の引き方
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解　線を描く	photoshopのツール説明（ショートカットキーや使用用途）。引き続き線画を描く練習。
3	塗り潰しツールの説明、配色について	用意した線画で色塗りの練習。
4	光の位置による陰影の描き方	用意した線画で光の位置を決めて陰影を描く練習。
5	バランスの良い顔の描き方	色々な角度の顔向きを描く練習。
6	キャラクターの立ち絵を描く①	ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。
7	キャラクターの立ち絵を描く②	ラフ終了後、線画（清書）をする
8	キャラクターの立ち絵を描く③	線画終了後、着彩する。（影の付け方説明）
9	コンペ制作	コンペの内容を理解。構想を考える。
10	コンペ制作	求められていることを読み取り、構図を考え描く。　ラフを描く。
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストＩB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、adobe photoshopを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標（到達目標）	adobe photoshop、CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
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	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か　ツールの説明	ページの開き方や線の引き方
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解　線を描く	photoshopのツール説明（ショートカットキーや使用用途）。引き続き線画を描く練習。
3	塗り潰しツールの説明、配色について	用意した線画で色塗りの練習。
4	光の位置による陰影の描き方	用意した線画で光の位置を決めて陰影を描く練習。
5	バランスの良い顔の描き方	色々な角度の顔向きを描く練習。
6	キャラクターの立ち絵を描く①	ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。
7	キャラクターの立ち絵を描く②	ラフ終了後、線画（清書）をする
8	キャラクターの立ち絵を描く③	線画終了後、着彩する。（影の付け方説明）
9	コンペ制作	コンペの内容を理解。構想を考える。
10	コンペ制作	求められていることを読み取り、構図を考え描く。　ラフを描く。
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	背景パースA				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
学習目標（到達目標）	１点透視図法の理解。				
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 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	背景パースの概念　映画鑑賞	遠近法の大前提の解説、それらを利用した作品の鑑賞
2	遠近法　アイレベル・消失点の理解	カメラの高さで変わる見た目の変化、VPの理解
3	遠近法の5種類を理解　一点透視図法で自分の部屋を描く	透視図法の解説と、実践　箱で物の形をとらえる
4	自分の部屋を描く	箱で物の形をとらえる　詳細にものを描き込む
5	教室外でスケッチ　一点透視の場所を各自で見つける	学生自らが見つける・体感することでアイレベルや1点透視の理解を進める
6	廊下を描く①　バッテン法の分割	1点透視での廊下の描写　分割法の解説
7	廊下を描く②	1点透視での廊下の描写　分割法その2
8	曲道を描く	1点透視の消失点の応用で曲道を描く
9	坂道を描く	1点透視の消失点の応用で坂道を描く
10	最終課題として、一点透視の和室を描く	テスト課題　和室を描く　和室の畳のきまり
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師10年

科目名	背景パースB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
学習目標（到達目標）	2点透視、3点透視の理解				
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 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	二点透視図法の理解　ビルを描く	2点透視の解説　2点透視での箱を描く
2	二点透視図法で家を描く	家の外観を描く。
3	1点透視の絵を二点透視にして見え方の変化を描く	1点透視の和室を資料に2点透視の和室を描く
4	三点透視図法の理解　箱を描いて理解する	3点透視の解説　箱で形をとる実践　アオリ、フカンの解説
5	三点透視図法でビルを描く	箱からビルに応用をして描く
6	2点透視のファーストフード店を参考に3点透視に変換する	ファーストフード店を描く
7	修了制作に向けた背景の制作①	構図の授業と連携し案出し、ラフ制作
8	修了制作に向けた背景の制作②	ラフ案を複数だし、描くものを決める
9	三点透視図法のアオリ、フカンを理解　同じモチーフで二点、三点透視それぞれを描く	アオリ、フカンの解説　キャラクター込みでのアングルを変えた作品制作。
10	最終画題として、修了制作の背景を描く	ラフを線画へ仕上げていく
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師10年

科目名	グラフィックデザインＩA				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。 ＤＴＰスキルの基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフォックデザインを学びます。				
学習目標（到達目標）	作品編集が出来る技術と知識の吸収				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	自己紹介、授業概要説明、イラストレーター基本操作	基本的な使い方 オブジェクトの説明
2	GW前の振り返り illustrator 基本操作	教科書を使用し操作
3	illustrator 基本操作	教科書を使用し操作
4	キャラクター制作演習	見本を見ながら作成
5	演習課題提出	作成したキャラクター提出
6	アバター作成	実習(アバターキャラクター制作)
7	アバター作成	実習(アバターキャラクター制作)
8	アバター作成	実習(アバターキャラクター制作)
9	アバター提出	実習(アバターキャラクター制作)
10	前期最終課題	前期最終課題の制作と提出
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
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	イラストレーター5年、専門学校講師5年

科目名	グラフィックデザインＩB				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。 ＤＴＰスキルの基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフォックデザインを学びます。				
学習目標（到達目標）	作品編集が出来る技術と知識の吸収				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期のふりかえり イラストレーターの操作 名刺レイアウト作成	名刺をもとにデザインの4原則を振り返り
2	名刺レイアウト提出	ﾒ切
3	名刺レイアウトの講評 イメージ表現について・チラシデザイン演習	提出された名刺を元に講評
4	名刺レイアウトの講評 イメージ表現について・チラシデザイン演習	提出された名刺を元に講評
5	チラシデザイン提出	チラシのデザインを考える
6	チラシデザイン提出講評 InDesign基本操作、ポートフォリオ作成	紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える
7	InDesign基本操作、ポートフォリオ作成	紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える
8	InDesign基本操作、ポートフォリオ作成	紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える
9	InDesign操作・ポートフォリオたたき提出	紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える
10	後期最終課題	後期最終課題の制作と提出
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
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	イラストレーター5年、専門学校講師5年

科目名	実践行動学partI				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コミュニケーション検定				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。				
学習目標（到達目標）	1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	コミュニケーション検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネス著作権検定				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標（到達目標）	1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	ビジネス著作権検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	就職・進路研修				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	27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
・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	就職相談室長　専門学校教員歴２9年

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2,前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	企業添削会に向けた作品を完成させる				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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　演習
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
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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	修了制作				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	219時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,一枚イラスト作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	1,1年間の集大成としての作品を完成させる 2.1年間で習得した技術と知識を作品に反映させる				
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	修了制作説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	業界研究・進路制作A				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動、校外の画廊・美術館・イベント会場などの各施設見学・情報収集なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。				
学習目標（到達目標）	イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。 外部企業からの依頼仕事に実際に取組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学び身につける。				
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	進路制作・投稿用イラスト制作。	イラストレーターの登竜門的な雑誌スモールエスへの投稿作品の制作。事前にラフ・線画を描いていたものを完成に向けて制作。
2	自身が目指す目標をすでに達成している、ロールモデル研究。	目標を達成している作家（ロールモデル）について調べ、レポートにまとめる。かつ、その作家の代表作品や好きだと思う作品の良いところもまとめる。
3	業界動向チェック。自身が目指す目標のチェック。	自分自身が目指したい方向性について、業界動向を調べシートに内容をまとめて提出。
4	イベント出展の基礎知識。イラスト展示会を考える	イベント出展・イラスト展示会についての基礎知識。イベント出展やギャラリーでのイラスト展示会を仮に計画し、まとめる。イラスト以外に準備するものとして何がどのくらい必要か検討する。
5	似顔絵業界の動向と、実践	似顔絵業界の動向について調べる。実際に似顔絵を描いてみる。
6	表現方法の色々。紙、デジタル、様々な媒体。	媒体によって変わる表現方法について。自身の目指す方向性はどのような表現方法が合うかも検討する。
7	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。
8	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。
9	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。
10	外部からの依頼案件の作品制作	外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト制作。
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（60%）,授業姿勢（40%) ・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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	業界研究・進路制作B				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。				
学習目標（到達目標）	イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。 外部企業からの依頼仕事に実際に取組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学び身につける。				
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	各課題の、業界向け制作のすすめ	各課題の、業界向け制作についてレクチャー。
2	SNS Web上のイラスト動向　現在、動きのある業界、画風とは	SNS Web上のイラスト動向について調べレポートにまとめる。現在、活発化している業界・企業、支持されている画風はどんなものがあるか調べまとめる。
3	進路研修　自分の目指す進路の振り返り	進路研修　自分の目指す進路のために今までの振り返りをし、足りていないことやこれから何が必要か、また進路の方向性についても再考する。
4	東京研修準備①	東京研修のための、見学計画立て。自身の目指す方向性に合わせて、持ち込み先出版社の場所確認や美術館・ギャラリーなど見学先の選定をする。
5	東京研修準備②	東京研修のための、見学計画立て。
6	自分が描く、業界での自己の在り方、業界アプローチについて	自分が描く、業界での自己の在り方を考えレポートにまとめる。かつ、自身が目指す業界へのアプローチとしてどんなことが効果的か、また実際にそれをやるための計画立て
7	企業動向のリサーチとレポート	クリエイティブ系企業（書籍出版社やゲーム制作会社など）動向のリサーチとレポート。
8	今までの業界研究を踏まえて、作家として自身をアピールできるような修了制作作品の計画立て	修了制作をどういう方向性の作品にするか計画を立てる。作品形態やサイズ、制作物の数などを検討する。
9	修了制作のスケジュール立て	修了制作制作スケジュールを立てる。
10	修了制作のラフ出し。	修了制作のラフ出しをする。
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（60%）,授業姿勢（40%) ・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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	背景パースＩＡ				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	20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	講義・実習
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習
5	一点透視の方法と実践③	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	講義・実習
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習
9	1点透視、2点透視の振り返り	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
・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	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	背景パースＩB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	20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	講義・実習
3	坂道（のぼり）の描き方	講義・実習
4	階段の描き方	講義・実習
5	3点透視の導入と解説	講義・実習
6	3点透視実践①	講義・実習
7	3点透視実践②	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
・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	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	コミックアートＩＡ				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラスト作品を作るための考え方や、テクニックを身につけ、イラスト投稿誌・イラストコンペティションへの投稿用作品の制作と投稿を実施。 作品制作のための考え方・テクニックレクチャー・練習と併せて、投稿作品を制作し投稿するまでの流れを実践する。				
学習目標（到達目標）	イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿をできるようにする。授業以外でも自分だけで投稿できるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	参考図書　イラスト投稿誌SS、季刊S				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	授業概要説明。モノクロイラスト制作のため白と黒の画面構成比についての講義・つけペン練習。	実際のモノクロイラスト作品を確認しながらの講義。
2	モノクロイラスト制作のためトーン張り練習。	トーンを使った実演を確認しながら練習する。
3	投稿用モノクロイラスト制作のため、全員ラフチェック。下描き制作。	事前にラフ案シートにラフを書いてきてもらう。
4	投稿用モノクロイラストの制作進捗チェック。ペン入れ、トーン張り作業。	各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。
5	仕上げ。投稿準備。提出。 次作への流れ、自分の進路や各締切り、再チェック。	仕上げ後、完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。
6	投稿用イラストラフチェック。下描き制作。	事前にイラストラフを準備してきてもらう。投稿用イラストのラフチェック。
7	個別で差が出ない様、全員イラスト進捗チェック。	各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。
8	画面構成、構図の基本。制作イラスト進捗確認	画面構成・構図について講義。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。
9	第2回締切り。実際の公的締切りではないので投稿準備をここまでに。	完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。
10	夏休み中作品制作計画立案。	次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	コミックアートＩB				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラスト作品を作るための考え方や、テクニックを身につけ、イラスト投稿誌・イラストコンペティションへの投稿用作品の制作と投稿を実施。 作品制作のための考え方・テクニックレクチャー・練習と併せて、投稿作品を制作し投稿するまでの流れを実践する。				
学習目標（到達目標）	イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿をできるようにする。授業以外でも自分だけで投稿できるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	参考図書　イラスト投稿誌SS、季刊S				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	夏休み中の作品確認。デジタルイラスト制作開始。統一コンペと各自コンペを可能な限り両立する。	夏休み中に制作した作品チェック。全員統一で応募するコンペについての説明と、各自で選定したコンペの確認。
2	これまでのコンペ受賞作品研究。	過去のコンペティション受賞作品の受賞傾向や作品構成などを調べ、自身の作品制作にどう活かせるか検討し、イラストラフ案出し。
3	デジタルテクニック、デジタル必須知識習得。イラストラフチェック。	デジタルソフトでの制作テクニック等講義。イラストラフチェック。
4	イラスト基礎知識　再確認。制作イラスト進捗チェック。	基礎知識振り返り。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。
5	デジタルイラスト基礎知識。制作イラスト進捗チェック。	基礎知識振り返り。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。
6	デジタルイラストコンテスト　締切り。投稿。	完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出、投稿も済ませる。
7	大きなイラスト制作について。修了制作。	1年時の集大成である修了制作についての概要説明。
8	イベント出展参加について。各種投稿用イラスト制作、添削。	イラスト関連のイベントへの出展参加の実例等講義。各種投稿用イラスト制作、添削。
9	印刷について。各種イラスト制作、添削。	イラスト作品印刷時の印刷仕上がりについて等講義。各種投稿用イラスト制作、添削。
10	イラスト投稿誌への投稿カラー作品、冬休み制作計画立案。	イラスト投稿誌への投稿カラー作品、冬休み制作計画立案。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	デッサンⅠA				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	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、見えない箇所にまで意識が至る様、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。				
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　コップのイメージと実物	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	イーゼルの使い方　立方体	講義・実習
4	立方体の続き　トーン付け	講義・実習
5	紙コップについて　円柱形を学ぶ	講義・実習
6	紙コップ続き　トーン付け	講義・実習
7	組み合わせモチーフ　円柱と四角	講義・実習
8	組み合わせモチーフ　トーン付け	講義・実習
9	組み合わせモチーフ　仕上げ	講義・実習
10	ﾄﾞﾛｰｲﾝｸﾞ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
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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	デッサンⅠB				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	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、見えない箇所にまで意識が至る様、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。				
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	美術館見学	研究・レポート
3	自分の手の模写　トーン付け	講義・実習
4	木炭デッサン　ヌード（中から描く）	講義・実習
5	木炭デッサン続き	講義・実習
6	木炭デッサン　完成	講義・実習
7	人物デッサン　実際の人物を使って　画用紙＋鉛筆	講義・実習
8	人物デッサン　完成	講義・実習
9	人物デッサン　ペアを変えて	講義・実習
10	人物デッサン　完成	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
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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	色彩学A				
担当教員	中野	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	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。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会　ADEC色彩士検定委員会主催　色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。				
学習目標（到達目標）	効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー				

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	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
3	色の表示方法　色相環	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
4	明度とトーン	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
5	色の知覚効果　対比と同化	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
6	色の心理効果	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
7	寒暖と軽重	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
8	カラーイメージの作成	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
9	応用課題　四季の表現	実技応用課題を絵具着彩。
10	応用課題　仕上げと提出	実技応用課題を絵具着彩。
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
・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	フリーランスのイラストレーター・デザイナー10年。JAM非常勤講師7年

科目名	色彩学B				
担当教員	中野	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	45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。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会　ADEC色彩士検定委員会主催　色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。				
学習目標（到達目標）	効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	見えないものに色を見る	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
2	色彩調和　色相基準とトーン基準	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
3	色彩調和　技法１	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
4	色彩調和　技法２	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
5	色彩調和　技法３	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
6	色彩調和　グラデーション	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
7	色彩調和　ドミナントとアクセント	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
8	色彩調和　包装紙	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。
9	期末試験　終了課題①	筆記試験実施。実技終了課題を絵具着彩。
10	終了課題②	実技終了課題を絵具着彩。
11	検定試験対策①	過去問と復習、模擬テスト
12	検定試験対策②	過去問と復習、模擬テスト
13	検定試験対策③	過去問と復習、模擬テスト
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（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	フリーランスのイラストレーター・デザイナー10年。JAM非常勤講師7年

科目名	クロッキーA				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	10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	講義・実習
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習
5	一点透視の方法と実践③	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	講義・実習
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習
9	1点透視、2点透視の振り返り	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
・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	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	クロッキーB				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	10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	講義・実習
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習
5	一点透視の方法と実践③	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	講義・実習
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習
9	1点透視、2点透視の振り返り	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
・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	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	グラフィックデザインＩA				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。 デザインする際の考え方や、デザインの原則についてを学ぶ。 コンテストへの応募作品制作も実施。				
学習目標（到達目標）	デザインする際の考え方やデザインの原則を学び、デジタルソフトIllustratorの基本操作を練習し、オリジナルキャラクターやオリジナルデザイン名刺を制作できるようにする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	IllustratorQuickMasterCC、ノンデザイナーズ・デザインブック				

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・グラフィックデザインの概要講義、Mac基本操作確認、ソフト確認	グラフィックデザインとは何か、どんな所でデザインが使われるのか等の講義。講義後は実際に使用するコンピューターとソフトを操作してみる。
2	Illustrator基本操作のための練習	ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作用の課題実施。
3	Illustrator基本操作のための練習、教科書IllustratorQuickMasterCC内の課題実施。	ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作用の課題実施。
4	ショートカットキーについて説明。ソフトによる簡単なイラストを1点作成し提出。タオルデザインコンペのラフ案出し。	ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って作品制作。 タオルデザインコンテストに向けてのデザイン案出し。
5	タオルデザインコンペ用のデザイン制作。	タオルデザインコンテストに向けてのデザイン制作。
6	キャラクターデザイン（専用フォーマット）アイデアスケッチ制作・Illustratorで制作。	12個の統一感のあるキャラクターを制作するためにどこに気をつけるか等の講義実施後、デザイン案を考える。
7	キャラクターデザイン制作。	統一感のあるキャラクターを意識して制作する。
8	「AIDMAの法則（消費者心理）」やデザイン4つの基本原則について講義。オリジナル名刺デザイン（サイズ55×91mmタテヨコ自由・表裏デザイン）デザインコンセプトシート記入。	デザインコンセプトシートはAIDMAの法則に基づいて考え記入。何のための名刺なのか?JAM学生として、イラストレーターとして? 何を誰に伝えるための名刺なのかを考える。
9	オリジナル名刺作成。	デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。
10	オリジナル名刺作成・提出。	デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	グラフィックデザインＩB				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。 デザインする際の考え方や、デザインの原則についてを学ぶ。 コンテストへの応募作品制作も実施。				
学習目標（到達目標）	デザインする際の考え方やデザインの原則を、実際に自分の作品に反映させ制作する。 デジタルソフトIllustratorで４つの課題作品を作成しながら使用方法を身に着ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	IllustratorQuickMasterCC、ノンデザイナーズ・デザインブック				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ソフトIllustratorを使用してアバターデザイン制作。 3つ以上パーツを作る。	1学期中のソフトの使用方法を振り返りながら、キャラクターアバターの制作。
2	アバターを全員で見る。広告トレース課題の実施。	クラス内でどんなアバターを作ったかをスクリーンで投影し確認し、視野を広げる。広告トレースでは文字のレイアウトバランス・文字のサイズ・書体を確認しながら、見本と同じように制作する練習課題。
3	広告トレース課題の実施。	文字のレイアウトバランス・文字のサイズ・書体を確認しながら、見本と同じように制作する練習課題。
4	個展想定チラシ作成。	画像（イラスト）・内容説明・タイトル・作家名・日付・時間・連絡先・場所・地図など、チラシ掲載に必要な情報は何かを考えながらデザイン案出し、制作する。
5	個展想定チラシ作成。プリントアウトして提出。	チラシ制作。
6	個展チラシフィードバック。 ポスターコンテスト用のデザイン企画・作成。	全員の作成したチラシをスクリーン投影し、文字組みやタイポグラフィについてポイント解説。ポスターコンテストに応募するためのポスターデザイン案出し。
7	ポスターコンテスト用のデザイン案出し、作成。	デザイン案チェック実施。チェック完了者からポスター制作。
8	ポスターコンテスト用のポスター作成。	目立つ文字の作り方についてポイント講義。ポスター制作。
9	ポスターコンテスト用のポスター作成。	ポスター制作。
10	ポスターコンテスト用のポスター作成。	ポスター制作。データ提出。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	ビジネスマナーA				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	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、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い、卒業時に、社会人として、矢面に立てるよう学ぶ為の授業。取り組む検定としては、社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、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）	社会人常識マナー検定3級　合格・著作権検定BASIC級　合格　コミュニケーション検定初級　合格 履歴書を丁寧に書ける　一定の面接技能がある　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 社会人常識マナー検定試験最新過去問題集3級／公益財団法人全国経理教育協会著				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	あいさつの重要性を再確認。検定スケジュール告知。	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。
2	社会人として求められる資質とは	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。
3	電話応対の基本技術	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。
4	より求められる社会人、出来る社会人とは	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	声を出してみよう。面接練習	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	言葉の力。クッション言葉とは	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	人間関係づくりの基本	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。
8	ビジネス著作権検定対策①	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。
9	ビジネス著作権検定対策②	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。
10	ビジネス著作権検定対策③	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。
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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	ビジネスマナーB				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	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、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い、卒業時に、社会人として、矢面に立てるよう学ぶ為の授業。取り組む検定としては、社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、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）	社会人常識マナー検定3級　合格・著作権検定BASIC級　合格　コミュニケーション検定初級　合格 履歴書を丁寧に書ける　一定の面接技能がある　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 社会人常識マナー検定試験最新過去問題集3級／公益財団法人全国経理教育協会著				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	社会人常識マナー検定対策①	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。
2	社会人常識マナー検定対策②	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。
3	社会人常識マナー検定対策③	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。
4	お客様への応対。ロールプレイング	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	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。
6	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。
7	履歴書を作成	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。
8	ネットにおけるマナー常識	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。
9	訪問におけるマナ―チェック	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。
10	テーブルマナーを学ぶ	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。
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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	デジタル画材技法ＩA				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	Photoshopを使用してイラストに着彩できるようになる。 Photoshopを使用して写真の加工ができるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	PhotoshopQuickMasterCC				

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、フォトショップの解説	教科書を使用した講義と実習
2	解像度について、基本的な着色ツールの使用法	教科書を使用した講義と実習
3	選択範囲、アンチエイリアスについて解説と実践	教科書を使用した講義と実習
4	選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践	教科書を使用した講義と実習
5	コピー＆ペースト、画像の変形、カラーモードの説明解説と実践	教科書を使用した講義と実習
6	色調補正、ペイントツール関連解説と実践	教科書を使用した講義と実習
7	レタッチ系ツール解説と実践	教科書を使用した講義と実習
8	レイヤー、フィルター解説と実践	教科書を使用した講義と実習
9	線画抽出の方法、着色	教科書を使用した講義と実習
10	着色の続きと全体の確認	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
試験・課題評価（70%）、授業姿勢（30%） ・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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	デジタル画材技法ＩB				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	CLIP STUDIOを使って着彩できるようになる。 素材の使用ができるようになる。 Photosopでの画像加工ができるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	PhotoshopQuickMasterCC				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	CLIP　STUDIOの解説	教科書を使用した講義と実習
2	ファイル作成について、基本的なツールの使用法、素材のダウンロードの仕方	教科書を使用した講義と実習
3	レイヤーの種類（ベクター・ラスター）、レイヤーモード、ペンツール	教科書を使用した講義と実習
4	アニメ塗・囲って塗るツールの使用法	教科書を使用した講義と実習
5	水彩塗・テクスチャと素材	教科書を使用した講義と実習
6	厚塗り・ブラシツール	教科書を使用した講義と実習
7	トーン処理	教科書を使用した講義と実習
8	グラデーションマップ	教科書を使用した講義と実習
9	線画抽出の方法、着色	教科書を使用した講義と実習
10	着色の続きと全体の確認	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
試験・課題評価（70%）、授業姿勢（30%） ・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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	アナログ画材技法ⅠA				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。 それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材（パソコン）での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。				
学習目標（到達目標）	画材の知識を身に着け、使用方法を身に着ける。				
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	授業の目的　授業構成について導入	講義・実習
2	コピック練習（グラデーション等）	講義・実習
3	コピック練習（着色　テーマを決めて配色）	講義・実習
4	色鉛筆（ハッチングについて。紙の裏表）	講義・実習
5	色鉛筆（トマトを描く）	講義・実習
6	水彩絵の具（カラーチャートと混色）	講義・実習
7	水彩絵の具（イラストへの応用）	講義・実習
8	アクリルガッシュ（カラーチャート）	講義・実習
9	アクリルガッシュ（キャラクターに応用）	講義・実習
10	アクリルガッシュ（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
・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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	アナログ画材技法ＩB				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。 それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材（パソコン）での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。				
学習目標（到達目標）	画材の知識を身に着け、使用方法を身に着ける。				
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	夏休み明け似顔絵スキルアップ授業	講義・実習
2	似顔絵（有名人＋α）	講義・実習
3	似顔絵（有名人＋α）提出	講義・実習
4	パステル（直接・ティッシュ・削り）	講義・実習
5	コピック＋色鉛筆	講義・実習
6	パステル＋水彩絵の具	講義・実習
7	メディウム（終わり次第コラージュ）	講義・実習
8	コラージュ（はがき大）	講義・実習
9	カラーインクとガラス絵（サンプルを見せて下絵制作）	講義・実習
10	ガラス絵提出	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
・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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	実践行動学partI				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コミュニケーション検定				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。				
学習目標（到達目標）	1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	コミュニケーション検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	ビジネス著作権検定				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標（到達目標）	1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	ビジネス著作権検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	就職・進路研修				
担当教員	鳴海　宜貴		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	27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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴２９年

科目名	業界研究				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	48時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の現状を実際に見て学び、自身の作家としての方向性を定めていく。				
学習目標（到達目標）	1,業界の現場を知る（東京研修） 2,編集部・ギャラリー訪問の手順の理解 3,.作品プレゼンテーションをすることができる				
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	市内業界施設巡り	ポイントとなる施設を巡り、見学
2	市内業界施設巡り	ポイントとなる施設を巡り、見学
3	デッサン合宿・デッサン・映画論	講義・実習
4	デッサン合宿・似顔絵	講義・実習
5	東京研修（デザインフェスタ見学）	見学
6	東京研修（企業・ギャラリー訪問、美術館見学）	見学
7	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
8	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
9	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
10	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
11	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
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
・授業姿勢（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	１学期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	50時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナル作品の制作を行う スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	イラスト制作の進行を自身で管理して、卒業後イラストレーターとして個人で活動できるようにするため、個人の責任感の向上をはかる。				
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	作品コンセプト決め、ラフ制作	ラフ制作。
2	ラフ制作、チェック	ラフ制作。都度チェック。
3	下書き制作	下書き制作。
4	線画制作	線画制作。都度チェック。
5	線画制作	線画制作。都度チェック。
6	着彩	着彩。都度チェック。
7	着彩	着彩。都度チェック。
8	着彩	着彩。都度チェック。
9	着彩・仕上げ	着彩。都度チェック。
10	仕上げ・提出	提出完了。
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
・授業姿勢（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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　演習
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
・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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	修了制作				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	105時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次の集大成として、習得した全ての知識・技術をいかんなく発揮し、自身の目指す進路に紐づいた大型作品を制作する。				
学習目標（到達目標）	B2サイズ相当の作品を作り上げる。				
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	作品計画・コンセプトシート作成	コンセプトワーク
2	コンセプトをもとにラフ案出し	制作
3	チェック・修正	制作
4	作品制作・ディスカッション	制作
5	作品制作・ディスカッション	制作
6	作品制作・ディスカッション	制作
7	作品制作・ディスカッション	制作
8	作品制作・ディスカッション	制作
9	作品制作・ディスカッション	制作
10	作品制作・ディスカッション	制作
11	作品制作・ディスカッション	制作
12	作品制作・ディスカッション	制作
13	作品制作・ディスカッション	制作
14	作品制作・ディスカッション	制作
15	作品制作・ディスカッション	制作
16	作品制作・ディスカッション	制作
17	作品制作・ディスカッション	制作
18	作品制作・ディスカッション	制作
19	作品制作・ディスカッション	制作
20	プレゼンテーション	発表

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	ゲーム背景A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1背景や透視図法についての苦手意識を取り払う。 2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して描けるよう実習をする。				
学習目標（到達目標）	1奥行や透視図法について理解し、photoshopを使用して線画から着色まで出来るようになる。 2Photoshopの基本的な使い方から応用が出来るようになる。				
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	背景の種類／授業内容について／Photoshopの基礎的な使い方と雲を描く	背景の種類やパース、透視図法の簡単な説明。Photoshopのソフトについて知り、雲を描く。
2	アイレベル・消失点の理解／草・木・低木を描く	アイレベルや消失点を理解し、草・木・低木を描く
3	アイレペルと水平線の理解／雲・海・ヤシの木を描く	アイレベル・水平線の理解と、雲・海・ヤシの木を描く
4	一点透視による背景を描く（題材部屋）／ガイドの使い方	1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く
5	一点透視による背景を描く（題材部屋）／ガイドの使い方	1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く
6	二点透視による背景を描く（題材イス）／ パスの使い方	1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く
7	二点透視による背景を描く（題材：イス）／着色表の見方	前回の線画の続きと、着色表を見ながら着色メインに作業してもらう
8	最終課題1点透視で廊下を描く	参考資料をもとに1点透視の廊下を模写する
9	最終課題1点透視で廊下を描く	完成を目指して作業を進める
10	最終課題1点透視で廊下を描く	完成を目指して作業を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲーム背景B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1キャラクター込みで背景を描く練習をする 2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して播けるよう実習する 3コンテストを想定した背景イラストを描く機会を作り描く				
学習目標（到達目標）	1奥行や透視図法について理解し、Photoshopを使用して線画から着色までできるようになる 2Photoshopの基本的な使い方から応用ができるようになる				
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	キャラクターと物の高さや比率を考えて、写真にキャラクタキャラクターを配置する練習	キャラクターの高さと物の大きさを比較し、参考画像を用意して、キャラクターを配置する練習を行う
2	3点透視による背景を描く（題材ビル）線画	3点透視についてと注意点を解説し、線画をメインに作業してもらう
3	3点透視による背景を描く（題材ビル）着色	前回描いた線画をもとに、葦色をメインに作業してもらう
4	汎用背景からスチル背景に起こす練習	スチル絵の仕様書を想定した文章を読み、汎用背からスチル背景を描く練習。背景のみ制作を行う
5	汎用背景からスチル背景に起こす練習	スチル絵の仕様書を想定した文章を読み、汎用背からスチル背景を描く練習。背景のみ制作を行う
6	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	まずはラフを描き、ラフが終わり次第線画と着色。それぞれ添削をしながら背景を描くことを進めてもらう
7	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	ラフが終わった人は線画や着色にとりかかってもらう
8	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	完成を目指してできるところまで作業をしてもらう
9	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	完成を目指してできるところまで作業をしてもらう
10	最終課題：1点透視でvtuberの部屋を描く	1点透視の集大成として、Vtuberの部屋を想定した背景を1点透視で描く
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	MAYA基礎ＩA				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA基礎ⅠB				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　モデリング	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得１２　モデリング	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得１３　モデリングとスキン	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得１４　モデリングとスキン	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得１５　シェイプキーとマテリアル	実習（シェイプキーと応用・制作）
6	MAYA 技術習得１６　シェイプキーとマテリアル	実習（シェイプキーと応用・制作）
7	MAYA 技術習得１７　レンダリングとMAYAの特徴	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得１８　レンダリングとMAYAの特徴	実習（レンダリングの注意点（MAYA））
9	MAYA 技術習得１９　ゲームオブジェクトと役割	実習（ゲームで多用される制作方法と実践）
10	MAYA 技術習得２０　ゲーム業界でのMAYA	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において29年間関わる

科目名	MAYA基礎ⅡA				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,AutdeskMayaの基本操作の習得 2,ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3,学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料				
学習目標（到達目標）	Mayaの基本操作を習得し、３面図からモデルを制作することが出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：AutodeskMayaトレーニングブック第4版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	立体造形(粘土)	模型を見ながら粘土で造形
2	立体造形(粘土)	模型を見ながら粘土で造形
3	MAYA基本操作(基礎用語・選択範囲)	講義・実習
4	MAYA基本操作(インタフェース・ノードエディタ)	講義・実習
5	MAYA基本操作(メッシュ編集)	講義・実習
6	ローポリゴンモデリング	制作　修正　内容確認
7	ローポリゴンモデリング	制作　修正　内容確認
8	生物モデリング	制作　修正　内容確認
9	生物モデリング	制作　修正　内容確認
10	生物モデリング	提出
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	MAYA基礎ⅡB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,AutdeskMayaの基本操作の習得 2,ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3,学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料				
学習目標（到達目標）	Mayaの基本操作を習得し、３面図からモデルを制作することが出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：AutodeskMayaトレーニングブック第4版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ローポリゴンモデリング	制作　修正　内容確認
2	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
3	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
4	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
5	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
6	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
7	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
8	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
9	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
10	ローポリゴンモデリング	提出
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	３DCGアニメーション基礎A				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、リファレンスを見ながら基本的なアニメーションを制作することができる				
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	アニメーションの基礎知識	ポイント解説、個人作業
2	基本操作	ポイント解説、個人作業
3	簡単なアニメーション１	ポイント解説、個人作業
4	簡単なアニメーション2	ポイント解説、個人作業
5	biped解説	ポイント解説、個人作業
6	bipedを使った簡単なアニメーション１	ポイント解説、個人作業
7	bipedを使った簡単なアニメーション2	ポイント解説、個人作業
8	bipedを使った簡単なアニメーション3	ポイント解説、個人作業
9	歩行アニメーション	ポイント解説、個人作業
10	歩行アニメーション	ポイント解説、個人作業
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	３DCGアニメーション基礎B				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、リファレンスを見ながら基本的なアニメーションを制作することができる				
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	座る	ポイント解説、個人作業
2	立つ	ポイント解説、個人作業
3	寝そべる	ポイント解説、個人作業
4	走りアニメーション	ポイント解説、個人作業
5	走りアニメーション	ポイント解説、個人作業
6	カメラについて	ポイント解説、個人作業
7	カメラワークをつける	ポイント解説、個人作業
8	日常のワンシーンを作る	ポイント解説、個人作業
9	日常のワンシーンを作る	ポイント解説、個人作業
10	日常のワンシーンを作る	ポイント解説、個人作業
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	マーケティングA				
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標 （到達目標）	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
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	マーケティング説明とプランニング説明	マーケティングと企画を理解するための導入
2	グループディスカッション	グループ内での企画立案
3	業界研究	業界の説明
4	業界研究	業界の説明を企画に活かす
5	グループディスカッション	グループ内での企画立案
6	企画確認	グループ内企画のチェック
7	グループディスカッション	チェック後の企画修正
8	企画書説明	企画書制作についてのレクチャー
9	企画書制作	グループでの企画書制作
10	企画書制作	企画書制作・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。

科目名	マーケティングB				
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標（到達目標）	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
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	企画書確認	前期にたてた企画の再確認
2	グループ制作	発信のためのグループ制作
3	グループ制作	発信のためのグループ制作
4	グループ制作	発信のためのグループ制作
5	グループ制作	発信のためのグループ制作
6	媒体の確認	発信のための各媒体の確認
7	プレゼンテーション	各グループへのプレゼンテーション
8	プレゼンテーション	各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備
9	発信準備	発信に向けた準備
10	各媒体への発信	各媒体への発信を行う
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（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。

実務経験教員の経歴	プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。

科目名	3D背景ＩA				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の基本操作の習得 ２．アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	３DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社　世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとしてCM制作などに24年間携わる。

科目名	3D背景ＩB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の基本操作の習得 ２．アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	３DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社　世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	背景学 ダンジョンムービー制作　構想　カット割り	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景学　ダンジョンムービー制作　ラフモデル制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景学　ダンジョンムービー制作　オブジェクトの配置と　カメラアニメ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景学　ダンジョンムービー制作　確認　レンダリング　仕上げ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　ファンタジー　現実　時代　仕上げ　提出	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとしてCM制作などに24年間携わる。

科目名	デジタルデッサンA				
担当教員	石山　万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	2知覚を通して奥行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。 3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。				
学習目標（到達目標）	1デッサンというものを知り、観察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。 2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする				
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	photoshopの使い方、線の描き方や濃淡の出し方	photoshopの使い方レクチャー。ブラシツール、消しゴムツールを使った描き方と授業内容説明。
2	立方体の練習（モチーフ：立方体）	立方体をテーマにしたウォーミングアップ、立方体を描く
3	円柱の練習（モチーフ：缶）	円柱をテーマにしたウォーミングアップ、缶を描く
4	球体の練習（モチーフ：テニスボール）	球体をテーマにしたウォーミングアップ、テニスボールを描く
5	円の練習（モチーフ：リンゴ）	円をテーマにしたウォーミングアップ、リンゴを描く
6	三角形の練習（モチーフ：いちご）	三角形をテーマにしたウォーミングアップ、いちごを描く
7	四角形と質感の練習（モチーフ：ティッシュ）	四角形をテーマにしたウォーミングアップ、ティッシュを描く
8	形をとらえる。金属の質感練習（モチーフ：スプーン）	質感をテーマにしたウォーミングアップ、スプーンを描く
9	最終課題：2週にわたって2つ以上のモチーフを描く	立方体と円錐のモチーフを描く
10	最終課題：2週にわたって2つ以上のモチーフを描く	立方体と円錐のモチーフを描く
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	デジタルデッサンB				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	2知覚を通して奥行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。 3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。				
学習目標（到達目標）	1デッサンというものを知り、観察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。 2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする				
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	質感の練習：金属（モチフ：アルミ・ステンレス・さび）	質感の光沢をテーマにしたウォーミングアップ、ナイフ・フォークを描く
2	質感の練習：透明感（モチーフ：ワイングラス）	質感の透明感をテーマにしたウォーミングアップ、ワイングラスを描く
3	パースの基礎：2点透視デッサン（モチーフ：木箱）	配布資料の建物を模写デッサンしてもらう。パスや直線の引き方を練習する。
4	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ	配布資料の鳥の写真を模写してもらう。まずはアタリをとらえて描く。
5	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ	完成を目指して作業を進める。
6	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ	完成を目指して作業を進める。
7	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー	配布資料の鳥の写真を模写してもらう。まずはアタリをとらえて描く。
8	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー	完成を目指して作業を進める。
9	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー	完成を目指して作業を進める。
10	最終課題：犬（モチーフコーギー）のカラーデッサンを描く	参考画像を元に犬（モチーフコーギー）のカラーデッサンを描く。1工程ができたらチェックを必ず受けてもらい、チェックを受けるまで次の工程には進まない
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ビジネスマナーＩA				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビジネスマナーの考え方	あいさつ、ペアワーク　演習
2	正しい発声と基本姿勢	あいさつ、声出し、基本姿勢　演習
3	滑舌、立ち座り	発声の基本訓練、グループワーク　演習
4	入退室、敬語	発声の基本訓練、グループワーク　演習
5	入退室、敬語、ビジネス用語	発声の基本訓練、グループワーク　演習
6	入退室、敬語、効果的な話し方	発声の基本訓練、グループワーク　演習
7	5W/1H	発声の基本訓練、ジェスチャー　演習
8	原稿作成	発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ　演習
9	前期試験	実技試験
10	前期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる。

科目名	ビジネスマナーⅠB				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	後期試験	実技試験
10	後期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる。

科目名	業界研究A				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	業界研究	業界の仕組みを学ぶ
3	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
4	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
5	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
6	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
7	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
8	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
9	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
10	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
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
授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	業界研究B				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	実践行動学	業界の傾向調査・レポート制作
2	実践行動学	業界の傾向調査・レポート制作
3	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
4	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
5	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
6	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
7	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
8	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
9	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
10	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
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
授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	実践行動学partI				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コミュニケーション検定				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。				
学習目標（到達目標）	1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	コミュニケーション検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ビジネス著作権検定				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標（到達目標）	1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	ビジネス著作権検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	就職・進路研修				
担当教員	鳴海　宜貴		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	27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
・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	就職相談室長　専門学校教員歴29年

科目名	業界研究				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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
授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,３DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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　演習
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
・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	修了制作				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,ハイポリゴン３Dモデリング　（戦車・戦闘機） 3,.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点				
学習目標 （到達目標）	1,1年間の３DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2,年度明けの　あにつく　アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3,企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ゲーム背景A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1背景や透視図法についての苦手意識を取り払う。 2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して描けるよう実習をする。				
学習目標（到達目標）	1奥行や透視図法について理解し、photoshopを使用して線画から着色まで出来るようになる。 2Photoshopの基本的な使い方から応用が出来るようになる。				
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	背景の種類／授業内容について／Photoshopの基礎的な使い方と雲を描く	背景の種類やパース、透視図法の簡単な説明。Photoshopのソフトについて知り、雲を描く。
2	アイレベル・消失点の理解／草・木・低木を描く	アイレベルや消失点を理解し、草・木・低木を描く
3	アイレペルと水平線の理解／雲・海・ヤシの木を描く	アイレベル・水平線の理解と、雲・海・ヤシの木を描く
4	一点透視による背景を描く（題材部屋）／ガイドの使い方	1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く
5	一点透視による背景を描く（題材部屋）／ガイドの使い方	1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く
6	二点透視による背景を描く（題材イス）／ パスの使い方	1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く
7	二点透視による背景を描く（題材：イス）／着色表の見方	前回の線画の続きと、着色表を見ながら着色メインに作業してもらう
8	最終課題1点透視で廊下を描く	参考資料をもとに1点透視の廊下を模写する
9	最終課題1点透視で廊下を描く	完成を目指して作業を進める
10	最終課題1点透視で廊下を描く	完成を目指して作業を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲーム背景B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1キャラクター込みで背景を描く練習をする 2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して播けるよう実習する 3コンテストを想定した背景イラストを描く機会を作り描く				
学習目標（到達目標）	1奥行や透視図法について理解し、Photoshopを使用して線画から着色までできるようになる 2Photoshopの基本的な使い方から応用ができるようになる				
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	キャラクターと物の高さや比率を考えて、写真にキャラクタキャラクターを配置する練習	キャラクターの高さと物の大きさを比較し、参考画像を用意して、キャラクターを配置する練習を行う
2	3点透視による背景を描く（題材ビル）線画	3点透視についてと注意点を解説し、線画をメインに作業してもらう
3	3点透視による背景を描く（題材ビル）着色	前回描いた線画をもとに、葦色をメインに作業してもらう
4	汎用背景からスチル背景に起こす練習	スチル絵の仕様書を想定した文章を読み、汎用背からスチル背景を描く練習。背景のみ制作を行う
5	汎用背景からスチル背景に起こす練習	スチル絵の仕様書を想定した文章を読み、汎用背からスチル背景を描く練習。背景のみ制作を行う
6	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	まずはラフを描き、ラフが終わり次第線画と着色。それぞれ添削をしながら背景を描くことを進めてもらう
7	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	ラフが終わった人は線画や着色にとりかかってもらう
8	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	完成を目指してできるところまで作業をしてもらう
9	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）	完成を目指してできるところまで作業をしてもらう
10	最終課題：1点透視でvtuberの部屋を描く	1点透視の集大成として、Vtuberの部屋を想定した背景を1点透視で描く
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	MAYA基礎ＩA				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA基礎ＩB				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　モデリング	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得１２　モデリング	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得１３　モデリングとスキン	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得１４　モデリングとスキン	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得１５　シェイプキーとマテリアル	実習（シェイプキーと応用・制作）
6	MAYA 技術習得１６　シェイプキーとマテリアル	実習（シェイプキーと応用・制作）
7	MAYA 技術習得１７　レンダリングとMAYAの特徴	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得１８　レンダリングとMAYAの特徴	実習（レンダリングの注意点（MAYA））
9	MAYA 技術習得１９　ゲームオブジェクトと役割	実習（ゲームで多用される制作方法と実践）
10	MAYA 技術習得２０　ゲーム業界でのMAYA	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	デジタルイラストＩA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標（到達目標）	adobe photoshop,CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
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	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か　ツールの説明	ページの開き方や線の引き方
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解　線を描く	photoshopのツール説明（ショートカットキーや使用用途）。引き続き線画を描く練習。
3	塗り潰しツールの説明、配色について	用意した線画で色塗りの練習。
4	光の位置による陰影の描き方	用意した線画で光の位置を決めて陰影を描く練習。
5	バランスの良い顔の描き方	色々な角度の顔向きを描く練習。
6	キャラクターの立ち絵を描く①	ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。
7	キャラクターの立ち絵を描く②	ラフ終了後、線画（清書）をする
8	キャラクターの立ち絵を描く③	線画終了後、着彩する。（影の付け方説明）
9	コンペ制作	コンペの内容を理解。構想を考える。
10	コンペ制作	求められていることを読み取り、構図を考え描く。　ラフを描く。
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストＩB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、adobe photoshopを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標（到達目標）	adobe photoshop、CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
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	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か　ツールの説明	ページの開き方や線の引き方
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解　線を描く	photoshopのツール説明（ショートカットキーや使用用途）。引き続き線画を描く練習。
3	塗り潰しツールの説明、配色について	用意した線画で色塗りの練習。
4	光の位置による陰影の描き方	用意した線画で光の位置を決めて陰影を描く練習。
5	バランスの良い顔の描き方	色々な角度の顔向きを描く練習。
6	キャラクターの立ち絵を描く①	ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。
7	キャラクターの立ち絵を描く②	ラフ終了後、線画（清書）をする
8	キャラクターの立ち絵を描く③	線画終了後、着彩する。（影の付け方説明）
9	コンペ制作	コンペの内容を理解。構想を考える。
10	コンペ制作	求められていることを読み取り、構図を考え描く。　ラフを描く。
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	ビジネスマナーＩA				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビジネスマナーの考え方	あいさつ、ペアワーク　演習
2	正しい発声と基本姿勢	あいさつ、声出し、基本姿勢　演習
3	滑舌、立ち座り	発声の基本訓練、グループワーク　演習
4	入退室、敬語	発声の基本訓練、グループワーク　演習
5	入退室、敬語、ビジネス用語	発声の基本訓練、グループワーク　演習
6	入退室、敬語、効果的な話し方	発声の基本訓練、グループワーク　演習
7	5W/1H	発声の基本訓練、ジェスチャー　演習
8	原稿作成	発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ　演習
9	前期試験	実技試験
10	前期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる。

科目名	ビジネスマナーⅠB				
担当教員	福原 純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	後期試験	実技試験
10	後期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる。

科目名	マーケティングA				
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標（到達目標）	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
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	マーケティング説明とプランニング説明	マーケティングと企画を理解するための導入
2	グループディスカッション	グループ内での企画立案
3	業界研究	業界の説明
4	業界研究	業界の説明を企画に活かす
5	グループディスカッション	グループ内での企画立案
6	企画確認	グループ内企画のチェック
7	グループディスカッション	チェック後の企画修正
8	企画書説明	企画書制作についてのレクチャー
9	企画書制作	グループでの企画書制作
10	企画書制作	企画書制作・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。

科目名	マーケティングB				
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標（到達目標）	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
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	企画書確認	前期にたてた企画の再確認
2	グループ制作	発信のためのグループ制作
3	グループ制作	発信のためのグループ制作
4	グループ制作	発信のためのグループ制作
5	グループ制作	発信のためのグループ制作
6	媒体の確認	発信のための各媒体の確認
7	プレゼンテーション	各グループへのプレゼンテーション
8	プレゼンテーション	各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備
9	発信準備	発信に向けた準備
10	各媒体への発信	各媒体への発信を行う
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（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。

実務経験教員の経歴	プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。

科目名	デジタルデッサンA				
担当教員	石山　万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1本授業ではPhotoshopを使用してデッサンを行うので、基礎的な使い方をマスターする。 2知覚を通して奥行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。 3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。 4ポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描いてもらう。				
学習目標（到達目標）	1デッサンというものを知り、観察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。 2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする。				
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	photoshopの使い方、線の描き方や濃淡の出し方	photoshopの使い方レクチャー。ブラシツール、消しゴムツールを使った描き方と授業内容説明。
2	立方体の練習（モチーフ：立方体）	立方体をテーマにしたウォーミングアップ、立方体を描く
3	円柱の練習（モチーフ：缶）	円柱をテーマにしたウォーミングアップ、缶を描く
4	球体の練習（モチーフ：テニスボール）	球体をテーマにしたウォーミングアップ、テニスボールを描く
5	円の練習（モチーフ：リンゴ）	円をテーマにしたウォーミングアップ、リンゴを描く
6	三角形の練習（モチーフ：いちご）	三角形をテーマにしたウォーミングアップ、いちごを描く
7	四角形と質感の練習（モチーフ：ティッシュ）	四角形をテーマにしたウォーミングアップ、ティッシュを描く
8	形をとらえる。金属の質感練習（モチーフ：スプーン）	質感をテーマにしたウォーミングアップ、スプーンを描く
9	最終課題：2週にわたって2つ以上のモチーフを描く	立方体と円錐のモチーフを描く
10	最終課題：2週にわたって2つ以上のモチーフを描く	立方体と円錐のモチーフを描く
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	デジタルデッサンB				
担当教員	石山　万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1本授業ではPhotoshopを使用してデッサンを行うので、基礎的な使い方をマスターする。 2知覚を通して奥行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。 3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。 4ポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描いてもらう。				
学習目標（到達目標）	1デッサンというものを知り、観察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。 2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする。				
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	質感の練習：金属（モチフ：アルミ・ステンレス・さび）	質感の光沢をテーマにしたウォーミングアップ、ナイフ・フォークを描く
2	質感の練習：透明感（モチーフ：ワイングラス）	質感の透明感をテーマにしたウォーミングアップ、ワイングラスを描く
3	パースの基礎：2点透視デッサン（モチーフ：木箱）	配布資料の建物を模写デッサンしてもらう。パスや直線の引き方を練習する。
4	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ	配布資料の鳥の写真を模写してもらう。まずはアタリをとらえて描く。
5	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ	完成を目指して作業を進める。
6	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ	完成を目指して作業を進める。
7	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー	配布資料の鳥の写真を模写してもらう。まずはアタリをとらえて描く。
8	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー	完成を目指して作業を進める。
9	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー	完成を目指して作業を進める。
10	最終課題：犬（モチーフコーギー）のカラーデッサンを描く	参考画像を元に犬（モチーフコーギー）のカラーデッサンを描く。1工程ができたらチェックを必ず受けてもらい、チェックを受けるまで次の工程には進まない
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	3D背景ＩA				
担当教員	中野　武志		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の基本操作の習得 ２．アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	３DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社　世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景学　ライティング　と　カメラ　被写体の役割	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　被写体の配置と　カメラの設定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとしてCM制作などに24年間携わる。

科目名	3D背景ＩB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の基本操作の習得 ２．アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	３DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社　世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	背景学 ダンジョンムービー制作　構想　カット割り	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景学　ダンジョンムービー制作　ラフモデル制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景学　ダンジョンムービー制作　オブジェクトの配置と　カメラアニメ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景学　ダンジョンムービー制作　確認　レンダリング　仕上げ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　ファンタジー　現実　時代　選んで背景制作	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　ファンタジー　現実　時代　仕上げ　提出	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとしてCM制作などに24年間携わる。

科目名	業界研究A				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	業界研究	業界の仕組みを学ぶ
3	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
4	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
5	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
6	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
7	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
8	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
9	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
10	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
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
授業姿勢（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究B				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	実践行動学	業界の傾向調査・レポート制作
2	実践行動学	業界の傾向調査・レポート制作
3	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
4	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
5	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
6	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
7	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
8	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
9	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
10	業界研究	業界の傾向調査・レポート制作
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
授業姿勢（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	MAYA基礎ⅡA				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,AutdeskMayaの基本操作の習得 2,ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3,学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料				
学習目標（到達目標）	Mayaの基本操作を習得し、３面図からモデルを制作することが出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：AutodeskMayaトレーニングブック第4版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	立体造形(粘土)	模型を見ながら粘土で造形
2	立体造形(粘土)	模型を見ながら粘土で造形
3	MAYA基本操作(基礎用語・選択範囲)	講義・実習
4	MAYA基本操作(インタフェース・ノードエディタ)	講義・実習
5	MAYA基本操作(メッシュ編集)	講義・実習
6	ローポリゴンモデリング	制作　修正　内容確認
7	ローポリゴンモデリング	制作　修正　内容確認
8	生物モデリング	制作　修正　内容確認
9	生物モデリング	制作　修正　内容確認
10	生物モデリング	提出
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	MAYA基礎ⅡB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,AutdeskMayaの基本操作の習得 2,ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3,学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料				
学習目標（到達目標）	Mayaの基本操作を習得し、３面図からモデルを制作することが出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：AutodeskMayaトレーニングブック第4版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ローポリゴンモデリング	制作　修正　内容確認
2	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
3	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
4	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
5	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
6	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
7	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
8	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
9	ローポリゴンモデリング	制作、修正、内容確認
10	ローポリゴンモデリング	提出
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	実践行動学partI				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コミュニケーション検定				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。				
学習目標（到達目標）	1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	コミュニケーション検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ビジネス著作権検定				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標（到達目標）	1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
7	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
8	問題集 模擬問題	模擬問題、実施解答、対策
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	ビジネス著作権検定日	検定本番
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
・検定合否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	就職・進路研修				
担当教員	朝倉　隆司		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	27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
・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	就職相談室長　専門学校教員歴29年

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,３DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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　演習
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
・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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	修了制作				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	219時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,ハイポリゴン３Dモデリング　（戦車・戦闘機） 3,.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点				
学習目標（到達目標）	1,1年間の３DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2,年度明けの　あにつく　アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3,企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	デッサンA				
担当教員	中野	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【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、見えない箇所にまで意識が至る様、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。【進め方】描画と添削				
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　コップのイメージと実物	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	イーゼルの使い方　立方体	講義・実習
4	立方体の続き　トーン付け	講義・実習
5	紙コップについて　円柱形を学ぶ	講義・実習
6	紙コップ続き　トーン付け	講義・実習
7	組み合わせモチーフ　円柱と四角	講義・実習
8	組み合わせモチーフ　トーン付け	講義・実習
9	組み合わせモチーフ　仕上げ	講義・実習
10	ﾄﾞﾛｰｲﾝｸﾞ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
・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	書籍イラスト・デザイン・グッズ制作販売などを手掛ける。専門学校講師10年。

科目名	クロッキーA				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。				
学習目標（到達目標）	1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	クロッキー帳、鉛筆その他配布資料				

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	写真からの描き起こし・プロポーションとパーツ、コントラポスト、頭身など補助線を使った速描方法。
2	人体と空間を描く	実在の人物を描く・空間を認識する
3	人体と空間を描く	動画から人物とその空間を描く
4	人体と空間を描く	顔比率（正面・横・斜め）
5	人体と空間を描く	手・足を描く
6	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
7	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
8	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
9	人体と空間を描く	フカンとアオリのパース
10	人体と空間を描く	フカンとアオリのパース
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	似顔絵・マンガ・イラストの業務経験13年

科目名	作画ドリルA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	作画力の向上を目的とし、お手本の構造を理解して同様の作画に取り組む				
学習目標（到達目標）	人体バランスとレイアウトを理解し、真似て描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	講師作成の資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	人間の顔を様々な角度から描く	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
2	等身バランスを描く	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
3	顔の種類の描き分け	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
4	手、足のパーツの描き方	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
5	人体をっ多方向から描く	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
6	服のしわの描き方	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
7	服装の種類の描き分け	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
8	パースを理解し、レイアウトに人物を配置する	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
9	パースを理解し、レイアウトに人物を配置する	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
10	パースを理解し、レイアウトに人物を配置する	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
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
・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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

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	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.画を描く上での「構図」「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」）を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。				
学習目標（到達目標）	1.「構図」の理解。2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

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	マンガ・イラスト制作上、「背景」がもつその重要性の説明
2	「構図」の学習	学校近隣で写真を撮り、その「素材」を観ながらクロッキー2カット制作
3	「構図」の学習	「日の丸」「3分割」「2分割」「左右対称」「対角線」基本的な5つの構図
4	「構図」の学習	改めて学校近隣で写真を撮り、「素材」を観ながらクロッキー2カット制作
5	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」）
6	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「誕生」に背景を入れて下描き
7	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「村での生活」に背景を入れて下描き
8	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「敵・障害」に背景を入れて下描き
9	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「出発」に背景を入れて下描き
10	1学期試験	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の入った背景制作。
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	似顔絵・マンガ・イラストの業務経験13年

科目名	デジタル画材技法A				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	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・マンガ制作に応用することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	CLIPSTUDIOを使用してイラスト・マンガ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					

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	デジタルで絵を描く・magmastudioオンラインお絵描きチャット	お絵描きチャットmagmastudio
3	CLIPSTUDIOの基本操作説明とデータの管理・保存について	CLIPSTUDIOを使った実習
4	イラストの作成を通した実習・選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践	CLIPSTUDIOを使った実習
5	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
6	マンガ制作ツールの使い方1基本的な構成と使用ツール	CLIPSTUDIOを使った実習
7	マンガ制作ツールの使い方2下書き・ペン入れ・効果とトーンワーク	CLIPSTUDIOを使った実習
8	マンガ制作ツールの使い方3ネームから作品を制作する	CLIPSTUDIOを使った実習
9	マンガ制作ツールの使い方4ネームから作品を制作する	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
・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	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	業界研究・制作ＩA				
担当教員	石川　兼司		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 マンガ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。 【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。				
学習目標（到達目標）	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。				
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	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
6	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
7	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
8	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
9	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作	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
・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	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる

科目名	業界研究・制作ⅡA				
担当教員	佐藤武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 ゲーム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。 【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。				
学習目標（到達目標）	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。				
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	ゲーム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	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
6	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
7	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
8	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
9	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	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
・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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	業界研究・制作IIIA				
担当教員	廣野　美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 イラスト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。 【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。				
学習目標（到達目標）	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。				
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	イラスト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	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
6	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
7	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
8	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
9	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	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
・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19年。漫画家、イラストレーター

科目名	進路・ビジネスマナーA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	進路について考え、やりたい仕事目標・分野に向けて自己をPRできる作品集の制作を行う。				
学習目標（到達目標）	進路活動の方向性を決めることができる。 目標分野に向けて訴求力のある作品集作りの基礎ができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	SUCCESS/株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 各種ポートフォリオサイト、作家ポートフォリオ				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	実践行動学	実践行動学テキストに沿ったグループワーク
2	ビジネスマナー・学生と社会人の違い・発声練習	講義・実習
3	ビジネスマナー・連絡・報告・・相談について	講義
4	著作権とは	講義
5	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
6	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
7	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
8	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
9	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
10	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	デッサンB				
担当教員	中野	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	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、見えない箇所にまで意識が至る様、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。				
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	美術館見学	研究・レポート
3	自分の手の模写　トーン付け	講義・実習
4	木炭デッサン　ヌード（中から描く）	講義・実習
5	木炭デッサン続き	講義・実習
6	木炭デッサン　完成	講義・実習
7	人物デッサン　実際の人物を使って　画用紙＋鉛筆	講義・実習
8	人物デッサン　完成	講義・実習
9	人物デッサン　ペアを変えて	講義・実習
10	人物デッサン　完成	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
・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	書籍イラスト・デザイン・グッズ制作販売などを手掛ける。専門学校講師10年。

科目名	クロッキーB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。				
学習目標（到達目標）	1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	クロッキー帳、鉛筆その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	人体と空間を描く	動植物と無機物
2	人体と空間を描く	画面のレイアウト・構図
3	人体と空間を描く	画面のレイアウト・構図
4	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
5	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
6	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
7	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
8	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
9	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
10	人体と空間を描く	空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	似顔絵・マンガ・イラストの業務経験13年

科目名	作画ドリルB				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	作画力の向上を目的とし、お手本の構造を理解して同様の作画に取り組む				
学習目標（到達目標）	人体バランスとレイアウトを理解し、真似て描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	講師作成の資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	要素からキャラクターを作る１	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
2	要素からキャラクターを作る２	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
3	動きの表現１	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
4	動きの表現２	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
5	アイテムを描く１	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
6	アイテムを描く２	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
7	アイテムを描く３	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
8	総合作画	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
9	総合作画	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
10	総合作画	講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習
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
・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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	業界研究・制作ＩB				
担当教員	石川　兼司		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 マンガ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。 【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。				
学習目標（到達目標）	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。				
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	マンガ業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
2	マンガ業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
3	マンガ業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
4	マンガ業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
5	マンガ業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
6	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
7	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
8	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
9	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
10	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	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
・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	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる

科目名	業界研究・制作ⅡB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 ゲーム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。 【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。				
学習目標（到達目標）	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。				
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	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
2	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
3	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
4	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
5	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
6	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
7	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
8	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
9	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
10	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	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
・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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師10年

科目名	業界研究・制作IIIB				
担当教員	廣野　美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】イラスト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。【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。				
学習目標（到達目標）	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。				
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	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
2	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
3	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
4	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
5	イラスト業界傾向に合わせた作品制作	個別面談・添削
6	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
7	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
8	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
9	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	個別面談・進路研究
10	2年次以降のコース選択にむけてコース研究	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
・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19年。漫画家、イラストレーター

科目名	背景パースB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.画を描く上での「構図」「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」）を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。				
学習目標（到達目標）	1.「構図」の理解。 2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

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	マンガ・イラスト制作上、「背景」がもつその重要性の説明
2	「構図」の復習	学校近隣で写真を撮り、その「素材」を観ながらクロッキー2カット制作
3	「構図」の復習	「日の丸」「3分割」「2分割」「左右対称」「対角線」基本的な5つの構図
4	「構図」の復習	改めて学校近隣で写真を撮り、「素材」を観ながらクロッキー2カット制作
5	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習	「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」）
6	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習	背景を入れてラフ作成
7	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習	背景を入れて下描き
8	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習	背景を入れてペン入れ
9	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習	背景を入れて着色
10	2学期試験	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の入った背景制作。
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	似顔絵・マンガ・イラストの業務経験13年

科目名	デジタル画材技法B				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	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・マンガ制作に応用することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	CLIPSTUDIOを使用してイラスト・マンガ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					

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期の復習	講義と実習
2	基本的な着色ツールの使用法	講義と実習
3	選択範囲、アンチエイリアスについて解説と実践	講義と実習
4	選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践	講義と実習
5	コピー＆ペースト、画像の変形、カラーモードの説明解説と実践	講義と実習
6	色調補正、ペイントツール関連解説と実践	講義と実習
7	レタッチ系ツール解説と実践	講義と実習
8	レイヤー、フィルター解説と実践	講義と実習
9	線画抽出の方法、着色	講義と実習
10	着色の続きと全体の確認	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
・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	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	進路・ビジネスマナーB				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	進路について考え、やりたい仕事目標・分野に向けて自己をPRできる作品集の制作を行う。				
学習目標（到達目標）	進路活動の方向性を決めることができる。 目標分野に向けて訴求力のある作品集作りの基礎ができる。 2・3年次のコースを選択できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	SUCCESS/株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 各種ポートフォリオサイト、作家ポートフォリオ				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
2	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
3	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
4	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
5	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める	個別相談・個人制作
6	2年次以降のコース選択	個別相談・個人制作
7	2年次以降のコース選択	個別相談・個人制作
8	2年次以降のコース選択	個別相談・個人制作
9	2年次以降のコース選択	個別相談・個人制作
10	2年次以降のコース選択	個別相談・個人制作
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	実践行動学partI				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	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
・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	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	進路研修				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	27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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	業界研究・制作IV				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,コミックアプリ、comico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.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	る。　2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。				
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	comico講演会、添削会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	季刊エス講演会・添削会	講演会の聴講、作品添削の実施
3	ガタケット講演会・添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
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
・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	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	100時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,業界研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲに追加する、各個人の課題制作をする時間。　2.各マンガ新人賞、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	マンガ・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	学内でのオリジナルイラスト制作
2	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
3	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
4	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
5	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
6	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
7	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
8	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
9	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
10	前期、個人制作	学内でのオリジナルイラスト制作
11	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
12	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
13	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
14	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
15	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
16	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
17	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
18	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
19	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
20	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
・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	大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。

科目名	コンセンサス研修				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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
・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	修了制作				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター情報大学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130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.原則マンガ作品だが、シナリオ作品、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	マンガ・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	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
2	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
3	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
4	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
5	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
6	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
7	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
8	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
9	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
10	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
11	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
12	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
13	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
14	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
15	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
16	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
17	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
18	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
19	修了制作、内容個別チェック	プロット、ネーム、下描きとそれぞれ進行状況を適宜確認。
20	修了制作、全員完成、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
・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12年

科目名	マンガ技法応用A				
担当教員	金巻　とよじ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数２本以上、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標（到達目標）	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	マンガ家になるための４つのポイント	講義、個別制作指導
2	４コマ作品からストーリー作品までの主人公の感情の動き	講義、個別制作指導
3	感情表現について	講義、個別制作指導
4	背景の描き方	講義、個別制作指導
5	キャラクター立ての方程式	講義、個別制作指導
6	登場人物の６パターン	講義、個別制作指導
7	テーマとモチーフの違い	講義、個別制作指導
8	物語の人物設定	講義、個別制作指導
9	読者を引き付ける	講義、個別制作指導
10	ヒット曲から学ぶ	講義、個別制作指導
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（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	漫画家歴37年、漫画講師歴29年

科目名	マンガ技法応用B				
担当教員	金巻　とよじ	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.マンガ制作本数２本以上、持ち込み投稿を継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標（到達目標）	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ストーリー作りで必要な事	講義、演習個別制作指導
2	マンガの「目」について	講義、演習個別制作指導
3	ストーリー作りの感覚を身に付ける方法	講義、演習個別制作指導
4	アイディアとひらめきのメカニズム	講義、演習個別制作指導
5	自分の中にあるキャラを創ること	講義、演習個別制作指導
6	ストーリー重視か感情重視か	講義、演習個別制作指導
7	映画チラシからドラマの共通性を読む	講義、演習個別制作指導
8	ドラマづくりは人の気持ちが分かること	講義、演習個別制作指導
9	言って帰ってくる話	講義、演習個別制作指導
10	授業のまとめ	講義、演習個別制作指導
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（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	漫画家歴37年、漫画講師歴29年

科目名	進路指導A				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
学習目標（到達目標）	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
2	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
3	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
4	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
5	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
6	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
7	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
8	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
9	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
10	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
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(80%）,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	進路指導B				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
学習目標（到達目標）	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
2	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
3	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
4	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
5	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
6	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
7	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
8	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
9	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
10	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
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(80%）,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	実践マンガプロモーションA				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標（到達目標）	1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	自分のブランドとマネタイズ	授業、課題説明
2	ブランドの強化と強みの再リサーチ	課題説明、制作
3	一番好きで知識の深いものをさらに掘り下げて作品制作	課題説明、制作
4	作品のプレゼンテーション	課題説明、制作
5	マネタイズの強化と自分の強みの表現強化	課題説明、制作
6	マネタイズの手段の拡張	課題説明、制作
7	拡張した手段のプレゼンテーション	課題説明、制作
8	客観的に見て一段階上のクオリティの作品制作	課題説明、制作
9	客観的に見て一段上のクオリティの作品制作	課題説明、制作
10	プレゼンテーション（前期最終課題）	課題説明、制作
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（80%）,授業姿勢（10%).制作物の上達度（10%） ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	実践マンガプロモーションB				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標（到達目標）	1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

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	1学期振り返り
2	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
3	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
4	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
5	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
6	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
7	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
8	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
9	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
10	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
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（80%）,授業姿勢（10%).制作物の上達度（10%） ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	ネーム技法2A				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ショートネーム「怖い話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
2	ショートネーム「料理にまつわる話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
3	ショートネーム「時間」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
4	ショートネーム「賭け」をする話	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
5	ショートネーム「ひったくりを捕まえる話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
6	ショートネーム「るろうに剣心展レポートマンガ」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
7	ショートネーム「夏」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
8	ショートネーム「プリン」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
9	ショートネーム「買い物」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
10	ショートネーム「テスト」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年

科目名	ネーム技法2B				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ショートネーム「スポーツ」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
2	ショートネーム「電話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
3	ショートネーム「〇〇の秋」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
4	ショートネーム「子供に励まされてちょっと元気が出た話」ジャンプのネーム	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
5	ショートネーム「やばい話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
6	ショートネーム「好きを伝える」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
7	ショートネーム「ハロウィン」（自分のSNSにあげるよう）	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
8	ショートネーム「卑怯者の話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
9	ショートネーム「ヘンゼルとグレーテル」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
10	ショートネーム「恥/恥ずかしい」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年

科目名	演出テクニックA				
担当教員	ありこ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	映画のキャラクターになったつもりでキャラクターを演出してみましょう	講義、個別制作指導
2	走る、歩くを演出してみよう	講義、個別制作指導
3	雨の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
4	食べるを演出してみよう	講義、個別制作指導
5	とぶを演出してみましょう	講義、個別制作指導
6	笑顔の表現・演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
7	水、液体を演出してみよう	講義、個別制作指導
8	お祭りを演出してみよう	講義、個別制作指導
9	課題提出、フィードバック	講義、個別制作指導
10	最終提出日、フィードバック	講義、個別制作指導
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴6年、講師歴5年

科目名	演出テクニックB				
担当教員	ありこ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	1学期振り返り、フィードバック	講義、個別制作指導
2	夏を演出、考えてみよう	講義、個別制作指導
3	泣くの演出、表現を考えてみよう	講義、個別制作指導
4	光と影の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
5	文章から１Pを作画、演出してみよう	講義、個別制作指導
6	後期4回目のネームを作画しよう	講義、個別制作指導
7	戦闘シーンの園主、見せ方を考えてみよう	講義、個別制作指導
8	「間」や「セリフのないコマ」の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
9	最終提出、フィードバック	講義、個別制作指導
10	最終提出日、フィードバック	講義、個別制作指導
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴6年、講師歴5年

科目名	作画上達技法A				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1枚画を完成させる	構図、視線誘導の講義、実践
2	1枚画を完成させる	構図、視線誘導の講義、実践
3	1ページマンガラフ画を完成させる	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
4	1ページマンガラフ画を完成させる	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
5	4コママンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
6	4コママンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
7	8ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
8	8ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
9	16ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
10	16ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	作画上達技法B				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

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	1学期の復習「構図」「視線誘導」「フキダシ」「オノマトペ」の重要性の説明
2	オリジナルマンガプロット制作	構図、視線誘導の講義、実践
3	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
4	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
5	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
6	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
7	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
8	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
9	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
10	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	セルフマネジメントA				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自分分析の説明	授業概要の説明、導入。マネタイズの意味と必要性。
2	自己分析	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
3	ＳＮＳ調査	市場調査をもとに制作。
4	マネタイズとは何か	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
5	マネタイズ戦略プレゼンテーション	市場調査をもとに制作。
6	課題その１制作	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
7	課題その１プレゼンテーションとフィードバック	自分が収入を得る手段の選定。
8	課題その２制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
9	課題その２プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
10	自分に向いたマネタイズとは	作品を提案し、ふりかえりとまとめ。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	セルフマネジメントB				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	オリエンテーション	1学期振り返り
2	課題その３制作	夏休み作品制作の振り返りと効果測定。
3	課題その３プレゼンテーションとフィードバック	自分が収入を得る手段の選定。
4	課題その４制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
5	課題その４プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
6	課題その５制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
7	課題その５プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
8	課題その６制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
9	課題その６プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
10	自分に向いたマネタイズとは	作品を提案し、ふりかえりとまとめ。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	クリップスタジオ応用A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	クリップスタジオ応用B				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	業界研究Ａ				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
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
・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）	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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	業界研究Ｂ				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
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
・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）	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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	30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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、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	マンガ制作道具、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	学内でのオリジナル漫画制作
2	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
3	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
4	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
5	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
6	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
7	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
8	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
9	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
10	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
11	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
12	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
13	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
14	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
15	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
16	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
17	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
18	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
19	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
20	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	業界研究				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,コミックアプリ、comico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.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	comico講演会、添削会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	webtoon企業説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	見開きマンガ企業説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	トライアル向けポートフォリオ制作	マンガ作品の出版社持ち込み
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（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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	進路指導A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,I面接試験対策				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の試験技術の習得2,就職内定を取れる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	進路指導　短期目標	1年間の短期目標を立てる
2	進路指導　就職書類対策	履歴書・自己PR書　ポイント説明
3	進路指導　就職書類対策	履歴書・自己PR書　評価
4	進路指導　実技試験対策	実技試験対策　ポイント説明
5	進路指導　実技試験対策	実技試験対策　評価
6	進路指導　面接試験対策	面接悦試験　ポイント説明
7	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
8	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
9	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
10	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	進路指導B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,面接試験対策 5,ライフプランの作成				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる 3.卒業後の生涯設計を作成出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	進路指導　未決定者対策	進路指導　個別相談談
2	進路指導　未決定者対策	進路指導　個別相談談
3	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
4	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
5	進路指導　物件	物件選び　ポイント説明
6	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
7	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
8	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
9	進路指導　生涯設計	ライプフラン　ポイント説明
10	進路指導　生涯設計	ライプフラン
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	ビジネスマナーⅡA				
担当教員	福原　純子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説
4	面接練習	ポイント解説
5	面接練習	ポイント解説
6	面接練習	ポイント解説
7	面接練習	ポイント解説
8	面接練習	ポイント解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	ビジネスマナーⅡB				
担当教員	福原　純子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	アニメ制作A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	原案の作成	テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる
2	原案の決定	2グループに分かれて制作を作成
3	プリプロダクション、設定	役職を決め、設定を作成
4	設定のチェック	設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正
5	絵コンテ	100～200Ｃｕｔ以内で絵コンテを作成
6	作画ＩＮ、L/O	作打ち後、L/O作画ＩＮ
7	L/O演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示
8	L/O作監	作監打ち後ＩＮ、制作進行原図取り
9	L/O作監	作監打ち後ＩＮ、制作進行原図取り
10	原画	L/O終了後、各スタッフ原画ＩＮ
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
・授業姿勢（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。 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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	アニメ制作B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	原画演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示
2	原画作監	作監チェック、制作進行動画の撒き先手配
3	動画	各スタッフ動画作業
4	動画検査	動検スタッフは上りのチェック
5	色指定	動検上りに指定入れ、カラーモデルの追加発注
6	仕上げ	仕上げ注意事項に沿ってＴＰ
7	検査	検査スタッフは上りのチェック
8	美術	美術スタッフはL/O作監時の原図を元にＢＧの作成
9	撮影	上がったセル素材をＢＧと合わせて撮影
10	編集	完成素材でＣＴ、納品尺を確定
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
・授業姿勢（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。 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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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・学校内ルール再確認	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
・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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	自主課題制作				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布
3	レイアウト	グループ作業
4	原画	グループ作業
5	動画	グループ作業
6	動画	グループ作業
7	仕上げ	グループ作業
8	撮影	グループ作業
9	編集	グループ作業
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	アニメ作画ⅡA				
担当教員	小村方　宏冶	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビルの路地から移動する原画作成	課題内容の解説
2	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
3	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
4	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
5	壁を登る原画作成	課題内容の解説
6	壁を登る原画作成	ポイント説明
7	壁を登る原画作成	ポイント説明
8	壁を登る原画作成	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる

科目名	アニメ作画ⅡB				
担当教員	小村方　宏治	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1,絵を動かす仕組みを理解する2,動かす事の楽しさを理解する3,プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	立体的にドアを開け入室する原画	課題内容の解説
2	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
3	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
4	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
5	設定からL/Oを描き起こす	課題内容の解説
6	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
7	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
8	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる

科目名	色彩学A				
担当教員	草野　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	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	イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	概要説明、現状の知識で配色ワークを実施	説明、実習
2	色の仕組み、光と色の三原色、色の三属性	説明、実習
3	有彩色と無彩色、有彩色の種類、トーン、色の視覚効果	説明、実習
4	色の対比効果、色の心理効果、性別・年齢ごとの配色	説明、実習
5	カラーイメージ	説明、実習
6	同一色相配色、同一明度配色、トーン・オン・トーン配色	説明、実習
7	グラデーション配色、セパレーション配色、補色配色	説明、実習
8	アクセントカラー配色、僅差での配色、レピテーション配色	説明、実習
9	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
10	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	色彩学B				
担当教員	草野　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	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	イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	全色相系での配色（ポップな配色）	説明、実習
2	三原色での配色	説明、実習
3	自然界の法則を使った配色	説明、実習
4	群化配色	説明、実習
5	色彩のデフォルメ	説明、実習
6	季節の配色	説明、実習
7	時間の配色	説明、実習
8	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
9	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
10	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	アニメ動画ⅡA				
担当教員	平田　かほる	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	歩きの中割	課題内容の解説
2	走りの中割	課題内容の解説
3	走りの中割	ポイント説明
4	しっぽ玉子の中割	課題内容の解説
5	しっぽ玉子の中割	ポイント説明
6	頭を回し、髪なびきの中割	課題内容の解説
7	頭を回し、髪なびきの中割	ポイント説明
8	ねこの歩き中割	課題内容の解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる

科目名	アニメ動画ⅡB				
担当教員	平田　かほる	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	一発割	課題内容の解説
2	一発割	ポイント説明
3	パンチの中割	課題内容の解説
4	パンチの中割	ポイント説明
5	その場走りの中割	課題内容の解説
6	その場走りの中割	ポイント説明
7	キャラクターのＩＮ、ＯＵＴの中割	課題内容の解説
8	キャラクターのＩＮ、ＯＵＴの中割	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる

科目名	選択作品制作 A				
担当教員	藤間泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択作品制作 B				
担当教員	藤間泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択中割A				
担当教員	新井田耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	トレス	課題説明、チェック
2	トレス	チェック
3	口パク	課題説明、チェック
4	口パク	チェック
5	口パク	チェック
6	目パチ	課題説明、チェック
7	目パチ	チェック
8	タップ割	課題説明、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択中割B				
担当教員	新井田耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	タップ割	課題説明、チェック
2	なびき	課題説明、チェック
3	なびき	チェック
4	握手	課題説明、チェック
5	握手	チェック
6	握手	チェック
7	なびき、クミ	課題説明、チェック
8	合成、中割	課題説明、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択デジタル画材技法A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択デジタル画材技法B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択クロッキーＩA				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、背景のある1枚絵の描き方解説と実践	講義・実習
2	レイアウト制作・レイアウトの描き方	講義・実習
3	レイアウト制作・作画技術基礎	講義・実習
4	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・日常シーン	講義・実習
5	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・アオリ構図	講義・実習
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・フカン構図	講義・実習
7	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成1	講義・実習
8	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成2	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択クロッキーB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、オリジナルのレイアウト	講義・実習
2	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成1	講義・実習
3	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成2	講義・実習
4	レイアウト制作・感情演技	講義・実習
5	レイアウト制作・アクション	講義・実習
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する1	講義・実習
7	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する2	講義・実習
8	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する3	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択レタスA				
担当教員	新潟アニメーション	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける				
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	スキャン	基本スキャンに加えて、カスタム線の説明
2	ごみ取り、線修正	ツールの紹介、解説
3	ペイント	ツールの紹介、解説
4	ごみ取り、線修正	応用素材を使用
5	ペイント	応用素材を使用
6	ペイント	応用素材を使用
7	ごみ取り、線修正	応用複数枚素材を使用
8	ペイント	応用複数枚素材を使用
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	選択レタスB				
担当教員	新潟アニメーション	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける				
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	立体のペイント	カラーモデルから考え方を解説
2	ロボット	裏塗り、色指定の考え方解説
3	マスク、分離	バッチパレットの使用方法について
4	セル組	くみ線の抽出方法解説
5	セル組	ライトテーブルの使用法解説
6	合成	バッチパレット、分離の解説
7	合成	フォルダ構成の解説
8	大判	分離スキャン、合成の解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	アニメーション技法A				
担当教員	渡部　由紀子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解				
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	授業オリエンテーション、アニメーションとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方
2	加速	作画　ポイント説明
3	加速	作画　ポイント説明
4	減速	作画　ポイント説明
5	減速	作画　ポイント説明
6	詰め	作画　ポイント説明
7	詰め	作画　ポイント説明
8	残し	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる

科目名	アニメーション技法B				
担当教員	渡部　由紀子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解				
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	夏季休暇課題の回収　添削	ポイント説明
2	残し	作画　ポイント説明
3	揺れ戻し	作画　ポイント説明
4	揺れ戻し	作画　ポイント説明
5	フォロースルー	作画　ポイント説明
6	フォロースルー	作画　ポイント説明
7	振り向き	作画　ポイント説明
8	振り向き	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる

科目名	選択アフターエフェクツA				
担当教員	脇屋　雄介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,編集の制作工程の理解2,After Effectsの技術の習得3,Premiereの技術の習得				
学習目標（到達目標）	1,編集のワークフローを理解する2,After Effectsの技術の習得3,Premiereの技術の習得				
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	撮影基礎概要	資料を配布し概要を講義
2	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義
3	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義
4	シート打ち	資料を配布し概要を講義
5	ベジェマスク	資料を配布し概要を講義
6	撮影のワークフロー	資料を配布し概要を講義
7	カメラワーク	資料を配布し概要を講義
8	試験前対策	資料を配布し概要を講義
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	編集としてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択アフターエフェクツB				
担当教員	脇屋　雄介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
学習目標（到達目標）	1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
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	1学期復習	資料を配布し概要を講義
2	レンズ	資料を配布し概要を講義
3	エフェクト	資料を配布し概要を講義
4	カラーキー	資料を配布し概要を講義
5	パラとフレア	資料を配布し概要を講義
6	透過光	資料を配布し概要を講義
7	スタッフロール	資料を配布し概要を講義
8	編集	資料を配布し概要を講義
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	編集としてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	作品集制作ＩＡ				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	作品集制作ＩB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	進路指導A				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	就職に対する動機付け。給与説明	業界の仕組み、月給の内訳を説明　面談
2	求人票の読み方説明	求人票の内容を理解　面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	進路指導B				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
2	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	ゲームグラフィックA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
2	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
3	キャラクター立ち絵について	立ち絵のポイントについて学ぶ
4	エフェクトを描こう	エフェクトの描き方について学ぶ
5	指示書に沿ったキャラクター制作	グループ制作でゲームの世界観を設定
6	指示書に沿ったキャラクター制作	それぞれが指示書を作成する
7	指示書に沿ったキャラクター制作	メンバーが作った指示書のキャラを制作する
8	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
9	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
2	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
3	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
4	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
5	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
6	カードイラスト　スチル絵のテクニック	1枚絵のテクニックをレクチャー
7	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
8	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
9	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
10	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	グラフィックデザインⅡA				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	イラストレーター1年次振り返り	振り返りと復習
2	ポストカードデザイン	イメージにあわせての制作
3	レイアウト基本（重心、余白）	レイアウト基本説明
4	三分割法、二分割法	レイアウト基本説明
5	ロゴマークコンテスト	ロゴについての説明・ラフ制作
6	ロゴマークコンテスト	ロゴマーク制作
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案・制作
9	商品化イメージビジュアル制作	制作
10	プレゼンテーション	全体発表
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	グラフィックデザインⅡB				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	選択３DCGIIA				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	素体デザイン（２D）	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	素体モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択３DCGⅡB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択デザインA				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	レイアウト基礎	マインドマップ作成。レイアウトテスト
2	photoshoテクニック①	消点・ワープツール
3	photoshoテクニック②	合成・加工・文字加工
4	photoshoテクニック③	影・炎・鏡面加工
5	photoshoテクニック④	風景加工・発光加工・光
6	photoshoテクニック⑤	写真加工
7	Illustratorテクニック①	ロゴ、マークデザイン
8	Illustratorテクニック②	文字加工
9	最終課題①	ポートフォリオ表紙制作
10	最終課題②	ポートフォリオ表紙制作
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択デザインB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択イラスト　A				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	２DCG求人に応えられる人材育成				
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	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しようラフ作成
2	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しようラフ作成
3	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ作成
4	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ添削
5	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	清書添削
6	食べ物を描こう	食べ物模写する
7	食べ物を描こう	食べ物模写する
8	衣装デザインをしよう	オリキャラまたは既存のキャラで衣装制作(カラーラフ)
9	衣装デザインをしよう	前授業で制作したキャラの私服制作(カラーラフ)
10	衣装デザインをしよう	前授業で制作した清書添削
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
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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	選択イラスト　B				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	2 DCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクター制作	立ち絵を制作
2	キャラクター制作	立ち絵を制作
3	キャラクター制作	立ち絵を制作
4	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
5	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
6	世界観・設定をつくろう	世界観、設定、3面図などを描く
7	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
8	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
9	1枚絵を描いてみよう	線画制作・添削及び確認
10	1枚絵を描いてみよう	着色制作・添削及び確認
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（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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	作品集制作ⅡA				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	作品集制作ⅡB				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	ビジネスマナーⅡA				
担当教員	金子　有加	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説　演習
4	面接練習	ポイント解説　演習
5	面接練習	ポイント解説　演習
6	面接練習	ポイント解説　演習
7	面接練習	ポイント解説　演習
8	面接練習	ポイント解説　演習
9	１学期試験	実技試験
10	１学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネスマナーⅡB				
担当教員	金子　有加	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	2学期試験	実技試験
10	2学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	キャラクターデッサンⅡA				
担当教員	下西 里奈	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	アオリとフカン、クロッキー	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	クロッキー	実習
3	クロッキー	実習
4	クロッキー添削	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	人物を箱で表現	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
6	三点パース	1時限目を講義2時限目・3時限目を実習
7	クロッキー	実習
8	道具を使った人物パース	1時限目を講義2時限目・3時限目を実習
9	道具を使った人物パース	実習・添削
10	前期最終課題	実習・提出
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において14年間関わる

科目名	キャラクターデッサンⅡB				
担当教員	下西 里奈	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	クロッキーからキャラクター制作	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	動きのあるパースをつける	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	マンガ・アニメのワンシーンを表現	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
4	性格がわかるキャラクターのポージング	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	乙女ゲームをモチーフにキャラクター発想	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
6	格闘ゲームをモチーフにキャラクター発想	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
7	スポーツを取り入れてのキャラクター制作	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
8	キャラクター添削	キャラクターの添削
9	最終課題	コンセプト説明・制作
10	最終課題	実習・提出
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において14年間関わる

科目名	デジタルイラストⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストⅡB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	業界研究				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必須	単位数	2	時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の動向をしっかり理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。				
学習目標 （到達目標）	1.　受験する企業研究を深め、業務を理解する 2.　専門就職に向け、来校企業への就職を目指す				
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	業界研究	業界の動向を調べる
2	業界研究	受験する企業を精査する
3	業界研究	企業が求めるものを分析する
4	業界研究	受験に向けて必要なものを調べる
5	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
6	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
7	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
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
授業姿勢（100%）	業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	オリジナル作品制作				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必須	単位数	2	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,一枚イラスト、UIデザイン、背景等の作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	1オリジナルの作品を完成させ、ポートフォリオに掲載 2.そのポートフォリオを使用し、企業就職を目指す				
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	オリジナル作品制作のための趣旨説明	個人作業、作品添削、指導
2	オリジナル作品制作のための資料収集	個人作業、作品添削、指導
3	オリジナル作品制作のため構想・ラフ	個人作業、作品添削、指導
4	オリジナル作品制作のため構想・ラフ	個人作業、作品添削、指導
5	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
6	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
7	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
8	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載	個人作業、作品添削、指導
9	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載	個人作業、作品添削、指導
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
・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）	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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	グラフィックデザインA				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標（到達目標）	専門ソフトのテクニックを学ぶ。また、戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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、Illustratorで自身の名刺を作成する。	講義。課題制作。
2	マーケティングとはニーズとウオンツ、経営戦略、自身の授業目標計画シート作成	講義・課題制作。
3	外部デザインコンテスト1制作。	講義・課題制作。
4	外部デザインコンテスト1制作。提出。	講義・課題制作。
5	株式会社モリサワによるセミナー。モリサワフォント文字＋組版セミナー	講義。
6	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
7	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
8	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
9	SWOT分析、ポジショニング、作家として自身をPRするためのWEBサイトの有効性について	講義・課題制作。
10	外部デザインコンテスト２制作。提出。	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	グラフィックデザインB				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標（到達目標）	戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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	ブルーオーシャン、差別化戦略	講義。
2	ケーススタディレポート制作	講義・課題制作。
3	ケーススタディレポート制作、プレゼンテーション	講義・課題制作・発表。
4	ポスターデザイン	講義・課題制作。
5	ポスターデザイン	講義・課題制作。
6	印刷入稿セミナー（株式会社グラフィックによる特別授業）	講義。
7	ブランディング、コーポレートアイデンティティ	講義・課題制作。
8	CIデザイン企画書制作	講義・課題制作。
9	CIデザイン企画書制作	講義・課題制作。
10	プレゼンテーション	講義・課題制作・発表。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	コミックアートⅡ①A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

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	講義
2	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
4	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
5	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
7	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
8	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
10	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	コミックアートⅡ①B				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削
2	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
4	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削
5	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
7	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削
8	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
10	卒業制作計画	講義、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動A就職 A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。				
学習目標（到達目標）	各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS				

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、働く意義を考えるワークシート	講義、実習
2	企業研究、ガイダンス参加準備	ポイント説明と実習
3	企業研究②、ガイダンス参加後の報告書の書き方	求人票の見方、企業訪問報告書について
4	自己PRの基本構成、自己PRの作成	自己PR作成のポイント説明と実習、添削
5	伝わる文章の書き方、自己PRの作成	講義、実習、添削
6	履歴書の作成	講義、実習、添削
7	履歴書の作成	実習、添削
8	履歴書、自己PR書の完成形を作る	企業を選定して履歴書と自己PR書を作る
9	履歴書、自己PR書の完成形を作る	実習、添削
10	履歴書、自己PR書の完成形を作る	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動A就職 B				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。				
学習目標（到達目標）	各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS				

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、夏休み活動報告書の作成	夏季休暇中の活動の振り返り
2	履歴書、自己PR書の精査	講義、実習、添削
3	履歴書、自己PR書の精査	実習、添削
4	ビジネス文書の作成①社内文書	講義、実習、添削
5	ビジネス文書の作成②社外文書	講義、実習、添削
6	ビジネスメールについて	講義、実習、添削
7	コンペ作品制作、副業としての活動について	講義、実習、添削
8	コンペ作品制作、副業としての活動について	講義、実習、添削
9	コンペ作品制作	実習、添削
10	コンペ作品制作	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動B作家 A				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

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、作家目標立て	講義、目標シート作成
2	ウォーミングアップ課題ワンドロ、料金表について、料金設定	課題説明、実習、添削、講義、実習
3	コンペ課題制作	課題説明、実習、添削
4	コンペ課題制作	実習、添削
5	コンペ課題制作	実習、添削
6	自身の作家としての強み確認・アプローチ方法の再検討、ネットマーケティングについて（WEBサイト・ポートフォリオサイト作成と運用）情報共有	講義、強みシート作成
7	自己PR書作成	講義、実習
8	履歴書作成	講義、実習
9	フリーランス法情報共有、目標シート見直し修正	講義、目標シート作成
10	ガタケット参加用作品制作	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	進路活動B作家 B				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作家目標再計画、コンペ課題①制作	講義、目標シート作成、実習、添削
2	コンペ課題①制作	実習、添削
3	フリーランス活動時のお金の話、コンペ選定・研究・課題②制作	講義、課題説明、実習、添削
4	コンペ課題制作②	実習、添削
5	コンペ課題制作②	実習、添削
6	コンペ課題制作②	実習、添削
7	コンペ選定・研究・課題③制作	課題説明、実習、添削
8	コンペ課題③制作	実習、添削
9	コンペ課題③制作	実習、添削
10	卒業制作計画	講義、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	進路指導・作品集制作A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、就活用書類作成・作品集制作、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解 3,作品集制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	NEW　SUCCESS／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	授業オリエンテーション・ライフプランを考える	講義
2	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　ポイント説明と演習
3	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
4	ハローワーク利用について	ポイント説明と演習
5	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
6	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
7	個別相談・就職試験対策	面接試験　ポイント説明と演習
8	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
9	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
10	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
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（40%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（30%） ※試験・課題評価には面接評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路指導・卒業制作				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。 進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
学習目標（到達目標）	1,進路決定、ライフプランの確立 2,業界、社会の理解 3,進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	NEW　SUCCESS／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	ライフプランを考える	講義
2	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
3	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
4	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
5	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
6	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
7	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
8	卒業制作計画、ライフプランの作成	進路指導　個別相談談
9	卒業制作計画・制作、ライフプランの作成	進路指導　個別相談談
10	卒業制作計画・制作、ライフプランの完成	進路指導　個別相談談
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（40%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（30%） ※試験・課題評価には面接評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	業界研究				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	編集部・イラストレータなどによる講演会・添削会等、業界の現在を知る				
学習目標（到達目標）	業界の現状を知り、自己の立ち位置を把握する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	季刊エス・スモールエス、comicoサイト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	添削会に向けて	ポートフォリオ整理と質問したい疑問点のまとめ
2	編集部による講演会	講演を聞き、質疑応答
3	編集部による添削会	作品プレゼンテーションと質疑応答
4	企業講演会	講演を聞き、質疑応答
5	企業講演会	講演を聞き、質疑応答
6	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
7	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
8	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
9	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
10	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
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
・課題評価（50%）,授業姿勢（50%) ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	自主課題制作				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	120時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,作家活動に向けたオリジナル作品制作を行う 3,.コンペ・イベント・絵仕事に合わせたスケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,作家活動のワークフローの理解 2,仕事として作品制作を行うスケジュール管理能力の向上 3,自己決定をすることができる				
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	目的(コンペ・イベント参加・個展など）に合わせてスケジュールを立て	コンペ・イベント調べ、個展・グループ展規模・作品数を決め具体的にスケジュール作成をする。
2	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
3	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
4	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
5	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
6	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
7	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
8	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
9	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
10	ポートフォリオにまとめる	作品の撮影、情報まとめ
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
・授業姿勢（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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	選択デッサンA				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだ事から、更に一段階上の表現を学ぶ。 基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標（到達目標）	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	目で認識する力・画材の変化・線の概念	講義
2	アグリッパ①線の概念	講義
3	アグリッパ②面で表現する	実習、添削
4	ディスカッションとプレゼンテーション	講義、プレゼンテーション
5	マクロ～ミクロ巨視的微視的①	講義
6	マクロ～ミクロ巨視的微視的②	実習、添削
7	マクロ～ミクロ巨視的微視的③	実習、添削
8	コスチュームモデリング①	講義
9	コスチュームモデリング②	実習、添削
10	コスチュームモデリング③	実習、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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択アナログ画材技法A				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				

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、意識調査（画材と素材について考察を深める。）	講義
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間	講義、実習
3	基底材・画材・キャンバスサイズ	講義、実習
4	ルセットの制作・マチエールの重要性	講義、実習
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①	講義、実習
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②	講義、実習
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ	講義、実習
8	イコンとコミックのコラボ、装飾的効果①	講義、実習
9	装飾的効果②	講義、実習
10	プレゼンテーション	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択カットイラストA				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標（到達目標）	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
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、カットイラスト作成	講義・イラスト作成。
2	イラスト年齢別描き分け	講義・イラスト作成。
3	イラスト3頭身で描く	講義・イラスト作成。
4	動物イラスト	講義・イラスト作成。
5	星座イラスト	講義・イラスト作成。
6	料理イラスト	講義・イラスト作成。
7	四季イラスト	講義・イラスト作成。
8	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
9	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
10	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
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（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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択アートイラストA				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。	講義・ディスカッション
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	講義・ディスカッション
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック	講義・ディスカッション
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	講義・ディスカッション
5	西洋美術④バロック「光の質とニュアンス」	講義・ディスカッション
6	西洋美術⑤ロココ、反動形成について、軽薄と退廃、悪について	講義・ディスカッション
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	講義・ディスカッション
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	講義・ディスカッション
9	西洋美術⑧フォーヴ・キュビズム、表現、シュールレアリスム	講義・ディスカッション
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	講義・ディスカッション
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択コミックエッセイA				
担当教員	廣野　美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標（到達目標）	紙形式のマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部　著/NHN　comico 各マンガ書籍				

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、自己紹介シートの作成	講義・実習
2	起承転結解説・4コママンガ作成	講義・実習
3	原稿用紙の使い方・マンガのコマ割り解説・２Pマンガネーム	講義・実習
4	コマ割り・２Pマンガネーム修正	講義・実習
5	印刷とモノクロ表現・2ページマンガ制作	講義・実習
6	印刷と製本	実習
7	電子マンガ・comico・カラーマンガについて	講義・実習
8	紙のマンガからcomicoスタイルへの変換	講義・実習
9	comicoマンガ制作	実習
10	comicoマンガ制作	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
試験・課題評価（70%）、授業時の発言（15%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択デジタル画材技法A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	選択グラフィックデザインA				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標（到達目標）	デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
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、自己紹介カードの作成	講義・課題制作。
2	デザインの基本原則・ショートカットキーについて	講義・課題制作。
3	デザインのルール・illustratorの使い方確認・マップトレース	講義・課題制作。
4	ペンツール・配色について	講義・課題制作。
5	文字・書体について	講義・課題制作。
6	名刺制作	講義・課題制作。
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
8	コンペティション用作品制作	課題制作。
9	誌面デザイントレース	講義・課題制作。
10	誌面デザイントレース	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	選択プランニングA				
担当教員	中野		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。				
学習目標（到達目標）	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に着け、実際に制作・販売し、効果を見る。				
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。・グッズでお金を稼ぐ方法	講義。
2	グッズの販売サイトについて、流行っているもの、ターゲット	講義・レポート。
3	万代にてグッズの市場調査	講義・レポート。
4	市場調査を受けてグッズデザイン制作。	講義・課題制作。
5	グッズデザインのコツレクチャー。デザイン制作。	講義・課題制作。
6	デザイン制作。	課題制作。
7	デザイン制作。	課題制作。
8	デザイン制作。	課題制作。
9	販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	講義・課題制作。
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
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（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	イラストレーター5年、専門学校講師4年

科目名	選択挿絵A				
担当教員	廣野　美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 基本、1時間目に講義、2.3時間目に作品制作を行う。				
学習目標（到達目標）	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				

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、モノクロ絵を含めた自己紹介シートの作成	講義、シート制作
2	依頼内容に合わせた挿絵の制作①	実習
3	依頼内容に合わせた挿絵の制作②	実習
4	トレンドリサーチ・文庫研究/レーベルごとのターゲットの違いの把握	発表、講義
5	指定キャラと場面を描く	実習、講義
6	キャラクターを演じる（即興劇とカメラワーク）	実習
7	挿絵ラフ制作	実習
8	モノクロの割合・表現方法	講義、実習
9	挿絵制作①	実習
10	挿絵制作①	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
試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択映像論A				
担当教員	新井田　耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標（到達目標）	1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映像論とは?	映画鑑賞、レポート制作
2	アニメ作品のOPから知る演出を知る。	映画鑑賞、レポート制作
3	ドラマ分析、10分刻みのメリハリ	映画鑑賞、レポート制作
4	ドラマ分析、連続性のある展開を知る。	映画鑑賞、レポート制作
5	映像と印刷の違い色の概念を知る。	映画鑑賞、レポート制作
6	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
7	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
8	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
9	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
10	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴２９年

科目名	選択プレゼンテーションA				
担当教員	堀　葉月	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図録				

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/各自スケジュール立て、報告	講義、実習
2	作家とは	講義、実習
3	個展・グループ展①	講義、実習
4	個展・グループ展②	講義、実習
5	画材について	講義、実習
6	美術展と画材店見学・レポート	研究、レポート
7	プレゼンテーション	実習
8	プレゼンテーション	実習
9	課題制作	実習
10	課題制作	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	絵画・絵本・挿絵・コマーシャルイラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞

科目名	選択映像技術A				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 【進め方】 講義と実習を行う				
学習目標（到達目標）	動画制作の基本について学び、実際に動画を制作できるようになる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	独自教材を主に使用。				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映像制作とは	講義
2	構図・絵コンテの説明および絵コンテの制作	講義・実習
3	カメラワークの説明および撮影練習	講義・実習
4	編集のやり方および実技	講義・実習
5	編集のやり方および実技	講義・実習
6	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
7	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
8	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
9	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
10	実習：テーマを持った撮影と編集	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
・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	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。

科目名	選択制作A				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
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	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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（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。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	選択デッサンB				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだ事から、更に一段階上の表現を学ぶ。 基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標（到達目標）	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ソファー布の写真模写①	講義、実習、添削
2	ソファー布の写真模写②	実習、添削
3	色彩デッサン①	講義、実習、添削
4	色彩デッサン②	実習、添削
5	人物学習①	講義、実習、添削
6	人物学習②	実習、添削
7	人物モデル①男性	講義、実習、添削
8	人物モデル②女性	実習、添削
9	人物モデル③女性	実習、添削
10	プレゼンテーション	講義、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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択アナログ画材技法B				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	画廊見学	講義、実習
2	パステル・波状模様・抽象的画像	講義、実習
3	個人対談・アナログ描写・プレ卒について	ディスカッション
4	プレ卒業制作	講義、実習
5	エスキース作成	実習
6	エスキースから制作へ	実習
7	プレ卒業制作	実習
8	プレ卒業制作	実習
9	プレ卒業制作	実習
10	プレゼンテーション	プレゼンテーション・ディスカッション
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択カットイラストB				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標（到達目標）	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
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	似顔絵・スポーツ選手①	講義・イラスト作成。
2	似顔絵・スポーツ選手②	講義・イラスト作成。
3	ことわざ8カット/モノクロ①	講義・イラスト作成。
4	ことわざ8カット/モノクロ②	講義・イラスト作成。
5	雑誌カット	講義・イラスト作成。
6	雑誌カット	講義・イラスト作成。
7	雑誌カット	講義・イラスト作成。
8	雑誌カット	講義・イラスト作成。
9	童話①	講義・イラスト作成。
10	童話②	講義・イラスト作成。
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（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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択アートイラストB				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	日本の美術①原始の造形、縄文・弥生・古墳	講義・ディスカッション
2	美術展見学	研究
3	日本美術②天平・飛鳥・奈良	講義・ディスカッション
4	日本美術③平安前期	講義・ディスカッション
5	日本美術④平安後期	講義・ディスカッション
6	日本美術⑤鎌倉・武士のリアリティー	講義・ディスカッション
7	日本美術⑥室町・禅、水墨画、日本刀	講義・ディスカッション
8	日本美術⑦安土・桃山	講義・ディスカッション
9	日本美術⑧狩野派と長谷川派	講義・ディスカッション
10	フィールドワーク旧斎藤家別邸	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択コミックエッセイB				
担当教員	廣野　美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標（到達目標）	縦読みのカラーマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部　著/NHN　comico 各マンガ書籍				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ネタ出し、制作スタイル決定	講義・実習
2	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション
3	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション
4	マンガ制作(ネーム修正)	実習・ディスカッション
5	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション
6	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション
7	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション
8	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション
9	マンガ制作(仕上げ)	実習・ディスカッション
10	作品投稿・発表	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
試験・課題評価（70%）、授業時の発言（15%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択デジタル画材技法B				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	選択グラフィックデザインB				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標（到達目標）	デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
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	夏休みレポート誌面風デザイン	講義・課題制作。
2	夏休みレポート誌面風デザイン	講義・課題制作。
3	エディトリアルデザイン	講義・課題制作。
4	誌面レイアウト	講義・課題制作。
5	誌面レイアウト	講義・課題制作。
6	誌面レイアウト	講義・課題制作。
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
8	コンペティション用作品制作	課題制作。
9	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
10	コンペティション用作品制作	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	選択プランニングB				
担当教員	木竜　彩羅	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。				
学習目標（到達目標）	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に着け、実際に制作・販売し、効果を見る。				
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学期の販売結果確認。1か月経ってからの効果測定。次の販売方法・グッズ検討。	講義・課題制作。
2	グッズデザイン制作。	課題制作。
3	グッズデザイン制作。	課題制作。
4	グッズデザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	課題制作。
5	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
6	デザイン制作。	課題制作。
7	デザイン制作。	課題制作。
8	デザイン制作。	課題制作。
9	デザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	講義・課題制作。
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
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（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	イラストレーター5年、専門学校講師4年

科目名	選択挿絵B				
担当教員	廣野　美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 個別添削を行いながら作品を制作する。				
学習目標（到達目標）	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	挿絵課題計画	講義、実習
2	挿絵制作②	実習
3	挿絵制作②	実習
4	挿絵制作②	実習
5	挿絵制作③	実習
6	挿絵制作③	実習
7	挿絵制作③	実習
8	挿絵制作④	実習
9	挿絵制作④	実習
10	挿絵制作④	実習 挿絵制作したものは文庫サイズに縮小して本の形にする。
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（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択映像論B				
担当教員	新井田　耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標（到達目標）	1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
2	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
3	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
4	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
5	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
6	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
7	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
8	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
9	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
10	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴２９年

科目名	選択プレゼンテーションB				
担当教員	堀　葉月	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図録				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	展覧会レポート	研究・レポート
2	プレゼンテーション	実習
3	プレゼンテーション	実習
4	プレゼンテーション	実習
5	展覧会レポート	研究・レポート
6	コンペ制作	実習
7	展覧会見学	研究・レポート
8	レポート	研究・レポート
9	コンペ制作	実習
10	コンペ制作	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	絵画・絵本・挿絵・コマーシャルイラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞

科目名	選択映像技術B				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 オリジナルのMVの制作 【進め方】 講義と実習を行う				
学習目標（到達目標）	動画制作の基本について学び、実際にオリジナル動画を制作する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	独自教材を主に使用。				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1Aの振り返り・講義な目的の説明	講義
2	絵コンテの制作	実技
3	絵コンテの制作	実技
4	絵コンテの制作（チェック）	実技
5	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
6	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
7	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
8	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
9	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
10	発表	
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（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	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。

科目名	選択制作B				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
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	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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（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。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	MAYA応用A				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA応用B				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　前期復習　オブジェクト要素とモデファイア	実習（前期の復習　繰り返し　オブジェ　モデファイア）
2	MAYA 技術習得１２　前期復習　テクスチャ適用	実習（テクスチャの復習　難易度が高いので丁寧に）
3	MAYA 技術習得１３　三面図からのモデリング１	実習（テクスチャ→三面図　の流れで習熟度を上げる）
4	MAYA 技術習得１４　三面図からのモデリング２	実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）
5	MAYA 技術習得１５　三面図からのモデリング３	実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）
6	MAYA 技術習得１６　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強１）
7	MAYA 技術習得１７　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強２）
8	MAYA 技術習得１８　３Dアニメーションの基礎１	実習（3Dアニメーション基礎　アニメーションの理屈の勉強）
9	MAYA 技術習得１９　３Dアニメーションの基礎２	実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）
10	MAYA 技術習得２０　３Dアニメーションの基礎３	実習（10秒アニメーションの完成　自然さがポイント）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	３DCG応用A				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	案出し、設定などを考える
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	イメージイラストを作成
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	３DCG応用B				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	コンペ応募に向けての作品制作	制作のポイント解説、応募コンペの選定
2	コンペ応募に向けての作品制作	コンペの確定、制作
3	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
4	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
5	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
6	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
7	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
8	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
9	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
10	コンペ応募に向けての作品制作	制作、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
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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	3Dアニメーション II A				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
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	構図を意識して猫にアニメーションをつける	ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集
2	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作
3	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作　チェック
4	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作　チェック
5	構図を意識して猫にアニメーションをつける	レンダリング　提出
6	スポーツクライミングのアニメーション制作	ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集
7	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作
8	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作　チェック
9	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作　チェック
10	スポーツクライミングのアニメーション制作	レンダリング　提出
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	3DアニメーションⅡB				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
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	ショートアニメーションの制作	ポイントや制作意図の説明　コンテ制作
2	ショートアニメーションの制作	制作
3	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
4	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
5	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
6	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
7	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
8	ショートアニメーションの制作	レンダリング　編集
9	ショートアニメーションの制作	レンダリング　編集
10	ショートアニメーションの制作	仕上げ　提出
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	映像制作ⅡA				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 ２．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 ３．アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標（到達目標）	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作コンテ決定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（75%）、授業姿勢（25%）	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	株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動

科目名	映像制作ⅡB				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	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	１．３DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 ２．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 ３．アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標（到達目標）	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	映像作品提出	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	映像制作授業の振り返り	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（75%）、授業姿勢（25%）	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	株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動

科目名	３D背景ⅡA				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender				
学習目標（到達目標）	様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ				
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	背景制作　　2週で１作品　制作開始　1	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景制作　　2週で１作品　提出　1	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景制作　　2週で１作品　制作開始　2	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作　　2週で１作品　提出　2	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　　2週で１作品　制作開始　3	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　　2週で１作品　提出　3	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　　2週で１作品　制作開始　4	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　　2週で１作品　提出　4	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　　2週で１作品　制作開始　5	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　　2週で１作品　提出　5	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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
毎回の授業に対する意欲　学ぶ姿勢　40% 課題の完成度　20% 最終課題　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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年　3DS MAXを使用

科目名	３D背景ⅡB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender				
学習目標（到達目標）	様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ				
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	背景制作　2週で１作品　制作開始　6	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景制作　2週で１作品　提出　6	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景制作　2週で１作品　制作開始　7	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作　2週で１作品　提出　7	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　2週で１作品　制作開始　8	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　2週で１作品　提出　8	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　2週で１作品　制作開始　9	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　2週で１作品　提出　9	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　2週で１作品　制作開始　１０	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　2週で１作品　提出　１０	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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
毎回の授業に対する意欲　学ぶ姿勢　40% 課題の完成度　20% 最終課題　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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年　3DS MAXを使用

科目名	キャラクターデザインⅡA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。				
学習目標（到達目標）	自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、 今後の創作活動に活かすことができる。				
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	アイスブレイク、アイテム作画	オリジナルのひみつ道具を作画。 発表、振り返り。
2	人体クロッキー(胴体)	胴体のアタリの描き方を学ぶ。
3	人体クロッキー(腕)	腕のアタリの描き方を学ぶ。
4	人体クロッキー(手)	手のアタリの描き方を学ぶ。
5	人体クロッキー(脚)	脚のアタリの描き方を学ぶ。
6	見た目がもたらすイメージとその効果	制作、修正
7	アイデアの出し方、テーマ決め	制作　修正　内容確認
8	オリキャラ制作	制作　修正　内容確認
9	オリキャラ制作	制作　修正　内容確認
10	オリキャラ制作　中間発表	中間発表
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	キャラクターデザインⅡB				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。				
学習目標（到達目標）	自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、 今後の創作活動に活かすことができる。				
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	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
2	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
3	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
4	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
5	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
6	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
7	パワポ制作	制作、修正、内容確認
8	発表	発表、シート記入
9	発表	発表、シート記入
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	CG研究ⅡA				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。				
学習目標（到達目標）	映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。				
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	映画鑑賞	解説　レポート
2	自主制作	制作　添削　修正
3	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
4	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
5	映画鑑賞	解説　レポート
6	自主制作	制作　添削　修正
7	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
8	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
9	自主制作	制作　添削　修正
10	映画鑑賞	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	CG研究ⅡB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。				
学習目標（到達目標）	映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。				
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	映画鑑賞	解説　レポート
2	自主制作	制作　添削　修正
3	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
4	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
5	映画鑑賞	解説　レポート
6	自主制作	制作　添削　修正
7	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
8	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
9	自主制作	制作　添削　修正
10	映画鑑賞	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	進路指導ⅡA				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料、レポート				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	面談	進路相談
2	面談	進路相談
3	面談	進路相談
4	制作	制作　添削　修正
5	制作	制作　添削　修正
6	制作	制作　添削　修正
7	制作	制作　添削　修正
8	制作	制作　添削　修正
9	企業研究レポート	解説　レポート
10	企業研究レポート	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	進路指導ⅡB				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料、レポート				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企業研究レポート発表	発表　レポート
2	履歴書制作	制作　添削　修正
3	履歴書制作	制作　添削　修正
4	履歴書制作	制作　添削　修正
5	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
6	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
7	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
8	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
9	ポートフォリオ発表	発表　レポート
10	ポートフォリオ発表	発表　レポート
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ゲームGGⅡ A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。	腕試しと学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵えをデザイン。キャラ設定、コンセプトを考える練習
2	アイテム発想：回復アイテムを30で作ることを想定した設計 図とテクスチャを作る。	立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色	3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ゲームタイトルを想定してロゴを制作
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	アイテム枠やバナーなどの素材を制作
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ホーム画面を想定した背景を描く
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）	キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず１回は添削を受けること
9	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
10	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲームGGⅡ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	ライブ会場を描く。（パス塗りメイン）2点透視の応用：階段を描く	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。
2	ライブ会場を描く。（着色・装飾メイン）	3Dもしくは2Dでワンシーンを制作
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作	ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く
7	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	今までの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目でチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない
8	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
9	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
10	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,３DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定　（３D制作物内容　コンセプト精査）	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ（アニメーション）　モデリングデザイン	絵コンテの作成、配布
3	絵コンテ（アニメーション）　モデリングデザイン	絵コンテの作成、配布
4	モデルラフ　アニメーションラフ	制作　修正　内容チェック
5	動画	制作　修正　内容チェック
6	動画	制作　修正　内容チェック
7	仕上げ	制作　修正　内容チェック
8	撮影　特殊効果	制作　修正　内容チェック
9	編集	制作　修正　内容チェック
10	最終チェック、仕上げ	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	業界研究				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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
授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	修了制作				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	200時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,ハイポリゴン３Dモデリング 2,.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点				
学習目標（到達目標）	1,1年間の３DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2,年度明けの　あにつく　アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3,企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。				
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	モデリング計画書確認　制作計画	担任と計画を確認　制作スケジュールを制作する
2	ラフモデリング開始	細かく作り込む前に　全体構成のバランス確認する
3	モデリング精査	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める
4	モデリング精査　見せ方　カメラワーク	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める
5	モーション制作①	モーションラフ　細かくする前のタイミング取り①
6	モーション制作②	モーションラフ　細かくする前のタイミング取り②
7	モーション制作③	モーション　精査　細かな反動などチェック
8	モーション制作④	モーション　精査　細かな反動などチェック
9	モーションチェック　確認	最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	MAYA応用A				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA応用B				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　前期復習　オブジェクト要素とモデファイア	実習（前期の復習　繰り返し　オブジェ　モデファイア）
2	MAYA 技術習得１２　前期復習　テクスチャ適用	実習（テクスチャの復習　難易度が高いので丁寧に）
3	MAYA 技術習得１３　三面図からのモデリング１	実習（テクスチャ→三面図　の流れで習熟度を上げる）
4	MAYA 技術習得１４　三面図からのモデリング２	実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）
5	MAYA 技術習得１５　三面図からのモデリング３	実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）
6	MAYA 技術習得１６　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強１）
7	MAYA 技術習得１７　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強２）
8	MAYA 技術習得１８　３Dアニメーションの基礎１	実習（3Dアニメーション基礎　アニメーションの理屈の勉強）
9	MAYA 技術習得１９　３Dアニメーションの基礎２	実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）
10	MAYA 技術習得２０　３Dアニメーションの基礎３	実習（10秒アニメーションの完成　自然さがポイント）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	UNITYI A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．Unity の基本操作の習得 ２．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	ゲームを作れるようになる				
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	Unity 技術習得１　Unityの説明　UnityHabのダウンロード	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　基本操作　素材の配置	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	Unity 技術習得3　素材の配置	実習
4	Unity 技術習得4　スクリプトの作り方	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得5　スクリプト　動かす	講義しながら実習
6	Unity 技術習得6　スクリプト　動かす	講義しながら実習
7	Unity 技術習得7　キー入力と衝突判定	講義しながら実習
8	Unity 技術習得8　キー入力と衝突判定	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
9	Unity 技術習得9　マウスのタッチ	実習
10	Unity 技術習得10　マウスのタッチ	実習・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	UNITYI B				
担当教員	諏佐　ちひろ	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．Unity の基本操作の習得 ２．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	デザイナーとして覚えておくと良いUnityの知識をマスターする。				
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	Unity 技術習得１　前期のおさらい	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　アニメーション	1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習
3	Unity 技術習得３　アニメーション	実習
4	Unity 技術習得４　ここまでの知識で背景のアニメーション	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得５　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習
6	Unity 技術習得６　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習、提出
7	Unity 技術習得７　タイトル画面の作成と実装	1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習
8	Unity 技術習得８　タイトル画面の作成と実装	実習
9	Unity 技術習得９　タイトル画面の作成と実装	実習
10	Unity 技術習得１０　タイトル画面の作成と実装	実習、提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	グラフィックデザインⅡA				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	イラストレーター1年次振り返り	振り返りと復習
2	ポストカードデザイン	イメージにあわせての制作
3	レイアウト基本（重心、余白）	レイアウト基本説明
4	三分割法、二分割法	レイアウト基本説明
5	ロゴマークコンテスト	ロゴについての説明・ラフ制作
6	ロゴマークコンテスト	ロゴマーク制作
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案・制作
9	商品化イメージビジュアル制作	制作
10	プレゼンテーション	全体発表
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	グラフィックデザインⅡB				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	ゲームグラフィックⅡA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
2	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
3	キャラクター立ち絵について	立ち絵のポイントについて学ぶ
4	エフェクトを描こう	エフェクトの描き方について学ぶ
5	指示書に沿ったキャラクター制作	グループ制作でゲームの世界観を設定
6	指示書に沿ったキャラクター制作	それぞれが指示書を作成する
7	指示書に沿ったキャラクター制作	メンバーが作った指示書のキャラを制作する
8	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
9	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックⅡB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
2	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
3	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
4	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
5	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
6	カードイラスト　スチル絵のテクニック	1枚絵のテクニックをレクチャー
7	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
8	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
9	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
10	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択デザインA				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	レイアウト基礎	マインドマップ作成。レイアウトテスト
2	photoshoテクニック①	消点・ワープツール
3	photoshoテクニック②	合成・加工・文字加工
4	photoshoテクニック③	影・炎・鏡面加工
5	photoshoテクニック④	風景加工・発光加工・光
6	photoshoテクニック⑤	写真加工
7	Illustratorテクニック①	ロゴ、マークデザイン
8	Illustratorテクニック②	文字加工
9	最終課題①	ポートフォリオ表紙制作
10	最終課題②	ポートフォリオ表紙制作
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択デザインB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	進路指導ⅡA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ　次年度応募する業界の選定				
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	企業選定	求人サイトの見方について・求人サイトを登録
2	企業選定	企業リスト作成
3	企業選定	企業リスト作成
4	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ
5	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ
6	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの表紙をデザインする
7	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの表紙をデザインする
8	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
9	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
10	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	進路指導ⅡB				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ　次年度応募する業界の選定				
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	履歴書の書き方について	基本的な履歴書の書き方を学ぶ
2	履歴書の書き方について	志望動機について学ぶ
3	履歴書の書き方について	志望動機について学ぶ
4	自己PRの仕方について	自己分析
5	自己PRの仕方について	自己PR書を書いてみる
6	自己PRの仕方について	自己PR書を書いてみる
7	面接練習	面接対策
8	面接練習	面接対策
9	就活スケジュール・企業リストの作成	応募企業リストを作成
10	就活スケジュール・企業リストの作成	応募企業リストを作成
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームCGⅡ A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。	試しに学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵をデザイン。キャラ設定、コンセプトを考える練習
2	アイテム発想：回復アイテムを30で作ることを想定した設計 図とテクスチャを作る。	立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色	3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ゲームタイトルを想定してロゴを制作
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	アイテム枠やバナーなどの素材を制作
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ホーム画面を想定した背景を描く
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）	キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず１回は添削を受けること
9	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
10	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲームCGⅡ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	ライブ会場を描く。（パス塗りメイン）2点透視の応用：階段を描く	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。
2	ライブ会場を描く。（着色・装飾メイン）	3Dもしくは2Dでワンシーンを制作
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作	ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く
7	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	今までの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目でチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない
8	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
9	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
10	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	デジタルイラストⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストⅡB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	３DCG応用A				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	案出し、設定などを考える
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	イメージイラストを作成
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	３DCG応用B				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	コンペ応募に向けての作品制作	制作のポイント解説、応募コンペの選定
2	コンペ応募に向けての作品制作	コンペの確定、制作
3	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
4	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
5	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
6	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
7	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
8	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
9	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
10	コンペ応募に向けての作品制作	制作、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
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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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　演習
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
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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2,前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	企業添削会に向けた作品を完成させる				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	修了制作				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	200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	修了制作説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	マンガ技法応用A				
担当教員	金巻　とよじ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数２本以上、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標（到達目標）	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	マンガ家になるための４つのポイント	講義、個別制作指導
2	４コマ作品からストーリー作品までの主人公の感情の動き	講義、個別制作指導
3	感情表現について	講義、個別制作指導
4	背景の描き方	講義、個別制作指導
5	キャラクター立ての方程式	講義、個別制作指導
6	登場人物の６パターン	講義、個別制作指導
7	テーマとモチーフの違い	講義、個別制作指導
8	物語の人物設定	講義、個別制作指導
9	読者を引き付ける	講義、個別制作指導
10	ヒット曲から学ぶ	講義、個別制作指導
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（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	漫画家歴37年、漫画講師歴29年

科目名	マンガ技法応用B				
担当教員	金巻　とよじ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.マンガ制作本数２本以上、持ち込み投稿を継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標（到達目標）	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ストーリー作りで必要な事	講義、演習個別制作指導
2	マンガの「目」について	講義、演習個別制作指導
3	ストーリー作りの感覚を身に付ける方法	講義、演習個別制作指導
4	アイディアとひらめきのメカニズム	講義、演習個別制作指導
5	自分の中にあるキャラを創ること	講義、演習個別制作指導
6	ストーリー重視か感情重視か	講義、演習個別制作指導
7	映画チラシからドラマの共通性を読む	講義、演習個別制作指導
8	ドラマづくりは人の気持ちが分かること	講義、演習個別制作指導
9	言って帰ってくる話	講義、演習個別制作指導
10	授業のまとめ	講義、演習個別制作指導
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（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	漫画家歴37年、漫画講師歴29年

科目名	進路指導A				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
学習目標（到達目標）	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
2	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
3	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
4	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
5	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
6	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
7	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
8	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
9	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
10	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
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(80%）,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	進路指導B				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
学習目標（到達目標）	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
2	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
3	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
4	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
5	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
6	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
7	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
8	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
9	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
10	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
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(80%）,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	実践マンガプロモーションA				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標（到達目標）	1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	自分のブランドとマネタイズ	授業、課題説明
2	ブランドの強化と強みの再リサーチ	課題説明、制作
3	一番好きで知識の深いものをさらに掘り下げて作品制作	課題説明、制作
4	作品のプレゼンテーション	課題説明、制作
5	マネタイズの強化と自分の強みの表現強化	課題説明、制作
6	マネタイズの手段の拡張	課題説明、制作
7	拡張した手段のプレゼンテーション	課題説明、制作
8	客観的に見て一段階上のクオリティの作品制作	課題説明、制作
9	客観的に見て一段上のクオリティの作品制作	課題説明、制作
10	プレゼンテーション（前期最終課題）	課題説明、制作
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（80%）,授業姿勢（10%).制作物の上達度（10%） ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	実践マンガプロモーションB				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標（到達目標）	1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

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	1学期振り返り
2	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
3	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
4	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
5	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
6	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
7	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
8	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
9	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
10	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
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（80%）,授業姿勢（10%).制作物の上達度（10%） ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	ネーム技法2A				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ショートネーム「怖い話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
2	ショートネーム「料理にまつわる話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
3	ショートネーム「時間」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
4	ショートネーム「賭け」をする話	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
5	ショートネーム「ひったくりを捕まえる話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
6	ショートネーム「るろうに剣心展レポートマンガ」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
7	ショートネーム「夏」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
8	ショートネーム「プリン」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
9	ショートネーム「買い物」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
10	ショートネーム「テスト」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年

科目名	ネーム技法2B				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ショートネーム「スポーツ」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
2	ショートネーム「電話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
3	ショートネーム「〇〇の秋」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
4	ショートネーム「子供に励まされてちょっと元気が出た話」ジャンプのネーム	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
5	ショートネーム「やばい話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
6	ショートネーム「好きを伝える」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
7	ショートネーム「ハロウィン」（自分のSNSにあげるよう）	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
8	ショートネーム「卑怯者の話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
9	ショートネーム「ヘンゼルとグレーテル」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
10	ショートネーム「恥/恥ずかしい」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年

科目名	演出テクニックA				
担当教員	ありこ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	映画のキャラクターになったつもりでキャラクターを演出してみましょう	講義、個別制作指導
2	走る、歩くを演出してみよう	講義、個別制作指導
3	雨の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
4	食べるを演出してみよう	講義、個別制作指導
5	とぶを演出してみましょう	講義、個別制作指導
6	笑顔の表現・演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
7	水、液体を演出してみよう	講義、個別制作指導
8	お祭りを演出してみよう	講義、個別制作指導
9	課題提出、フィードバック	講義、個別制作指導
10	最終提出日、フィードバック	講義、個別制作指導
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴6年、講師歴5年

科目名	演出テクニックB				
担当教員	ありこ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	1学期振り返り、フィードバック	講義、個別制作指導
2	夏を演出、考えてみよう	講義、個別制作指導
3	泣くの演出、表現を考えてみよう	講義、個別制作指導
4	光と影の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
5	文章から１Pを作画、演出してみよう	講義、個別制作指導
6	後期4回目のネームを作画しよう	講義、個別制作指導
7	戦闘シーンの園主、見せ方を考えてみよう	講義、個別制作指導
8	「間」や「セリフのないコマ」の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
9	最終提出、フィードバック	講義、個別制作指導
10	最終提出日、フィードバック	講義、個別制作指導
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴6年、講師歴5年

科目名	作画上達技法A				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1枚画を完成させる	構図、視線誘導の講義、実践
2	1枚画を完成させる	構図、視線誘導の講義、実践
3	1ページマンガラフ画を完成させる	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
4	1ページマンガラフ画を完成させる	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
5	4コママンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
6	4コママンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
7	8ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
8	8ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
9	16ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
10	16ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	作画上達技法B				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

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	1学期の復習「構図」「視線誘導」「フキダシ」「オノマトペ」の重要性の説明
2	オリジナルマンガプロット制作	構図、視線誘導の講義、実践
3	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
4	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
5	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
6	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
7	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
8	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
9	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
10	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	セルフマネジメントA				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自分分析の説明	授業概要の説明、導入。マネタイズの意味と必要性。
2	自己分析	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
3	ＳＮＳ調査	市場調査をもとに制作。
4	マネタイズとは何か	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
5	マネタイズ戦略プレゼンテーション	市場調査をもとに制作。
6	課題その１制作	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
7	課題その１プレゼンテーションとフィードバック	自分が収入を得る手段の選定。
8	課題その２制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
9	課題その２プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
10	自分に向いたマネタイズとは	作品を提案し、ふりかえりとまとめ。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	セルフマネジメントB				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	オリエンテーション	1学期振り返り
2	課題その３制作	夏休み作品制作の振り返りと効果測定。
3	課題その３プレゼンテーションとフィードバック	自分が収入を得る手段の選定。
4	課題その４制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
5	課題その４プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
6	課題その５制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
7	課題その５プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
8	課題その６制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
9	課題その６プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
10	自分に向いたマネタイズとは	作品を提案し、ふりかえりとまとめ。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	クリップスタジオ応用A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	クリップスタジオ応用B				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	業界研究Ａ				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
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
・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）	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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	業界研究Ｂ				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
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
・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）	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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	30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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、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	マンガ制作道具、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	学内でのオリジナル漫画制作
2	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
3	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
4	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
5	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
6	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
7	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
8	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
9	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
10	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
11	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
12	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
13	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
14	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
15	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
16	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
17	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
18	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
19	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
20	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	業界研究				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,コミックアプリ、comico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.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	comico講演会、添削会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	webtoon企業説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	見開きマンガ企業説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	トライアル向けポートフォリオ制作	マンガ作品の出版社持ち込み
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（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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	進路指導A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,I面接試験対策				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	進路指導　短期目標	1年間の短期目標を立てる
2	進路指導　就職書類対策	履歴書・自己PR書　ポイント説明
3	進路指導　就職書類対策	履歴書・自己PR書　評価
4	進路指導　実技試験対策	実技試験対策　ポイント説明
5	進路指導　実技試験対策	実技試験対策　評価
6	進路指導　面接試験対策	面接悦試験　ポイント説明
7	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
8	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
9	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
10	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	進路指導B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,面接試験対策 5,ライフプランの作成				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる 3.卒業後の生涯設計を作成出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	進路指導　未決定者対策	進路指導　個別相談談
2	進路指導　未決定者対策	進路指導　個別相談談
3	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
4	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
5	進路指導　物件	物件選び　ポイント説明
6	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
7	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
8	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
9	進路指導　生涯設計	ライプフラン　ポイント説明
10	進路指導　生涯設計	ライプフラン
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	ビジネスマナーⅡA				
担当教員	福原　純子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説
4	面接練習	ポイント解説
5	面接練習	ポイント解説
6	面接練習	ポイント解説
7	面接練習	ポイント解説
8	面接練習	ポイント解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	ビジネスマナーⅡB				
担当教員	福原　純子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	アニメ制作A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	原案の作成	テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる
2	原案の決定	2グループに分かれて制作を作成
3	プリプロダクション、設定	役職を決め、設定を作成
4	設定のチェック	設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正
5	絵コンテ	100～200Ｃｕｔ以内で絵コンテを作成
6	作画ＩＮ、L/O	作打ち後、L/O作画ＩＮ
7	L/O演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示
8	L/O作監	作監打ち後ＩＮ、制作進行原図取り
9	L/O作監	作監打ち後ＩＮ、制作進行原図取り
10	原画	L/O終了後、各スタッフ原画ＩＮ
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
・授業姿勢（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。 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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	アニメ制作B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	原画演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示
2	原画作監	作監チェック、制作進行動画の撒き先手配
3	動画	各スタッフ動画作業
4	動画検査	動検スタッフは上りのチェック
5	色指定	動検上りに指定入れ、カラーモデルの追加発注
6	仕上げ	仕上げ注意事項に沿ってＴＰ
7	検査	検査スタッフは上りのチェック
8	美術	美術スタッフはL/O作監時の原図を元にＢＧの作成
9	撮影	上がったセル素材をＢＧと合わせて撮影
10	編集	完成素材でＣＴ、納品尺を確定
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
・授業姿勢（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。 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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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・学校内ルール再確認	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
・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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	自主課題制作				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布
3	レイアウト	グループ作業
4	原画	グループ作業
5	動画	グループ作業
6	動画	グループ作業
7	仕上げ	グループ作業
8	撮影	グループ作業
9	編集	グループ作業
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	アニメ作画ⅡA				
担当教員	小村方　宏治	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビルの路地から移動する原画作成	課題内容の解説
2	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
3	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
4	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
5	壁を登る原画作成	課題内容の解説
6	壁を登る原画作成	ポイント説明
7	壁を登る原画作成	ポイント説明
8	壁を登る原画作成	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる

科目名	アニメ作画ⅡB				
担当教員	小村方　宏冶	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	立体的にドアを開け入室する原画	課題内容の解説
2	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
3	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
4	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
5	設定からL/Oを描き起こす	課題内容の解説
6	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
7	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
8	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる

科目名	色彩学A				
担当教員	草野　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	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	イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	概要説明、現状の知識で配色ワークを実施	説明、実習
2	色の仕組み、光と色の三原色、色の三属性	説明、実習
3	有彩色と無彩色、有彩色の種類、トーン、色の視覚効果	説明、実習
4	色の対比効果、色の心理効果、性別・年齢ごとの配色	説明、実習
5	カラーイメージ	説明、実習
6	同一色相配色、同一明度配色、トーン・オン・トーン配色	説明、実習
7	グラデーション配色、セパレーション配色、補色配色	説明、実習
8	アクセントカラー配色、僅差での配色、レピテーション配色	説明、実習
9	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
10	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	色彩学B				
担当教員	草野　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	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	イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	全色相系での配色（ポップな配色）	説明、実習
2	三原色での配色	説明、実習
3	自然界の法則を使った配色	説明、実習
4	群化配色	説明、実習
5	色彩のデフォルメ	説明、実習
6	季節の配色	説明、実習
7	時間の配色	説明、実習
8	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
9	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
10	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	アニメ動画ⅡA				
担当教員	平田　かほる		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得2,動画の中割技術の取得3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	歩きの中割	課題内容の解説
2	走りの中割	課題内容の解説
3	走りの中割	ポイント説明
4	しっぽ玉子の中割	課題内容の解説
5	しっぽ玉子の中割	ポイント説明
6	頭を回し、髪なびきの中割	課題内容の解説
7	頭を回し、髪なびきの中割	ポイント説明
8	ねこの歩き中割	課題内容の解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる

科目名	アニメ動画ⅡB				
担当教員	平田　かほる	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	一発割	課題内容の解説
2	一発割	ポイント説明
3	パンチの中割	課題内容の解説
4	パンチの中割	ポイント説明
5	その場走りの中割	課題内容の解説
6	その場走りの中割	ポイント説明
7	キャラクターのＩＮ、ＯＵＴの中割	課題内容の解説
8	キャラクターのＩＮ、ＯＵＴの中割	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる

科目名	選択作品制作 A				
担当教員	藤間泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択作品制作 B				
担当教員	藤間泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択中割A				
担当教員	新井田耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る2,動画の中割、タップ割作業が出来る3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	トレス	課題説明、チェック
2	トレス	チェック
3	口パク	課題説明、チェック
4	口パク	チェック
5	口パク	チェック
6	目パチ	課題説明、チェック
7	目パチ	チェック
8	タップ割	課題説明、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択中割B				
担当教員	新井田耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	タップ割	課題説明、チェック
2	なびき	課題説明、チェック
3	なびき	チェック
4	握手	課題説明、チェック
5	握手	チェック
6	握手	チェック
7	なびき、クミ	課題説明、チェック
8	合成、中割	課題説明、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択デジタル画材技法A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択デジタル画材技法B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択クロッキーＩA				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、背景のある1枚絵の描き方解説と実践	講義・実習
2	レイアウト制作・レイアウトの描き方	講義・実習
3	レイアウト制作・作画技術基礎	講義・実習
4	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・日常シーン	講義・実習
5	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・アオリ構図	講義・実習
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・フカン構図	講義・実習
7	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成1	講義・実習
8	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成2	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択クロッキーB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、オリジナルのレイアウト	講義・実習
2	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成1	講義・実習
3	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成2	講義・実習
4	レイアウト制作・感情演技	講義・実習
5	レイアウト制作・アクション	講義・実習
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する1	講義・実習
7	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する2	講義・実習
8	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する3	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択レタスA				
担当教員	新潟アニメーション	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける				
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	スキャン	基本スキャンに加えて、カスタム線の説明
2	ごみ取り、線修正	ツールの紹介、解説
3	ペイント	ツールの紹介、解説
4	ごみ取り、線修正	応用素材を使用
5	ペイント	応用素材を使用
6	ペイント	応用素材を使用
7	ごみ取り、線修正	応用複数枚素材を使用
8	ペイント	応用複数枚素材を使用
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	選択レタスB				
担当教員	新潟アニメーション	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける				
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	立体のペイント	カラーモデルから考え方を解説
2	ロボット	裏塗り、色指定の考え方解説
3	マスク、分離	バッチパレットの使用方法について
4	セル組	くみ線の抽出方法解説
5	セル組	ライトテーブルの使用法解説
6	合成	バッチパレット、分離の解説
7	合成	フォルダ構成の解説
8	大判	分離スキャン、合成の解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	アニメーション技法A				
担当教員	渡部　由紀子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解				
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	授業オリエンテーション、アニメーションとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方
2	加速	作画　ポイント説明
3	加速	作画　ポイント説明
4	減速	作画　ポイント説明
5	減速	作画　ポイント説明
6	詰め	作画　ポイント説明
7	詰め	作画　ポイント説明
8	残し	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる

科目名	アニメーション技法B				
担当教員	渡部　由紀子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得2,加速と減速技術の取得3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解				
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	夏季休暇課題の回収　添削	ポイント説明
2	残し	作画　ポイント説明
3	揺れ戻し	作画　ポイント説明
4	揺れ戻し	作画　ポイント説明
5	フォロースルー	作画　ポイント説明
6	フォロースルー	作画　ポイント説明
7	振り向き	作画　ポイント説明
8	振り向き	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる

科目名	選択アフターエフェクツA				
担当教員	脇屋　雄介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
学習目標（到達目標）	1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
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	撮影基礎概要	資料を配布し概要を講義
2	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義
3	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義
4	シート打ち	資料を配布し概要を講義
5	ベジェマスク	資料を配布し概要を講義
6	撮影のワークフロー	資料を配布し概要を講義
7	カメラワーク	資料を配布し概要を講義
8	試験前対策	資料を配布し概要を講義
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	編集としてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択アフターエフェクツB				
担当教員	脇屋　雄介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
学習目標（到達目標）	1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
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	1学期復習	資料を配布し概要を講義
2	レンズ	資料を配布し概要を講義
3	エフェクト	資料を配布し概要を講義
4	カラーキー	資料を配布し概要を講義
5	パラとフレア	資料を配布し概要を講義
6	透過光	資料を配布し概要を講義
7	スタッフロール	資料を配布し概要を講義
8	編集	資料を配布し概要を講義
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	編集としてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	作品集制作ＩＡ				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	作品集制作ＩB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 （到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	進路指導A				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	就職に対する動機付け。給与説明	業界の仕組み、月給の内訳を説明　面談
2	求人票の読み方説明	求人票の内容を理解　面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	進路指導B				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
2	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	ゲームグラフィックA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
2	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
3	キャラクター立ち絵について	立ち絵のポイントについて学ぶ
4	エフェクトを描こう	エフェクトの描き方について学ぶ
5	指示書に沿ったキャラクター制作	グループ制作でゲームの世界観を設定
6	指示書に沿ったキャラクター制作	それぞれが指示書を作成する
7	指示書に沿ったキャラクター制作	メンバーが作った指示書のキャラを制作する
8	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
9	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
2	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
3	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
4	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
5	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
6	カードイラスト　スチル絵のテクニック	1枚絵のテクニックをレクチャー
7	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
8	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
9	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
10	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	グラフィックデザインⅡA				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	イラストレーター1年次振り返り	振り返りと復習
2	ポストカードデザイン	イメージにあわせての制作
3	レイアウト基本（重心、余白）	レイアウト基本説明
4	三分割法、二分割法	レイアウト基本説明
5	ロゴマークコンテスト	ロゴについての説明・ラフ制作
6	ロゴマークコンテスト	ロゴマーク制作
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案・制作
9	商品化イメージビジュアル制作	制作
10	プレゼンテーション	全体発表
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	グラフィックデザインⅡB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	選択３DCGIIA				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	素体デザイン（２D）	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	素体モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択３DCGⅡB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択デザインA				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	レイアウト基礎	マインドマップ作成。レイアウトテスト
2	photoshoテクニック①	消点・ワープツール
3	photoshoテクニック②	合成・加工・文字加工
4	photoshoテクニック③	影・炎・鏡面加工
5	photoshoテクニック④	風景加工・発光加工・光
6	photoshoテクニック⑤	写真加工
7	Illustratorテクニック①	ロゴ、マークデザイン
8	Illustratorテクニック②	文字加工
9	最終課題①	ポートフォリオ表紙制作
10	最終課題②	ポートフォリオ表紙制作
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択デザインB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択イラスト　A				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	２DCG求人に応えられる人材育成				
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	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しようラフ作成
2	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しようラフ作成
3	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ作成
4	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ添削
5	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	清書添削
6	食べ物を描こう	食べ物模写する
7	食べ物を描こう	食べ物模写する
8	衣装デザインをしよう	オリキャラまたは既存のキャラで衣装制作(カラーラフ)
9	衣装デザインをしよう	前授業で制作したキャラの私服制作(カラーラフ)
10	衣装デザインをしよう	前授業で制作した清書添削
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
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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	選択イラスト　B				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える②時間管理③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	２DCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクター制作	立ち絵を制作
2	キャラクター制作	立ち絵を制作
3	キャラクター制作	立ち絵を制作
4	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
5	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
6	世界観・設定をつくろう	世界観、設定、3面図などを描く
7	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
8	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
9	1枚絵を描いてみよう	線画制作・添削及び確認
10	1枚絵を描いてみよう	着色制作・添削及び確認
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（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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	作品集制作ⅡA				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	作品集制作ⅡB				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	ビジネスマナーⅡA				
担当教員	金子　有加	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説　演習
4	面接練習	ポイント解説　演習
5	面接練習	ポイント解説　演習
6	面接練習	ポイント解説　演習
7	面接練習	ポイント解説　演習
8	面接練習	ポイント解説　演習
9	１学期試験	実技試験
10	１学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネスマナーⅡB				
担当教員	金子　有加	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	2学期試験	実技試験
10	2学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	キャラクターデッサンⅡA				
担当教員	下西 里奈	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	アオリとフカン、クロッキー	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	クロッキー	実習
3	クロッキー	実習
4	クロッキー添削	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	人物を箱で表現	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
6	三点パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
7	クロッキー	実習
8	道具を使った人物パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
9	道具を使った人物パース	実習・添削
10	前期最終課題	実習・提出
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において14年間関わる

科目名	キャラクターデッサンⅡB				
担当教員	下西 里奈	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	クロッキーからキャラクター制作	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	動きのあるパースをつける	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	マンガ・アニメのワンシーンを表現	1時限目を講義2時限目・3時限目を実習
4	性格がわかるキャラクターのポージング	1時限目を講義2時限目・3時限目を実習
5	乙女ゲームをモチーフにキャラクター発想	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
6	格闘ゲームをモチーフにキャラクター発想	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
7	スポーツを取り入れてのキャラクター制作	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
8	キャラクター添削	キャラクターの添削
9	最終課題	コンセプト説明・制作
10	最終課題	実習・提出
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において14年間関わる

科目名	デジタルイラストⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストⅡB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	業界研究				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必須	単位数	2	時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の動向をしっかり理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。				
学習目標 （到達目標）	1.　受験する企業研究を深め、業務を理解する 2.　専門就職に向け、来校企業への就職を目指す				
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	業界研究	業界の動向を調べる
2	業界研究	受験する企業を精査する
3	業界研究	企業が求めるものを分析する
4	業界研究	受験に向けて必要なものを調べる
5	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
6	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
7	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
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
授業姿勢（100%）	業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	オリジナル作品制作				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必須	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,一枚イラスト、UIデザイン、背景等の作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	1オリジナルの作品を完成させ、ポートフォリオに掲載 2.そのポートフォリオを使用し、企業就職を目指す				
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	オリジナル作品制作のための趣旨説明	個人作業、作品添削、指導
2	オリジナル作品制作のための資料収集	個人作業、作品添削、指導
3	オリジナル作品制作のため構想・ラフ	個人作業、作品添削、指導
4	オリジナル作品制作のため構想・ラフ	個人作業、作品添削、指導
5	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
6	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
7	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
8	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載	個人作業、作品添削、指導
9	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載	個人作業、作品添削、指導
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
・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）	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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	グラフィックデザインA				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標（到達目標）	専門ソフトのテクニックを学ぶ。また、戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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、Illustratorで自身の名刺を作成する。	講義。課題制作。
2	マーケティングとはニーズとウオンツ、経営戦略、自身の授業目標計画シート作成	講義・課題制作。
3	外部デザインコンテスト1制作。	講義・課題制作。
4	外部デザインコンテスト1制作。提出。	講義・課題制作。
5	株式会社モリサワによるセミナー。モリサワフォント文字＋組版セミナー	講義。
6	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
7	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
8	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
9	SWOT分析、ポジショニング、作家として自身をPRするためのWEBサイトの有効性について	講義・課題制作。
10	外部デザインコンテスト２制作。提出。	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	グラフィックデザインB				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標（到達目標）	戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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	ブルーオーシャン、差別化戦略	講義。
2	ケーススタディレポート制作	講義・課題制作。
3	ケーススタディレポート制作、プレゼンテーション	講義・課題制作・発表。
4	ポスターデザイン	講義・課題制作。
5	ポスターデザイン	講義・課題制作。
6	印刷入稿セミナー（株式会社グラフィックによる特別授業）	講義。
7	ブランディング、コーポレートアイデンティティ	講義・課題制作。
8	CIデザイン企画書制作	講義・課題制作。
9	CIデザイン企画書制作	講義・課題制作。
10	プレゼンテーション	講義・課題制作・発表。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	コミックアートⅡ①A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

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	講義
2	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
4	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
5	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
7	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
8	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
10	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%）※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	コミックアートⅡ①B				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削
2	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
4	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削
5	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
7	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削
8	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
10	卒業制作計画	講義、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動A就職 A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。				
学習目標（到達目標）	各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS				

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、働く意義を考えるワークシート	講義、実習
2	企業研究、ガイダンス参加準備	ポイント説明と実習
3	企業研究②、ガイダンス参加後の報告書の書き方	求人票の見方、企業訪問報告書について
4	自己PRの基本構成、自己PRの作成	自己PR作成のポイント説明と実習、添削
5	伝わる文章の書き方、自己PRの作成	講義、実習、添削
6	履歴書の作成	講義、実習、添削
7	履歴書の作成	実習、添削
8	履歴書、自己PR書の完成形を作る	企業を選定して履歴書と自己PR書を作る
9	履歴書、自己PR書の完成形を作る	実習、添削
10	履歴書、自己PR書の完成形を作る	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動A就職 B				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。				
学習目標（到達目標）	各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS				

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、夏休み活動報告書の作成	夏季休暇中の活動の振り返り
2	履歴書、自己PR書の精査	講義、実習、添削
3	履歴書、自己PR書の精査	実習、添削
4	ビジネス文書の作成①社内文書	講義、実習、添削
5	ビジネス文書の作成②社外文書	講義、実習、添削
6	ビジネスメールについて	講義、実習、添削
7	コンペ作品制作、副業としての活動について	講義、実習、添削
8	コンペ作品制作、副業としての活動について	講義、実習、添削
9	コンペ作品制作	実習、添削
10	コンペ作品制作	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動B作家 A				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

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、作家目標立て	講義、目標シート作成
2	ウォーミングアップ課題ワンドロ、料金表について、料金設定	課題説明、実習、添削、講義、実習
3	コンペ課題制作	課題説明、実習、添削
4	コンペ課題制作	実習、添削
5	コンペ課題制作	実習、添削
6	自身の作家としての強み確認・アプローチ方法の再検討、ネットマーケティングについて（WEBサイト・ポートフォリオサイト作成と運用）情報共有	講義、強みシート作成
7	自己PR書作成	講義、実習
8	履歴書作成	講義、実習
9	フリーランス法情報共有、目標シート見直し修正	講義、目標シート作成
10	ガタケット参加用作品制作	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	進路活動B作家 B				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作家目標再計画、コンペ課題①制作	講義、目標シート作成、実習、添削
2	コンペ課題①制作	実習、添削
3	フリーランス活動時のお金の話、コンペ選定・研究・課題②制作	講義、課題説明、実習、添削
4	コンペ課題制作②	実習、添削
5	コンペ課題制作②	実習、添削
6	コンペ課題制作②	実習、添削
7	コンペ選定・研究・課題③制作	課題説明、実習、添削
8	コンペ課題③制作	実習、添削
9	コンペ課題③制作	実習、添削
10	卒業制作計画	講義、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	進路指導・作品集制作A				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、就活用書類作成・作品集制作、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解 3,作品集制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	NEW　SUCCESS／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	授業オリエンテーション・ライフプランを考える	講義
2	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　ポイント説明と演習
3	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
4	ハローワーク利用について	ポイント説明と演習
5	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
6	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
7	個別相談・就職試験対策	面接試験　ポイント説明と演習
8	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
9	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
10	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
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（40%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（30%） ※試験・課題評価には面接評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路指導・卒業制作				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。 進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
学習目標（到達目標）	1,進路決定、ライフプランの確立 2,業界、社会の理解 3,進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	NEW　SUCCESS／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	ライフプランを考える	講義
2	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
3	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
4	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
5	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
6	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
7	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
8	卒業制作計画、ライフプランの作成	進路指導　個別相談談
9	卒業制作計画・制作、ライフプランの作成	進路指導　個別相談談
10	卒業制作計画・制作、ライフプランの完成	進路指導　個別相談談
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（40%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（30%） ※試験・課題評価には面接評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	業界研究				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	編集部・イラストレータなどによる講演会・添削会等、業界の現在を知る				
学習目標（到達目標）	業界の現状を知り、自己の立ち位置を把握する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	季刊エス・スモールエス、comicoサイト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	添削会に向けて	ポートフォリオ整理と質問したい疑問点のまとめ
2	編集部による講演会	講演を聞き、質疑応答
3	編集部による添削会	作品プレゼンテーションと質疑応答
4	企業講演会	講演を聞き、質疑応答
5	企業講演会	講演を聞き、質疑応答
6	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
7	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
8	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
9	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
10	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
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
・課題評価（50%）,授業姿勢（50%) ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	自主課題制作				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	120時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,作家活動に向けたオリジナル作品制作を行う 3,.コンペ・イベント・絵仕事に合わせたスケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,作家活動のワークフローの理解 2,仕事として作品制作を行うスケジュール管理能力の向上 3,自己決定をすることができる				
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	目的(コンペ・イベント参加・個展など）に合わせてスケジュールを立て	コンペ・イベント調べ、個展・グループ展規模・作品数を決め具体的にスケジュール作成をする。
2	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
3	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
4	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
5	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
6	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
7	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
8	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
9	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
10	ポートフォリオにまとめる	作品の撮影、情報まとめ
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
・授業姿勢（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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	選択デッサンA				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだ事から、更に一段階上の表現を学ぶ。 基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標（到達目標）	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	目で認識する力・画材の変化・線の概念	講義
2	アグリッパ①線の概念	講義
3	アグリッパ②面で表現する	実習、添削
4	ディスカッションとプレゼンテーション	講義、プレゼンテーション
5	マクロ～ミクロ巨視的微視的①	講義
6	マクロ～ミクロ巨視的微視的②	実習、添削
7	マクロ～ミクロ巨視的微視的③	実習、添削
8	コスチュームモデリング①	講義
9	コスチュームモデリング②	実習、添削
10	コスチュームモデリング③	実習、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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%）※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択アナログ画材技法A				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				

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、意識調査（画材と素材について考察を深める。）	講義
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間	講義、実習
3	基底材・画材・キャンバスサイズ	講義、実習
4	ルセットの制作・マチエールの重要性	講義、実習
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①	講義、実習
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②	講義、実習
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ	講義、実習
8	イコンとコミックのコラボ、装飾的効果①	講義、実習
9	装飾的効果②	講義、実習
10	プレゼンテーション	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択カットイラストA				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標（到達目標）	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
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、カットイラスト作成	講義・イラスト作成。
2	イラスト年齢別描き分け	講義・イラスト作成。
3	イラスト3頭身で描く	講義・イラスト作成。
4	動物イラスト	講義・イラスト作成。
5	星座イラスト	講義・イラスト作成。
6	料理イラスト	講義・イラスト作成。
7	四季イラスト	講義・イラスト作成。
8	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
9	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
10	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
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（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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択アートイラストA				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。	講義・ディスカッション
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	講義・ディスカッション
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック	講義・ディスカッション
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	講義・ディスカッション
5	西洋美術④バロック「光の質とニュアンス」	講義・ディスカッション
6	西洋美術⑤ロココ、反動形成について、軽薄と退廃、悪について	講義・ディスカッション
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	講義・ディスカッション
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	講義・ディスカッション
9	西洋美術⑧フォーヴ・キュビズム、表現、シュールレアリスム	講義・ディスカッション
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	講義・ディスカッション
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択コミックエッセイA				
担当教員	廣野　美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標（到達目標）	紙形式のマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部　著/NHN　comico 各マンガ書籍				

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、自己紹介シートの作成	講義・実習
2	起承転結解説・4コママンガ作成	講義・実習
3	原稿用紙の使い方・マンガのコマ割り解説・２Pマンガネーム	講義・実習
4	コマ割り・２Pマンガネーム修正	講義・実習
5	印刷とモノクロ表現・2ページマンガ制作	講義・実習
6	印刷と製本	実習
7	電子マンガ・comico・カラーマンガについて	講義・実習
8	紙のマンガからcomicoスタイルへの変換	講義・実習
9	comicoマンガ制作	実習
10	comicoマンガ制作	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
試験・課題評価（70%）、授業時の発言（15%）、授業姿勢（15%）※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択デジタル画材技法A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	選択グラフィックデザインA				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標（到達目標）	デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
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、自己紹介カードの作成	講義・課題制作。
2	デザインの基本原則・ショートカットキーについて	講義・課題制作。
3	デザインのルール・illustratorの使い方確認・マップトレース	講義・課題制作。
4	ペンツール・配色について	講義・課題制作。
5	文字・書体について	講義・課題制作。
6	名刺制作	講義・課題制作。
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
8	コンペティション用作品制作	課題制作。
9	誌面デザイントレース	講義・課題制作。
10	誌面デザイントレース	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	選択プランニングA				
担当教員	中野		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。				
学習目標（到達目標）	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に着け、実際に制作・販売し、効果を見る。				
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。・グッズでお金を稼ぐ方法	講義。
2	グッズの販売サイトについて、流行っているもの、ターゲット	講義・レポート。
3	万代にてグッズの市場調査	講義・レポート。
4	市場調査を受けてグッズデザイン制作。	講義・課題制作。
5	グッズデザインのコツレクチャー。デザイン制作。	講義・課題制作。
6	デザイン制作。	課題制作。
7	デザイン制作。	課題制作。
8	デザイン制作。	課題制作。
9	販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	講義・課題制作。
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
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（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	イラストレーター5年、専門学校講師4年

科目名	選択挿絵A				
担当教員	廣野　美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 基本、1時間目に講義、2.3時間目に作品制作を行う。				
学習目標（到達目標）	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				

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、モノクロ絵を含めた自己紹介シートの作成	講義、シート制作
2	依頼内容に合わせた挿絵の制作①	実習
3	依頼内容に合わせた挿絵の制作②	実習
4	トレンドリサーチ・文庫研究/レーベルごとのターゲットの違いの把握	発表、講義
5	指定キャラと場面を描く	実習、講義
6	キャラクターを演じる（即興劇とカメラワーク）	実習
7	挿絵ラフ制作	実習
8	モノクロの割合・表現方法	講義、実習
9	挿絵制作①	実習
10	挿絵制作①	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
試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択映像論A				
担当教員	新井田　耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標（到達目標）	1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映像論とは?	映画鑑賞、レポート制作
2	アニメ作品のOPから知る演出を知る。	映画鑑賞、レポート制作
3	ドラマ分析、10分刻みのメリハリ	映画鑑賞、レポート制作
4	ドラマ分析、連続性のある展開を知る。	映画鑑賞、レポート制作
5	映像と印刷の違い色の概念を知る。	映画鑑賞、レポート制作
6	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
7	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
8	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
9	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
10	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴２９年

科目名	選択プレゼンテーションA				
担当教員	堀　葉月	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図録				

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/各自スケジュール立て、報告	講義、実習
2	作家とは	講義、実習
3	個展・グループ展①	講義、実習
4	個展・グループ展②	講義、実習
5	画材について	講義、実習
6	美術展と画材店見学・レポート	研究、レポート
7	プレゼンテーション	実習
8	プレゼンテーション	実習
9	課題制作	実習
10	課題制作	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	絵画・絵本・挿絵・コマーシャルイラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞

科目名	選択映像技術A				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 【進め方】 講義と実習を行う				
学習目標（到達目標）	動画制作の基本について学び、実際に動画を制作できるようになる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	独自教材を主に使用。				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映像制作とは	講義
2	構図・絵コンテの説明および絵コンテの制作	講義・実習
3	カメラワークの説明および撮影練習	講義・実習
4	編集のやり方および実技	講義・実習
5	編集のやり方および実技	講義・実習
6	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
7	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
8	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
9	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
10	実習：テーマを持った撮影と編集	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
・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	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。

科目名	選択制作A				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
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	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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（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。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	選択デッサンB				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだ事から、更に一段階上の表現を学ぶ。 基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標（到達目標）	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ソファー布の写真模写①	講義、実習、添削
2	ソファー布の写真模写②	実習、添削
3	色彩デッサン①	講義、実習、添削
4	色彩デッサン②	実習、添削
5	人物学習①	講義、実習、添削
6	人物学習②	実習、添削
7	人物モデル①男性	講義、実習、添削
8	人物モデル②女性	実習、添削
9	人物モデル③女性	実習、添削
10	プレゼンテーション	講義、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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%）※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択アナログ画材技法B				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	画廊見学	講義、実習
2	パステル・波状模様・抽象的画像	講義、実習
3	個人対談・アナログ描写・プレ卒について	ディスカッション
4	プレ卒業制作	講義、実習
5	エスキース作成	実習
6	エスキースから制作へ	実習
7	プレ卒業制作	実習
8	プレ卒業制作	実習
9	プレ卒業制作	実習
10	プレゼンテーション	プレゼンテーション・ディスカッション
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択カットイラストB				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標（到達目標）	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
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	似顔絵・スポーツ選手①	講義・イラスト作成。
2	似顔絵・スポーツ選手②	講義・イラスト作成。
3	ことわざ8カット/モノクロ①	講義・イラスト作成。
4	ことわざ8カット/モノクロ②	講義・イラスト作成。
5	雑誌カット	講義・イラスト作成。
6	雑誌カット	講義・イラスト作成。
7	雑誌カット	講義・イラスト作成。
8	雑誌カット	講義・イラスト作成。
9	童話①	講義・イラスト作成。
10	童話②	講義・イラスト作成。
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（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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択アートイラストB				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	日本の美術①原始の造形、縄文・弥生・古墳	講義・ディスカッション
2	美術展見学	研究
3	日本美術②天平・飛鳥・奈良	講義・ディスカッション
4	日本美術③平安前期	講義・ディスカッション
5	日本美術④平安後期	講義・ディスカッション
6	日本美術⑤鎌倉・武士のリアリティー	講義・ディスカッション
7	日本美術⑥室町・禅、水墨画、日本刀	講義・ディスカッション
8	日本美術⑦安土・桃山	講義・ディスカッション
9	日本美術⑧狩野派と長谷川派	講義・ディスカッション
10	フィールドワーク旧斎藤家別邸	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択コミックエッセイB				
担当教員	廣野　美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標（到達目標）	縦読みのカラーマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部　著/NHN　comico 各マンガ書籍				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ネタ出し、制作スタイル決定	講義・実習
2	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション
3	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション
4	マンガ制作(ネーム修正)	実習・ディスカッション
5	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション
6	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション
7	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション
8	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション
9	マンガ制作(仕上げ)	実習・ディスカッション
10	作品投稿・発表	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
試験・課題評価（70%）、授業時の発言（15%）、授業姿勢（15%）※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択デジタル画材技法B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	選択グラフィックデザインB				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標（到達目標）	デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
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	夏休みレポート誌面風デザイン	講義・課題制作。
2	夏休みレポート誌面風デザイン	講義・課題制作。
3	エディトリアルデザイン	講義・課題制作。
4	誌面レイアウト	講義・課題制作。
5	誌面レイアウト	講義・課題制作。
6	誌面レイアウト	講義・課題制作。
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
8	コンペティション用作品制作	課題制作。
9	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
10	コンペティション用作品制作	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	選択プランニングB				
担当教員	中野	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。				
学習目標（到達目標）	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に着け、実際に制作・販売し、効果を見る。				
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学期の販売結果確認。1か月経ってからの効果測定。次の販売方法・グッズ検討。	講義・課題制作。
2	グッズデザイン制作。	課題制作。
3	グッズデザイン制作。	課題制作。
4	グッズデザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	課題制作。
5	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
6	デザイン制作。	課題制作。
7	デザイン制作。	課題制作。
8	デザイン制作。	課題制作。
9	デザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	講義・課題制作。
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
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（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	イラストレーター5年、専門学校講師4年

科目名	選択挿絵B				
担当教員	廣野　美樹	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 個別添削を行いながら作品を制作する。				
学習目標（到達目標）	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	挿絵課題計画	講義、実習
2	挿絵制作②	実習
3	挿絵制作②	実習
4	挿絵制作②	実習
5	挿絵制作③	実習
6	挿絵制作③	実習
7	挿絵制作③	実習
8	挿絵制作④	実習
9	挿絵制作④	実習
10	挿絵制作④	実習 挿絵制作したものは文庫サイズに縮小して本の形にする。
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（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択映像論B				
担当教員	新井田　耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標（到達目標）	1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
2	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
3	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
4	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
5	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
6	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
7	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
8	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
9	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
10	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴２９年

科目名	選択プレゼンテーションB				
担当教員	堀　葉月	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図録				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	展覧会レポート	研究・レポート
2	プレゼンテーション	実習
3	プレゼンテーション	実習
4	プレゼンテーション	実習
5	展覧会レポート	研究・レポート
6	コンペ制作	実習
7	展覧会見学	研究・レポート
8	レポート	研究・レポート
9	コンペ制作	実習
10	コンペ制作	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	絵画・絵本・挿絵・コマーシャルイラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞

科目名	選択映像技術B				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 オリジナルのMVの制作 【進め方】 講義と実習を行う				
学習目標（到達目標）	動画制作の基本について学び、実際にオリジナル動画を制作する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	独自教材を主に使用。				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1Aの振り返り・講義な目的の説明	講義
2	絵コンテの制作	実技
3	絵コンテの制作	実技
4	絵コンテの制作（チェック）	実技
5	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
6	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
7	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
8	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
9	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
10	発表	
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（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	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。

科目名	選択制作B				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
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	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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（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。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	MAYA応用A				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA応用B				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　前期復習　オブジェクト要素とモデファイア	実習（前期の復習　繰り返し　オブジェ　モデファイア）
2	MAYA 技術習得１２　前期復習　テクスチャ適用	実習（テクスチャの復習　難易度が高いので丁寧に）
3	MAYA 技術習得１３　三面図からのモデリング１	実習（テクスチャ→三面図　の流れで習熟度を上げる）
4	MAYA 技術習得１４　三面図からのモデリング２	実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）
5	MAYA 技術習得１５　三面図からのモデリング３	実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）
6	MAYA 技術習得１６　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強１）
7	MAYA 技術習得１７　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強２）
8	MAYA 技術習得１８　３Dアニメーションの基礎１	実習（3Dアニメーション基礎　アニメーションの理屈の勉強）
9	MAYA 技術習得１９　３Dアニメーションの基礎２	実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）
10	MAYA 技術習得２０　３Dアニメーションの基礎３	実習（10秒アニメーションの完成　自然さがポイント）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	３DCG応用A				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	案出し、設定などを考える
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	イメージイラストを作成
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	３DCG応用B				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	コンペ応募に向けての作品制作	制作のポイント解説、応募コンペの選定
2	コンペ応募に向けての作品制作	コンペの確定、制作
3	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
4	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
5	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
6	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
7	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
8	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
9	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
10	コンペ応募に向けての作品制作	制作、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
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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	3Dアニメーション II A				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
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	構図を意識して猫にアニメーションをつける	ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集
2	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作
3	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作　チェック
4	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作　チェック
5	構図を意識して猫にアニメーションをつける	レンダリング　提出
6	スポーツクライミングのアニメーション制作	ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集
7	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作
8	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作　チェック
9	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作　チェック
10	スポーツクライミングのアニメーション制作	レンダリング　提出
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	3Dアニメーション II B				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
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	ショートアニメーションの制作	ポイントや制作意図の説明　コンテ制作
2	ショートアニメーションの制作	制作
3	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
4	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
5	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
6	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
7	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
8	ショートアニメーションの制作	レンダリング　編集
9	ショートアニメーションの制作	レンダリング　編集
10	ショートアニメーションの制作	仕上げ　提出
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	映像制作ⅡA				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 ２．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 ３．アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標（到達目標）	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作コンテ決定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（75%）、授業姿勢（25%）	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	株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動

科目名	映像制作ⅡB				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 ２．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 ３．アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標（到達目標）	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	映像作品提出	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	映像制作授業の振り返り	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（75%）、授業姿勢（25%）	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	株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動

科目名	３D背景ⅡA				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender				
学習目標（到達目標）	様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ				
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	背景制作　　2週で１作品　制作開始　1	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景制作　　2週で１作品　提出　1	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景制作　　2週で１作品　制作開始　2	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作　　2週で１作品　提出　2	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　　2週で１作品　制作開始　3	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　　2週で１作品　提出　3	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　　2週で１作品　制作開始　4	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　　2週で１作品　提出　4	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　　2週で１作品　制作開始　5	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　　2週で１作品　提出　5	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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
毎回の授業に対する意欲　学ぶ姿勢　40% 課題の完成度　20% 最終課題　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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年　3DS MAXを使用

科目名	３D背景ⅡB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender				
学習目標（到達目標）	様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ				
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	背景制作　2週で１作品　制作開始　6	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景制作　2週で１作品　提出　6	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景制作　2週で１作品　制作開始　7	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作　2週で１作品　提出　7	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　2週で１作品　制作開始　8	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　2週で１作品　提出　8	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　2週で１作品　制作開始　9	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　2週で１作品　提出　9	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　2週で１作品　制作開始　１０	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　2週で１作品　提出　１０	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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
毎回の授業に対する意欲　学ぶ姿勢　40% 課題の完成度　20% 最終課題　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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年　3DS MAXを使用

科目名	キャラクターデザインⅡA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。				
学習目標（到達目標）	自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、 今後の創作活動に活かすことができる。				
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	アイスブレイク、アイテム作画	オリジナルのひみつ道具を作画。 発表、振り返り。
2	人体クロッキー(胴体)	胴体のアタリの描き方を学ぶ。
3	人体クロッキー(腕)	腕のアタリの描き方を学ぶ。
4	人体クロッキー(手)	手のアタリの描き方を学ぶ。
5	人体クロッキー(脚)	脚のアタリの描き方を学ぶ。
6	見た目がもたらすイメージとその効果	制作、修正
7	アイデアの出し方、テーマ決め	制作　修正　内容確認
8	オリキャラ制作	制作　修正　内容確認
9	オリキャラ制作	制作　修正　内容確認
10	オリキャラ制作　中間発表	中間発表
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	キャラクターデザインⅡB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。				
学習目標 （到達目標）	自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、 今後の創作活動に活かすことができる。				
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	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
2	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
3	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
4	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
5	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
6	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
7	パワポ制作	制作、修正、内容確認
8	発表	発表、シート記入
9	発表	発表、シート記入
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	CG研究ⅡA				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。				
学習目標 （到達目標）	映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。				
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	映画鑑賞	解説　レポート
2	自主制作	制作　添削　修正
3	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
4	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
5	映画鑑賞	解説　レポート
6	自主制作	制作　添削　修正
7	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
8	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
9	自主制作	制作　添削　修正
10	映画鑑賞	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	CG研究ⅡB				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。				
学習目標（到達目標）	映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。				
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	映画鑑賞	解説　レポート
2	自主制作	制作　添削　修正
3	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
4	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
5	映画鑑賞	解説　レポート
6	自主制作	制作　添削　修正
7	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
8	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
9	自主制作	制作　添削　修正
10	映画鑑賞	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	進路指導ⅡA				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料、レポート				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	面談	進路相談
2	面談	進路相談
3	面談	進路相談
4	制作	制作　添削　修正
5	制作	制作　添削　修正
6	制作	制作　添削　修正
7	制作	制作　添削　修正
8	制作	制作　添削　修正
9	企業研究レポート	解説　レポート
10	企業研究レポート	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	進路指導ⅡB				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料、レポート				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企業研究レポート発表	発表　レポート
2	履歴書制作	制作　添削　修正
3	履歴書制作	制作　添削　修正
4	履歴書制作	制作　添削　修正
5	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
6	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
7	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
8	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
9	ポートフォリオ発表	発表　レポート
10	ポートフォリオ発表	発表　レポート
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ゲームGGⅡ A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。	試しに学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵えをデザイン。キャラ設定、コンセプトを考える練習
2	アイテム発想：回復アイテムを30で作ることを想定した設計 図とテクスチャを作る。	立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色	3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ゲームタイトルを想定してロゴを制作
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	アイテム枠やバナーなどの素材を制作
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ホーム画面を想定した背景を描く
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）	キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず１回は添削を受けること
9	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
10	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲームGGⅡ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	ライブ会場を描く。（パス塗りメイン）2点透視の応用：階段を描く	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。
2	ライブ会場を描く。（着色・装飾メイン）	3Dもしくは2Dでワンシーンを制作
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作	ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く
7	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	今までの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目でチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない
8	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
9	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
10	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 （到達目標）	1,３DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定　（３D制作物内容　コンセプト精査）	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ（アニメーション）　モデリングデザイン	絵コンテの作成、配布
3	絵コンテ（アニメーション）　モデリングデザイン	絵コンテの作成、配布
4	モデルラフ　アニメーションラフ	制作　修正　内容チェック
5	動画	制作　修正　内容チェック
6	動画	制作　修正　内容チェック
7	仕上げ	制作　修正　内容チェック
8	撮影　特殊効果	制作　修正　内容チェック
9	編集	制作　修正　内容チェック
10	最終チェック、仕上げ	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	業界研究				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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
授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	修了制作				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	200時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,ハイポリゴン３Dモデリング 2,.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点				
学習目標 （到達目標）	1,1年間の３DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2,年度明けの　あにつく　アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3,企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。				
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	モデリング計画書確認　制作計画	担任と計画を確認　制作スケジュールを制作する
2	ラフモデリング開始	細かく作り込む前に　全体構成のバランス確認する
3	モデリング精査	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める
4	モデリング精査　見せ方　カメラワーク	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める
5	モーション制作①	モーションラフ　細かくする前のタイミング取り①
6	モーション制作②	モーションラフ　細かくする前のタイミング取り②
7	モーション制作③	モーション　精査　細かな反動などチェック
8	モーション制作④	モーション　精査　細かな反動などチェック
9	モーションチェック　確認	最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	MAYA応用A				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA応用B				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　前期復習　オブジェクト要素とモデファイア	実習（前期の復習　繰り返し　オブジェ　モデファイア）
2	MAYA 技術習得１２　前期復習　テクスチャ適用	実習（テクスチャの復習　難易度が高いので丁寧に）
3	MAYA 技術習得１３　三面図からのモデリング１	実習（テクスチャ→三面図　の流れで習熟度を上げる）
4	MAYA 技術習得１４　三面図からのモデリング２	実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）
5	MAYA 技術習得１５　三面図からのモデリング３	実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）
6	MAYA 技術習得１６　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強１）
7	MAYA 技術習得１７　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強２）
8	MAYA 技術習得１８　３Dアニメーションの基礎１	実習（3Dアニメーション基礎　アニメーションの理屈の勉強）
9	MAYA 技術習得１９　３Dアニメーションの基礎２	実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）
10	MAYA 技術習得２０　３Dアニメーションの基礎３	実習（10秒アニメーションの完成　自然さがポイント）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	UNITYI A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．Unity の基本操作の習得 ２．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	ゲームを作れるようになる				
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	Unity 技術習得１　Unityの説明　UnityHabのダウンロード	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　基本操作　素材の配置	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	Unity 技術習得3　素材の配置	実習
4	Unity 技術習得4　スクリプトの作り方	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得5　スクリプト　動かす	講義しながら実習
6	Unity 技術習得6　スクリプト　動かす	講義しながら実習
7	Unity 技術習得7　キー入力と衝突判定	講義しながら実習
8	Unity 技術習得8　キー入力と衝突判定	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
9	Unity 技術習得9　マウスのタッチ	実習
10	Unity 技術習得10　マウスのタッチ	実習・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	UNITYI B				
担当教員	諏佐　ちひろ	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．Unity の基本操作の習得 ２．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	デザイナーとして覚えておくと良いUnityの知識をマスターする。				
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	Unity 技術習得１　前期のおさらい	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　アニメーション	1時限目を講義2時限目・4時限目を実習
3	Unity 技術習得３　アニメーション	実習
4	Unity 技術習得４　ここまでの知識で背景のアニメーション	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得５　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習
6	Unity 技術習得６　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習、提出
7	Unity 技術習得７　タイトル画面の作成と実装	1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習
8	Unity 技術習得８　タイトル画面の作成と実装	実習
9	Unity 技術習得９　タイトル画面の作成と実装	実習
10	Unity 技術習得１０　タイトル画面の作成と実装	実習、提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	グラフィックデザインⅡA				
担当教員	佐藤　武	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	イラストレーター1年次振り返り	振り返りと復習
2	ポストカードデザイン	イメージにあわせての制作
3	レイアウト基本（重心、余白）	レイアウト基本説明
4	三分割法、二分割法	レイアウト基本説明
5	ロゴマークコンテスト	ロゴについての説明・ラフ制作
6	ロゴマークコンテスト	ロゴマーク制作
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案・制作
9	商品化イメージビジュアル制作	制作
10	プレゼンテーション	全体発表
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	グラフィックデザインⅡB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	ゲームグラフィックⅡA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
2	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
3	キャラクター立ち絵について	立ち絵のポイントについて学ぶ
4	エフェクトを描こう	エフェクトの描き方について学ぶ
5	指示書に沿ったキャラクター制作	グループ制作でゲームの世界観を設定
6	指示書に沿ったキャラクター制作	それぞれが指示書を作成する
7	指示書に沿ったキャラクター制作	メンバーが作った指示書のキャラを制作する
8	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
9	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックⅡB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
2	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
3	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
4	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
5	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
6	カードイラスト　スチル絵のテクニック	1枚絵のテクニックをレクチャー
7	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
8	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
9	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
10	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択デザインA				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	レイアウト基礎	マインドマップ作成。レイアウトテスト
2	photoshoテクニック①	消点・ワープツール
3	photoshoテクニック②	合成・加工・文字加工
4	photoshoテクニック③	影・炎・鏡面加工
5	photoshoテクニック④	風景加工・発光加工・光
6	photoshoテクニック⑤	写真加工
7	Illustratorテクニック①	ロゴ、マークデザイン
8	Illustratorテクニック②	文字加工
9	最終課題①	ポートフォリオ表紙制作
10	最終課題②	ポートフォリオ表紙制作
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択デザインB				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	進路指導ⅡA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ　次年度応募する業界の選定				
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	企業選定	求人サイトの見方について・求人サイトを登録
2	企業選定	企業リスト作成
3	企業選定	企業リスト作成
4	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ
5	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ
6	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの表紙をデザインする
7	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの表紙をデザインする
8	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
9	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
10	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	進路指導ⅡB				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ　次年度応募する業界の選定				
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	履歴書の書き方について	基本的な履歴書の書き方を学ぶ
2	履歴書の書き方について	志望動機について学ぶ
3	履歴書の書き方について	志望動機について学ぶ
4	自己PRの仕方について	自己分析
5	自己PRの仕方について	自己PR書を書いてみる
6	自己PRの仕方について	自己PR書を書いてみる
7	面接練習	面接対策
8	面接練習	面接対策
9	就活スケジュール・企業リストの作成	応募企業リストを作成
10	就活スケジュール・企業リストの作成	応募企業リストを作成
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームCGⅡ A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。	試しに学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵をデザイン。キャラ設定、コンセプトを考える練習
2	アイテム発想：回復アイテムを30で作ることを想定した設計 図とテクスチャを作る。	立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色	3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ゲームタイトルを想定してロゴを制作
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	アイテム枠やバナーなどの素材を制作
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ホーム画面を想定した背景を描く
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）	キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず１回は添削を受けること
9	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
10	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲームCGⅡ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	ライブ会場を描く。（パス塗りメイン）2点透視の応用：階段を描く	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。
2	ライブ会場を描く。（着色・装飾メイン）	3Dもしくは2Dでワンシーンを制作
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作	ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く
7	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	今までの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目でチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない
8	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
9	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
10	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	デジタルイラストⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストⅡB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	３DCG応用A				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	案出し、設定などを考える
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	イメージイラストを作成
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	３DCG応用B				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	コンペ応募に向けての作品制作	制作のポイント解説、応募コンペの選定
2	コンペ応募に向けての作品制作	コンペの確定、制作
3	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
4	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
5	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
6	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
7	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
8	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
9	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
10	コンペ応募に向けての作品制作	制作、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
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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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　演習
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
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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問交通機関の確認とプランニング.就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2,前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	企業添削会に向けた作品を完成させる				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	修了制作				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	200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	修了制作説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究IIIA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
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	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
2	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
3	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
4	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
5	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
6	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
7	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
8	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
9	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
10	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	業界研究IIIB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
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	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
2	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
3	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
4	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
5	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
6	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
7	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
8	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
9	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
10	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	映像制作IIIA				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ ２．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 ３．一本の動画をどこまで制度を上げていくことが出来るか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標（到達目標）	様々なタイプの人間と円滑に仕事が出来る				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作コンテ決定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	映像制作IIIB				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．３DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 3．一本の動画をどこまで制度を上げていくことが出来るか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標（到達目標）	様々なタイプの人間と円滑に仕事が出来る				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	映像作品提出	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	映像制作授業の振り返り	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ビジネスマナーIIIA				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。就活のためのマナー。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビジネスマナーの考え方、正しい発声と基本姿勢	あいさつ、ペアワーク　演習
2	好印象をもたれる身だしなみ、入退室	あいさつ、声出し、基本姿勢　演習
3	敬語、Web面接のマナー	発声の基本訓練、ペアワーク　演習
4	就活メールのマナーとメールの送り方	発声の基本訓練、ペアワーク　演習
5	入退室、敬語、ビジネス用語	発声の基本訓練、ペアワーク　演習
6	入退室、敬語、電話対応のマナー	基本訓練、グループワーク　演習
7	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	基本訓練、面接実践　演習
8	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	基本訓練、面接実践　演習
9	前期試験	実技試験
10	前期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネスマナーIIIB				
担当教員	金子　有加	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。就活のためのマナー。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にするマナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	ペアワーク　演習
2	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	ペアワーク　演習
3	来客対応のマナー	グループワーク　演習
4	来客対応のマナー	グループワーク　演習
5	名刺の取り扱い方	グループワーク　演習
6	会社訪問のマナー	グループワーク　演習
7	会社訪問のマナー	グループワーク　演習
8	会社訪問のマナー	グループワーク　演習
9	後期試験	実技試験
10	後期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	進路指導IIIA				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	就職に対する動機付け。給与説明	業界の仕組み、月給の内訳を説明　面談
2	求人票の読み方説明	求人票の内容を理解　面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	進路指導IIIB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
2	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	作品集制作A				
担当教員	駒形 靖	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,就職活動に向けてポートフォリオを制作する。 2,就活用作品制作を通して作品数を増やし、ポートフォリオの掲載やコンペの受賞につなげる。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
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	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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
・授業姿勢（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	ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）

科目名	作品集制作B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,就職活動に向けてポートフォリオを制作する。 2,就活用作品制作を通して作品数を増やし、ポートフォリオの掲載やコンペの受賞につなげる。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
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	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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
・授業姿勢（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	ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）

科目名	3DCG応用IIIA				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
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	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
2	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
3	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
4	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
5	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
6	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
7	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
8	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
9	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
10	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	3DCG応用IIIB				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
2	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
3	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
4	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
5	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
6	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
7	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
8	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
9	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
10	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	CG研究IIIA				
担当教員	中野　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender　自由				
学習目標（到達目標）	背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習				
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	UNITY学習①	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	UNITY学習②	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	映画鑑賞　モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作①	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作②	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作③	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	アイテム制作①	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	アイテム制作②	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	アイテム制作③	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	アイテム制作④	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとして　CM制作など23年　3DS MAXを使用

科目名	CG研究IIIB				
担当教員	中野　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender　自由				
学習目標（到達目標）	背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習				
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	構図1	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
2	構図2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
3	発想法1	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
4	発想法2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
5	CG概論１	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
6	CG概論2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
7	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
8	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
9	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
10	振り返り	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとして　CM制作など23年　3DS MAXを使用

科目名	ゲームGGⅢ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1仕様書の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作. 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描く				
学習目標（到達目標）	1 Photoshopを応用した使い方で制作 2 Photoshopを使って、3Dに使用するテクスチャを自分で作れるようになる				
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	クロッキー／人体・素体・ポーズ研究	クロッキーや単純化で比率や筋肉をより研究し、キャラクター制作に活かす
2	クロッキー／人体・素体・ポーズ研究	クロッキーや単純化で比率や筋肉をより研究し、キャラクター制作に活かす
3	ブラシの応用／着色表に沿ったキャラの着色	Photoshopの使い方を応用したキャラクターの着色を行う
4	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	仕様書を読み、自分なりにキャラクターとモンスターを発想・デザインし、完成目標で制作する
5	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	添削を行いながら作業を進める
6	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	添削を行いながら作業を進める
7	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	完成を目指して作業する
8	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作	イメージやモチーフを考えてコンセプト表を作る。前授業のキャラクターに合わせた部屋をデザインして１点透視のコンセプトアート（背景）を制作する
9	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作	添削を行いながら作業を進める。
10	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。4年勤務。

科目名	ゲームCGⅢ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1仕様書の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作. 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描く				
学習目標（到達目標）	1 Photoshopを応用した使い方で制作 2 Photoshopを使って、3Dに使用するテクスチャを自分で作れるようになる				
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	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	仕様書を読み、自分なりにキャラクターとモンスターを発想・デザインし、完成目標で制作する
2	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	添削を行いながら作業を進める。
3	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	添削を行いながら作業を進める。
4	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	添削を行いながら作業を進める。
5	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	完成を目指して制作
6	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	ゲームの仕様書を想定してRPGのフィールドのコンセプトアートを制作する。その際、キャラクターを必ず配置し、画面やアイコンのデザインもオリジナルで制作する
7	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	添削を行いながら作業を進める。
8	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	添削を行いながら作業を進める。
9	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	添削を行いながら作業を進める。
10	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。4年勤務。

科目名	UNITYI A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．Unity の基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標 （到達目標）	ゲームを作れるようになる				
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	Unity 技術習得１　Unityの説明　UnityHabのダウンロード	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　基本操作　素材の配置	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	Unity 技術習得3　素材の配置	実習
4	Unity 技術習得4　スクリプトの作り方	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得5　スクリプト　動かす	講義しながら実習
6	Unity 技術習得6　スクリプト　動かす	講義しながら実習
7	Unity 技術習得7　キー入力と衝突判定	講義しながら実習
8	Unity 技術習得8　キー入力と衝突判定	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
9	Unity 技術習得9　マウスのタッチ	実習
10	Unity 技術習得10　マウスのタッチ	実習・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	UNITYⅠB				
担当教員	諏佐　ちひろ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．Unity の基本操作の習得２．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	デザイナーとして覚えておくと良いUnityの知識をマスターする。				
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	Unity 技術習得１　前期のおさらい	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　アニメーション	1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習
3	Unity 技術習得３　アニメーション	実習
4	Unity 技術習得４　ここまでの知識で背景のアニメーション	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得５　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習
6	Unity 技術習得６　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習、提出
7	Unity 技術習得７　タイトル画面の作成と実装	1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習
8	Unity 技術習得８　タイトル画面の作成と実装	実習
9	Unity 技術習得９　タイトル画面の作成と実装	実習
10	Unity 技術習得１０　タイトル画面の作成と実装	実習、提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択３DCGIIA				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	素体デザイン（２D）	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	素体モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択３DCGⅡB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	業界研究				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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
授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	進路指導IIIA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	就職に対する動機付け。給与説明	業界の仕組み、月給の内訳を説明　面談
2	求人票の読み方説明	求人票の内容を理解　面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	進路指導IIIB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
2	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	作品制作A				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	作品制作B				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	デジタルイラストIIIA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の2DCGデザイナーとして必要なスキルを習得。業界を意識したイラスト制作。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	ミニキャラの描き方について	等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ
2	ミニキャラの描き方について	等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ
3	ミニキャラの描き方について	等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ
4	ミニキャラの描き方について	表情や衣装などの差分を作成
5	ミニキャラの描き方について	表情や衣装などの差分を作成
6	ミニキャラの描き方について	表情や衣装などの差分を作成
7	イラストコンテストに参加	ラフ制作・添削及び確認
8	イラストコンテストに参加	ラフ制作・添削及び確認
9	イラストコンテストに参加	線画制作・添削及び確認
10	イラストコンテストに参加	着色制作・添削及び確認
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	デジタルイラストIIIA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の2DCGデザイナーとして必要なスキルを習得。業界を意識したイラスト制作。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	グループゲーム制作	グループで1つのゲームを作成する
2	グループゲーム制作	UI、キャラクター、背景などの担当を決め制作
3	グループゲーム制作	大まかなラフを制作
4	グループゲーム制作	全体のブラッシュアップ
5	グループゲーム制作	全体のブラッシュアップ
6	グループゲーム制作	全体のブラッシュアップ
7	カードイラスト・スチルイラストを描こう	1枚絵の構図やレイアウトの考え方について
8	カードイラスト・スチルイラストを描こう	卒業制作の構図パターンを考える
9	カードイラスト・スチルイラストを描こう	卒業制作の構図パターンを考える
10	カードイラスト・スチルイラストを描こう	卒業制作のラフ制作
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ビジネスマナーIIIA				
担当教員	金子　有加	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説　演習
4	面接練習	ポイント解説　演習
5	面接練習	ポイント解説　演習
6	面接練習	ポイント解説　演習
7	面接練習	ポイント解説　演習
8	面接練習	ポイント解説　演習
9	１学期試験	実技試験
10	１学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネスマナーIIIB				
担当教員	金子　有加	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	2学期試験	実技試験
10	2学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	選択イラスト　A				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	２DCG求人に応えられる人材育成				
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	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しようラフ作成
2	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しようラフ作成
3	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ作成
4	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ添削
5	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	清書添削
6	食べ物を描こう	食べ物模写する
7	食べ物を描こう	食べ物模写する
8	衣装デザインをしよう	オリキャラまたは既存のキャラで衣装制作(カラーラフ)
9	衣装デザインをしよう	前授業で制作したキャラの私服制作(カラーラフ)
10	衣装デザインをしよう	前授業で制作した清書添削
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
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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	選択イラスト　B				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	２DCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクター制作	立ち絵を制作
2	キャラクター制作	立ち絵を制作
3	キャラクター制作	立ち絵を制作
4	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
5	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
6	世界観・設定をつくろう	世界観、設定、3面図などを描く
7	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
8	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
9	1枚絵を描いてみよう	線画制作・添削及び確認
10	1枚絵を描いてみよう	着色制作・添削及び確認
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（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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	3DCG応用IIIA				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
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	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
2	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
3	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
4	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
5	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
6	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
7	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
8	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
9	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
10	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	3DCG応用IIIB				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
2	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
3	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
4	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
5	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
6	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
7	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
8	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
9	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
10	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	作品制作ⅡA				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	作品制作ⅡB				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	ゲームグラフィックIIIA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームグラフィッカーとして必要なスキルの習得。キャラクター以外のビジュアルを制作				
学習目標（到達目標）	アイコン、家具、お部屋のデザイン				
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	食べ物アイコンを描こう	食べ物をおいしく描く方法をレクチャー
2	食べ物アイコンを描こう	実践
3	食べ物アイコンを描こう	実践
4	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
5	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
6	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
7	箱庭イラストを描こう	箱庭イラストの描き方をレクチャー
8	箱庭イラストを描こう	マイ部屋デザインを考える
9	箱庭イラストを描こう	実践
10	箱庭イラストを描こう	実践
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（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。

実務経験教員の経歴	ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックIIIB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームグラフィッカーとして必要なスキルの習得。キャラクター以外のビジュアルを制作				
学習目標（到達目標）	アイコン、家具、お部屋のデザイン				
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	食べ物アイコンを描こう	食べ物をおいしく描く方法をレクチャー
2	食べ物アイコンを描こう	実践
3	食べ物アイコンを描こう	実践
4	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
5	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
6	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
7	箱庭イラストを描こう	箱庭イラストの描き方をレクチャー
8	箱庭イラストを描こう	マイ部屋デザインを考える
9	箱庭イラストを描こう	実践
10	箱庭イラストを描こう	実践
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（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。

実務経験教員の経歴	ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130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・学校内ルール再確認	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　演習
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	マンガ技法応用A				
担当教員	金巻　とよじ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数２本以上、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標（到達目標）	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	マンガ家になるための４つのポイント	講義、個別制作指導
2	４コマ作品からストーリー作品までの主人公の感情の動き	講義、個別制作指導
3	感情表現について	講義、個別制作指導
4	背景の描き方	講義、個別制作指導
5	キャラクター立ての方程式	講義、個別制作指導
6	登場人物の６パターン	講義、個別制作指導
7	テーマとモチーフの違い	講義、個別制作指導
8	物語の人物設定	講義、個別制作指導
9	読者を引き付ける	講義、個別制作指導
10	ヒット曲から学ぶ	講義、個別制作指導
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（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	漫画家歴37年、漫画講師歴29年

科目名	マンガ技法応用B				
担当教員	金巻　とよじ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.マンガ制作本数２本以上、持ち込み投稿を継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標（到達目標）	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ストーリー作りで必要な事	講義、演習個別制作指導
2	マンガの「目」について	講義、演習個別制作指導
3	ストーリー作りの感覚を身に付ける方法	講義、演習個別制作指導
4	アイディアとひらめきのメカニズム	講義、演習個別制作指導
5	自分の中にあるキャラを創ること	講義、演習個別制作指導
6	ストーリー重視か感情重視か	講義、演習個別制作指導
7	映画チラシからドラマの共通性を読む	講義、演習個別制作指導
8	ドラマづくりは人の気持ちが分かること	講義、演習個別制作指導
9	言って帰ってくる話	講義、演習個別制作指導
10	授業のまとめ	講義、演習個別制作指導
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（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	漫画家歴37年、漫画講師歴29年

科目名	進路指導A				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
学習目標（到達目標）	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
2	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
3	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
4	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
5	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
6	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
7	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
8	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
9	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
10	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
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(80%）,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	進路指導B				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。				
学習目標（到達目標）	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
2	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
3	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
4	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
5	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
6	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
7	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
8	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
9	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
10	オリジナル漫画、課題制作	作画制作、個別相談
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(80%）,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	実践マンガプロモーションA				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標（到達目標）	1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	自分のブランドとマネタイズ	授業、課題説明
2	ブランドの強化と強みの再リサーチ	課題説明、制作
3	一番好きで知識の深いものをさらに掘り下げて作品制作	課題説明、制作
4	作品のプレゼンテーション	課題説明、制作
5	マネタイズの強化と自分の強みの表現強化	課題説明、制作
6	マネタイズの手段の拡張	課題説明、制作
7	拡張した手段のプレゼンテーション	課題説明、制作
8	客観的に見て一段階上のクオリティの作品制作	課題説明、制作
9	客観的に見て一段上のクオリティの作品制作	課題説明、制作
10	プレゼンテーション（前期最終課題）	課題説明、制作
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（80%）,授業姿勢（10%).制作物の上達度（10%） ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	実践マンガプロモーションB				
担当教員	伊藤　寛志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。				
学習目標（到達目標）	1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				

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	1学期振り返り
2	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
3	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
4	企業案件マンガシミュレーション①	課題説明、制作
5	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
6	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
7	企業案件マンガシミュレーション②	課題説明、制作
8	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
9	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
10	企業案件マンガシミュレーション③	課題説明、制作
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（80%）,授業姿勢（10%).制作物の上達度（10%） ・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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる

科目名	ネーム技法2A				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ショートネーム「怖い話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
2	ショートネーム「料理にまつわる話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
3	ショートネーム「時間」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
4	ショートネーム「賭け」をする話	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
5	ショートネーム「ひったくりを捕まえる話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
6	ショートネーム「るろうに剣心展レポートマンガ」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
7	ショートネーム「夏」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
8	ショートネーム「プリン」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
9	ショートネーム「買い物」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
10	ショートネーム「テスト」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年

科目名	ネーム技法2B				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。				
学習目標（到達目標）	1,時間内にまとめる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ショートネーム「スポーツ」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
2	ショートネーム「電話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
3	ショートネーム「〇〇の秋」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
4	ショートネーム「子供に励まされてちょっと元気が出た話」ジャンプのネーム	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
5	ショートネーム「やばい話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
6	ショートネーム「好きを伝える」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
7	ショートネーム「ハロウィン」（自分のSNSにあげるよう）	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
8	ショートネーム「卑怯者の話」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
9	ショートネーム「ヘンゼルとグレーテル」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
10	ショートネーム「恥/恥ずかしい」	2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年

科目名	演出テクニックA				
担当教員	ありこ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	映画のキャラクターになったつもりでキャラクターを演出してみましょう	講義、個別制作指導
2	走る、歩くを演出してみよう	講義、個別制作指導
3	雨の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
4	食べるを演出してみよう	講義、個別制作指導
5	とぶを演出してみましょう	講義、個別制作指導
6	笑顔の表現・演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
7	水、液体を演出してみよう	講義、個別制作指導
8	お祭りを演出してみよう	講義、個別制作指導
9	課題提出、フィードバック	講義、個別制作指導
10	最終提出日、フィードバック	講義、個別制作指導
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴6年、講師歴5年

科目名	演出テクニックB				
担当教員	ありこ	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	1学期振り返り、フィードバック	講義、個別制作指導
2	夏を演出、考えてみよう	講義、個別制作指導
3	泣くの演出、表現を考えてみよう	講義、個別制作指導
4	光と影の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
5	文章から１Pを作画、演出してみよう	講義、個別制作指導
6	後期4回目のネームを作画しよう	講義、個別制作指導
7	戦闘シーンの園主、見せ方を考えてみよう	講義、個別制作指導
8	「間」や「セリフのないコマ」の演出を考えてみよう	講義、個別制作指導
9	最終提出、フィードバック	講義、個別制作指導
10	最終提出日、フィードバック	講義、個別制作指導
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴6年、講師歴5年

科目名	作画上達技法A				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1枚画を完成させる	構図、視線誘導の講義、実践
2	1枚画を完成させる	構図、視線誘導の講義、実践
3	1ページマンガラフ画を完成させる	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
4	1ページマンガラフ画を完成させる	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
5	4コママンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
6	4コママンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
7	8ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
8	8ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
9	16ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
10	16ページマンガラフ画を完成させる	コマワリ、視線誘導の講義、実践
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	作画上達技法B				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	i-pad、applepen				

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	1学期の復習「構図」「視線誘導」「フキダシ」「オノマトペ」の重要性の説明
2	オリジナルマンガプロット制作	構図、視線誘導の講義、実践
3	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
4	オリジナルマンガプロット制作	セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践
5	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
6	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
7	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
8	オリジナルマンガサムネイル完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
9	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
10	オリジナルマンガラフネーム完成	コマワリ、視線誘導の講義、実践
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（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制作する事があります。

実務経験教員の経歴	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	セルフマネジメントA				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	自己紹介、自分分析の説明	授業概要の説明、導入。マネタイズの意味と必要性。
2	自己分析	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
3	ＳＮＳ調査	市場調査をもとに制作。
4	マネタイズとは何か	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
5	マネタイズ戦略プレゼンテーション	市場調査をもとに制作。
6	課題その１制作	プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。
7	課題その１プレゼンテーションとフィードバック	自分が収入を得る手段の選定。
8	課題その２制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
9	課題その２プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
10	自分に向いたマネタイズとは	作品を提案し、ふりかえりとまとめ。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	セルフマネジメントB				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。				
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	オリエンテーション	1学期振り返り
2	課題その３制作	夏休み作品制作の振り返りと効果測定。
3	課題その３プレゼンテーションとフィードバック	自分が収入を得る手段の選定。
4	課題その４制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
5	課題その４プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
6	課題その５制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
7	課題その５プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
8	課題その６制作	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
9	課題その６プレゼンテーションとフィードバック	コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。
10	自分に向いたマネタイズとは	作品を提案し、ふりかえりとまとめ。
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（25%）,授業姿勢（15%),理解工夫度(65%) ・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	クリップスタジオ応用A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	クリップスタジオ応用B				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	業界研究Ａ				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
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
・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）	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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	業界研究Ｂ				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
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
・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）	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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴30年　MBAホルダー

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	30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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	石川　兼司		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、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	マンガ制作道具、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	学内でのオリジナル漫画制作
2	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
3	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
4	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
5	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
6	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
7	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
8	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
9	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
10	前期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
11	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
12	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
13	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
14	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
15	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
16	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
17	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
18	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
19	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作
20	後期、個人制作	学内でのオリジナル漫画制作

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
・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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	業界研究				
担当教員	石川　兼司	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,コミックアプリ、comico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.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）	1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、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	comico講演会、添削会	講演会の聴講、作品添削の実施
2	webtoon企業説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
3	見開きマンガ企業説明会、採用希望者トライアル進行	各自、出版社からマンガ作品の添削
4	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
5	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
6	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
7	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
8	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
9	各出版社、編集部特別添削会	各自、出版社からマンガ作品の添削
10	トライアル向けポートフォリオ制作	マンガ作品の出版社持ち込み
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（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	マンガ家歴10年、講師歴20年

科目名	進路指導A				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,I面接試験対策				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	進路指導　短期目標	1年間の短期目標を立てる
2	進路指導　就職書類対策	履歴書・自己PR書　ポイント説明
3	進路指導　就職書類対策	履歴書・自己PR書　評価
4	進路指導　実技試験対策	実技試験対策　ポイント説明
5	進路指導　実技試験対策	実技試験対策　評価
6	進路指導　面接試験対策	面接悦試験　ポイント説明
7	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
8	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
9	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
10	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	進路指導B				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,面接試験対策 5,ライフプランの作成				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる 3.卒業後の生涯設計を作成出来る				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	進路指導　未決定者対策	進路指導　個別相談談
2	進路指導　未決定者対策	進路指導　個別相談談
3	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
4	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
5	進路指導　物件	物件選び　ポイント説明
6	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
7	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
8	進路指導　個別相談談	進路指導　個別相談談
9	進路指導　生涯設計	ライプフラン　ポイント説明
10	進路指導　生涯設計	ライプフラン
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	ビジネスマナーⅡA				
担当教員	福原　純子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す2,発声練習、活舌練習、挨拶練習3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説
4	面接練習	ポイント解説
5	面接練習	ポイント解説
6	面接練習	ポイント解説
7	面接練習	ポイント解説
8	面接練習	ポイント解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	ビジネスマナーⅡB				
担当教員	福原　純子	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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	ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる

科目名	アニメ制作A				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	原案の作成	テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる
2	原案の決定	2グループに分かれて制作を作成
3	プリプロダクション、設定	役職を決め、設定を作成
4	設定のチェック	設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正
5	絵コンテ	100～200Ｃｕｔ以内で絵コンテを作成
6	作画ＩＮ、L/O	作打ち後、L/O作画ＩＮ
7	L/O演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示
8	L/O作監	作監打ち後ＩＮ、制作進行原図取り
9	L/O作監	作監打ち後ＩＮ、制作進行原図取り
10	原画	L/O終了後、各スタッフ原画ＩＮ
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
・授業姿勢（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。 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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	アニメ制作B				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	原画演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示
2	原画作監	作監チェック、制作進行動画の撒き先手配
3	動画	各スタッフ動画作業
4	動画検査	動検スタッフは上りのチェック
5	色指定	動検上りに指定入れ、カラーモデルの追加発注
6	仕上げ	仕上げ注意事項に沿ってＴＰ
7	検査	検査スタッフは上りのチェック
8	美術	美術スタッフはL/O作監時の原図を元にＢＧの作成
9	撮影	上がったセル素材をＢＧと合わせて撮影
10	編集	完成素材でＣＴ、納品尺を確定
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
・授業姿勢（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。 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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	捧　梓	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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・学校内ルール再確認	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
・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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	自主課題制作				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布
3	レイアウト	グループ作業
4	原画	グループ作業
5	動画	グループ作業
6	動画	グループ作業
7	仕上げ	グループ作業
8	撮影	グループ作業
9	編集	グループ作業
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	アニメ作画ⅡA				
担当教員	小村方　宏冶		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビルの路地から移動する原画作成	課題内容の解説
2	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
3	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
4	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明
5	壁を登る原画作成	課題内容の解説
6	壁を登る原画作成	ポイント説明
7	壁を登る原画作成	ポイント説明
8	壁を登る原画作成	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる

科目名	アニメ作画ⅡB				
担当教員	小村方　宏冶		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	立体的にドアを開け入室する原画	課題内容の解説
2	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
3	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
4	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明
5	設定からL/Oを描き起こす	課題内容の解説
6	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
7	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
8	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる

科目名	色彩学A				
担当教員	草野　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	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	イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	概要説明、現状の知識で配色ワークを実施	説明、実習
2	色の仕組み、光と色の三原色、色の三属性	説明、実習
3	有彩色と無彩色、有彩色の種類、トーン、色の視覚効果	説明、実習
4	色の対比効果、色の心理効果、性別・年齢ごとの配色	説明、実習
5	カラーイメージ	説明、実習
6	同一色相配色、同一明度配色、トーン・オン・トーン配色	説明、実習
7	グラデーション配色、セパレーション配色、補色配色	説明、実習
8	アクセントカラー配色、僅差での配色、レピテーション配色	説明、実習
9	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
10	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	色彩学B				
担当教員	草野　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	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	イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	全色相系での配色（ポップな配色）	説明、実習
2	三原色での配色	説明、実習
3	自然界の法則を使った配色	説明、実習
4	群化配色	説明、実習
5	色彩のデフォルメ	説明、実習
6	季節の配色	説明、実習
7	時間の配色	説明、実習
8	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
9	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
10	期末課題	学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	イラストレーター6年、専門学校講師5年

科目名	アニメ動画ⅡA				
担当教員	平田　かほる		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	歩きの中割	課題内容の解説
2	走りの中割	課題内容の解説
3	走りの中割	ポイント説明
4	しっぽ玉子の中割	課題内容の解説
5	しっぽ玉子の中割	ポイント説明
6	頭を回し、髪なびきの中割	課題内容の解説
7	頭を回し、髪なびきの中割	ポイント説明
8	ねこの歩き中割	課題内容の解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる

科目名	アニメ動画ⅡB				
担当教員	平田　かほる		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	一発割	課題内容の解説
2	一発割	ポイント説明
3	パンチの中割	課題内容の解説
4	パンチの中割	ポイント説明
5	その場走りの中割	課題内容の解説
6	その場走りの中割	ポイント説明
7	キャラクターのＩＮ、ＯＵＴの中割	課題内容の解説
8	キャラクターのＩＮ、ＯＵＴの中割	ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる

科目名	選択作品制作 A				
担当教員	藤間泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択作品制作 B				
担当教員	藤間泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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
・授業姿勢（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。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択中割A				
担当教員	新井田耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る2,動画の中割、タップ割作業が出来る3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	トレス	課題説明、チェック
2	トレス	チェック
3	口パク	課題説明、チェック
4	口パク	チェック
5	口パク	チェック
6	目パチ	課題説明、チェック
7	目パチ	チェック
8	タップ割	課題説明、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択中割B				
担当教員	新井田耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習				
学習目標（到達目標）	1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	タップ割	課題説明、チェック
2	なびき	課題説明、チェック
3	なびき	チェック
4	握手	課題説明、チェック
5	握手	チェック
6	握手	チェック
7	なびき、クミ	課題説明、チェック
8	合成、中割	課題説明、チェック
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択デジタル画材技法A				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択デジタル画材技法B				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択クロッキーＩA				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、背景のある1枚絵の描き方解説と実践	講義・実習
2	レイアウト制作・レイアウトの描き方	講義・実習
3	レイアウト制作・作画技術基礎	講義・実習
4	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・日常シーン	講義・実習
5	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・アオリ構図	講義・実習
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・フカン構図	講義・実習
7	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成1	講義・実習
8	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成2	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択クロッキーB				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化				
学習目標（到達目標）	パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	やさしい絵画				

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、オリジナルのレイアウト	講義・実習
2	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成1	講義・実習
3	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成2	講義・実習
4	レイアウト制作・感情演技	講義・実習
5	レイアウト制作・アクション	講義・実習
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する1	講義・実習
7	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する2	講義・実習
8	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する3	講義・実習
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において11年間関わる

科目名	選択レタスA				
担当教員	新潟アニメーション		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける				
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	スキャン	基本スキャンに加えて、カスタム線の説明
2	ごみ取り、線修正	ツールの紹介、解説
3	ペイント	ツールの紹介、解説
4	ごみ取り、線修正	応用素材を使用
5	ペイント	応用素材を使用
6	ペイント	応用素材を使用
7	ごみ取り、線修正	応用複数枚素材を使用
8	ペイント	応用複数枚素材を使用
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	選択レタスB				
担当教員	新潟アニメーション		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標（到達目標）	1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける				
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	立体のペイント	カラーモデルから考え方を解説
2	ロボット	裏塗り、色指定の考え方解説
3	マスク、分離	バッチパレットの使用方法について
4	セル組	くみ線の抽出方法解説
5	セル組	ライトテーブルの使用法解説
6	合成	バッチパレット、分離の解説
7	合成	フォルダ構成の解説
8	大判	分離スキャン、合成の解説
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる

科目名	アニメーション技法A				
担当教員	渡部　由紀子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解2,動作の緩急の理解3,アニメーションの理解				
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	授業オリエンテーション、アニメーションとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方
2	加速	作画　ポイント説明
3	加速	作画　ポイント説明
4	減速	作画　ポイント説明
5	減速	作画　ポイント説明
6	詰め	作画　ポイント説明
7	詰め	作画　ポイント説明
8	残し	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる

科目名	アニメーション技法B				
担当教員	渡部　由紀子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得				
学習目標（到達目標）	1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解				
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	夏季休暇課題の回収　添削	ポイント説明
2	残し	作画　ポイント説明
3	揺れ戻し	作画　ポイント説明
4	揺れ戻し	作画　ポイント説明
5	フォロースルー	作画　ポイント説明
6	フォロースルー	作画　ポイント説明
7	振り向き	作画　ポイント説明
8	振り向き	作画　ポイント説明
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる

科目名	選択アフターエフェクツA				
担当教員	脇屋　雄介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
学習目標（到達目標）	1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
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	撮影基礎概要	資料を配布し概要を講義
2	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義
3	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義
4	シート打ち	資料を配布し概要を講義
5	ベジェマスク	資料を配布し概要を講義
6	撮影のワークフロー	資料を配布し概要を講義
7	カメラワーク	資料を配布し概要を講義
8	試験前対策	資料を配布し概要を講義
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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業する事があります。

実務経験教員の経歴	編集としてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	選択アフターエフェクツB				
担当教員	脇屋　雄介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
学習目標（到達目標）	1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
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	1学期復習	資料を配布し概要を講義
2	レンズ	資料を配布し概要を講義
3	エフェクト	資料を配布し概要を講義
4	カラーキー	資料を配布し概要を講義
5	パラとフレア	資料を配布し概要を講義
6	透過光	資料を配布し概要を講義
7	スタッフロール	資料を配布し概要を講義
8	編集	資料を配布し概要を講義
9	期末試験	実技試験
10	期末試験フィードバック	実技試験評価
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
・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	編集としてアニメ制作現場において6年間関わる

科目名	作品集制作ＩＡ				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	作品集制作ＩB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	進路指導A				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	就職に対する動機付け。給与説明	業界の仕組み、月給の内訳を説明　面談
2	求人票の読み方説明	求人票の内容を理解　面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	進路指導B				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
2	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	ゲームグラフィックA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
2	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
3	キャラクター立ち絵について	立ち絵のポイントについて学ぶ
4	エフェクトを描こう	エフェクトの描き方について学ぶ
5	指示書に沿ったキャラクター制作	グループ制作でゲームの世界観を設定
6	指示書に沿ったキャラクター制作	それぞれが指示書を作成する
7	指示書に沿ったキャラクター制作	メンバーが作った指示書のキャラを制作する
8	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
9	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックB				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
2	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
3	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
4	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
5	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
6	カードイラスト　スチル絵のテクニック	1枚絵のテクニックをレクチャー
7	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
8	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
9	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
10	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	グラフィックデザインⅡA				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	イラストレーター1年次振り返り	振り返りと復習
2	ポストカードデザイン	イメージにあわせての制作
3	レイアウト基本（重心、余白）	レイアウト基本説明
4	三分割法、二分割法	レイアウト基本説明
5	ロゴマークコンテスト	ロゴについての説明・ラフ制作
6	ロゴマークコンテスト	ロゴマーク制作
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案・制作
9	商品化イメージビジュアル制作	制作
10	プレゼンテーション	全体発表
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	グラフィックデザインⅡB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	選択３DCGIIA				
担当教員	中野　武志		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	素体デザイン（２D）	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	素体モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択３DCGⅡB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択デザインA				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	レイアウト基礎	マインドマップ作成。レイアウトテスト
2	photoshoテクニック①	消点・ワープツール
3	photoshoテクニック②	合成・加工・文字加工
4	photoshoテクニック③	影・炎・鏡面加工
5	photoshoテクニック④	風景加工・発光加工・光
6	photoshoテクニック⑤	写真加工
7	Illustratorテクニック①	ロゴ、マークデザイン
8	Illustratorテクニック②	文字加工
9	最終課題①	ポートフォリオ表紙制作
10	最終課題②	ポートフォリオ表紙制作
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択デザインB				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択イラスト　A				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	2 DCG求人に応えられる人材育成				
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	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成
2	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成
3	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ作成
4	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ添削
5	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	清書添削
6	食べ物を描こう	食べ物模写する
7	食べ物を描こう	食べ物模写する
8	衣装デザインをしよう	オリキャラまたは既存のキャラで衣装制作(カラーラフ)
9	衣装デザインをしよう	前授業で制作したキャラの私服制作(カラーラフ)
10	衣装デザインをしよう	前授業で制作した清書添削
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
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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	選択イラスト　B				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	2 DCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクター制作	立ち絵を制作
2	キャラクター制作	立ち絵を制作
3	キャラクター制作	立ち絵を制作
4	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
5	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
6	世界観・設定をつくろう	世界観、設定、3面図などを描く
7	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
8	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
9	1枚絵を描いてみよう	線画制作・添削及び確認
10	1枚絵を描いてみよう	着色制作・添削及び確認
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（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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	作品集制作ⅡA				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	作品集制作ⅡB				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	ビジネスマナーⅡA				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説　演習
4	面接練習	ポイント解説　演習
5	面接練習	ポイント解説　演習
6	面接練習	ポイント解説　演習
7	面接練習	ポイント解説　演習
8	面接練習	ポイント解説　演習
9	１学期試験	実技試験
10	１学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネスマナーⅡB				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	2学期試験	実技試験
10	2学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	キャラクターデッサンⅡA				
担当教員	下西 里奈		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	アオリとフカン、クロッキー	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	クロッキー	実習
3	クロッキー	実習
4	クロッキー添削	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	人物を箱で表現	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
6	三点パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
7	クロッキー	実習
8	道具を使った人物パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
9	道具を使った人物パース	実習・添削
10	前期最終課題	実習・提出
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において14年間関わる

科目名	キャラクターデッサンⅡB				
担当教員	下西 里奈		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
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 キャラクター描画教室／ＭｄＮ発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／ＭｄＮ発行・マンガキャラ 服のシワの描き方―リアルなシワが描ける！／池田書店発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	クロッキーからキャラクター制作	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	動きのあるパースをつける	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	マンガ・アニメのワンシーンを表現	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
4	性格がわかるキャラクターのポージング	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	乙女ゲームをモチーフにキャラクター発想	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
6	格闘ゲームをモチーフにキャラクター発想	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
7	スポーツを取り入れてのキャラクター制作	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
8	キャラクター添削	キャラクターの添削
9	最終課題	コンセプト説明・制作
10	最終課題	実習・提出
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において14年間関わる

科目名	デジタルイラストⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストⅡB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	業界研究				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必須	単位数	2	時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の動向をしっかり理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。				
学習目標 （到達目標）	1.　受験する企業研究を深め、業務を理解する 2.　専門就職に向け、来校企業への就職を目指す				
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	業界研究	業界の動向を調べる
2	業界研究	受験する企業を精査する
3	業界研究	企業が求めるものを分析する
4	業界研究	受験に向けて必要なものを調べる
5	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
6	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
7	業界研究	書類作成、模擬面接を実施
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
授業姿勢（100%）	業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	オリジナル作品制作				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必須	単位数	4	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,一枚イラスト、UIデザイン、背景等の作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	1オリジナルの作品を完成させ、ポートフォリオに掲載 2.そのポートフォリオを使用し、企業就職を目指す				
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	オリジナル作品制作のための趣旨説明	個人作業、作品添削、指導
2	オリジナル作品制作のための資料収集	個人作業、作品添削、指導
3	オリジナル作品制作のため構想・ラフ	個人作業、作品添削、指導
4	オリジナル作品制作のため構想・ラフ	個人作業、作品添削、指導
5	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
6	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
7	オリジナル作品制作のため線画・着彩	個人作業、作品添削、指導
8	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載	個人作業、作品添削、指導
9	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載	個人作業、作品添削、指導
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
・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）	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	プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年

科目名	グラフィックデザインA				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標（到達目標）	専門ソフトのテクニックを学ぶ。また、戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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、Illustratorで自身の名刺を作成する。	講義。課題制作。
2	マーケティングとはニーズとウオンツ、経営戦略、自身の授業目標計画シート作成	講義・課題制作。
3	外部デザインコンテスト1制作。	講義・課題制作。
4	外部デザインコンテスト1制作。提出。	講義・課題制作。
5	株式会社モリサワによるセミナー。モリサワフォント文字＋組版セミナー	講義。
6	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
7	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
8	外部デザインコンテスト２制作。	課題制作。
9	SWOT分析、ポジショニング、作家として自身をPRするためのWEBサイトの有効性について	講義・課題制作。
10	外部デザインコンテスト２制作。提出。	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	グラフィックデザインB				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標（到達目標）	戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
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	ブルーオーシャン、差別化戦略	講義。
2	ケーススタディレポート制作	講義・課題制作。
3	ケーススタディレポート制作、プレゼンテーション	講義・課題制作・発表。
4	ポスターデザイン	講義・課題制作。
5	ポスターデザイン	講義・課題制作。
6	印刷入稿セミナー（株式会社グラフィックによる特別授業）	講義。
7	ブランディング、コーポレートアイデンティティ	講義・課題制作。
8	CIデザイン企画書制作	講義・課題制作。
9	CIデザイン企画書制作	講義・課題制作。
10	プレゼンテーション	講義・課題制作・発表。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	コミックアートⅡ①A				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

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	講義
2	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
4	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
5	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
7	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
8	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
10	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	コミックアートⅡ①B				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削
2	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削
4	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削
5	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削
7	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削
8	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削
10	卒業制作計画	講義、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動A就職 A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。				
学習目標（到達目標）	各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS				

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、働く意義を考えるワークシート	講義、実習
2	企業研究、ガイダンス参加準備	ポイント説明と実習
3	企業研究②、ガイダンス参加後の報告書の書き方	求人票の見方、企業訪問報告書について
4	自己PRの基本構成、自己PRの作成	自己PR作成のポイント説明と実習、添削
5	伝わる文章の書き方、自己PRの作成	講義、実習、添削
6	履歴書の作成	講義、実習、添削
7	履歴書の作成	実習、添削
8	履歴書、自己PR書の完成形を作る	企業を選定して履歴書と自己PR書を作る
9	履歴書、自己PR書の完成形を作る	実習、添削
10	履歴書、自己PR書の完成形を作る	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動A就職 B				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。				
学習目標（到達目標）	各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS				

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、夏休み活動報告書の作成	夏季休暇中の活動の振り返り
2	履歴書、自己PR書の精査	講義、実習、添削
3	履歴書、自己PR書の精査	実習、添削
4	ビジネス文書の作成①社内文書	講義、実習、添削
5	ビジネス文書の作成②社外文書	講義、実習、添削
6	ビジネスメールについて	講義、実習、添削
7	コンペ作品制作、副業としての活動について	講義、実習、添削
8	コンペ作品制作、副業としての活動について	講義、実習、添削
9	コンペ作品制作	実習、添削
10	コンペ作品制作	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路活動B作家 A				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

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、作家目標立て	講義、目標シート作成
2	ウォーミングアップ課題ワンドロ、料金表について、料金設定	課題説明、実習、添削、講義、実習
3	コンペ課題制作	課題説明、実習、添削
4	コンペ課題制作	実習、添削
5	コンペ課題制作	実習、添削
6	自身の作家としての強み確認・アプローチ方法の再検討、ネットマーケティングについて（WEBサイト・ポートフォリオサイト作成と運用）情報共有	講義、強みシート作成
7	自己PR書作成	講義、実習
8	履歴書作成	講義、実習
9	フリーランス法情報共有、目標シート見直し修正	講義、目標シート作成
10	ガタケット参加用作品制作	実習、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	進路活動B作家 B				
担当教員	松﨑　佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標（到達目標）	フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、ApplePencil				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作家目標再計画、コンペ課題①制作	講義、目標シート作成、実習、添削
2	コンペ課題①制作	実習、添削
3	フリーランス活動時のお金の話、コンペ選定・研究・課題②制作	講義、課題説明、実習、添削
4	コンペ課題制作②	実習、添削
5	コンペ課題制作②	実習、添削
6	コンペ課題制作②	実習、添削
7	コンペ選定・研究・課題③制作	課題説明、実習、添削
8	コンペ課題③制作	実習、添削
9	コンペ課題③制作	実習、添削
10	卒業制作計画	講義、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
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	進路指導・作品集制作A				
担当教員	青池　祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、就活用書類作成・作品集制作、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。				
学習目標（到達目標）	1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解 3,作品集制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	NEW　SUCCESS／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	授業オリエンテーション・ライフプランを考える	講義
2	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　ポイント説明と演習
3	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
4	ハローワーク利用について	ポイント説明と演習
5	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
6	就職書類作成/作品集制作	履歴書・自己PR書・作品集　評価
7	個別相談・就職試験対策	面接試験　ポイント説明と演習
8	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
9	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
10	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
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（40%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（30%） ※試験・課題評価には面接評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	進路指導・卒業制作				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。 進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
学習目標（到達目標）	1,進路決定、ライフプランの確立 2,業界、社会の理解 3,進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	NEW　SUCCESS／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	ライフプランを考える	講義
2	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
3	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
4	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
5	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
6	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
7	個別相談・就職試験対策	進路指導　個別相談談
8	卒業制作計画、ライフプランの作成	進路指導　個別相談談
9	卒業制作計画・制作、ライフプランの作成	進路指導　個別相談談
10	卒業制作計画・制作、ライフプランの完成	進路指導　個別相談談
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（40%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（30%） ※試験・課題評価には面接評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	業界研究				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	編集部・イラストレータなどによる講演会・添削会等、業界の現在を知る				
学習目標（到達目標）	業界の現状を知り、自己の立ち位置を把握する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	季刊エス・スモールエス、comicoサイト				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	添削会に向けて	ポートフォリオ整理と質問したい疑問点のまとめ
2	編集部による講演会	講演を聞き、質疑応答
3	編集部による添削会	作品プレゼンテーションと質疑応答
4	企業講演会	講演を聞き、質疑応答
5	企業講演会	講演を聞き、質疑応答
6	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
7	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
8	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
9	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
10	業界プレゼンテーション	自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。
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
・課題評価（50%）,授業姿勢（50%) ・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画する事があります。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	自主課題制作				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	120時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,作家活動に向けたオリジナル作品制作を行う 3,.コンペ・イベント・絵仕事に合わせたスケジュール管理				
学習目標（到達目標）	1,作家活動のワークフローの理解 2,仕事として作品制作を行うスケジュール管理能力の向上 3,自己決定をすることができる				
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	目的(コンペ・イベント参加・個展など）に合わせてスケジュールを立て	コンペ・イベント調べ、個展・グループ展規模・作品数を決め具体的にスケジュール作成をする。
2	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
3	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
4	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
5	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
6	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
7	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
8	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
9	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削	制作・随時進捗チェック
10	ポートフォリオにまとめる	作品の撮影、情報まとめ
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
・授業姿勢（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	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	選択デッサンA				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだ事から、更に一段階上の表現を学ぶ。 基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標（到達目標）	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	目で認識する力・画材の変化・線の概念	講義
2	アグリッパ①線の概念	講義
3	アグリッパ②面で表現する	実習、添削
4	ディスカッションとプレゼンテーション	講義、プレゼンテーション
5	マクロ～ミクロ巨視的微視的①	講義
6	マクロ～ミクロ巨視的微視的②	実習、添削
7	マクロ～ミクロ巨視的微視的③	実習、添削
8	コスチュームモデリング①	講義
9	コスチュームモデリング②	実習、添削
10	コスチュームモデリング③	実習、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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択アナログ画材技法A				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				

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、意識調査（画材と素材について考察を深める。）	講義
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間	講義、実習
3	基底材・画材・キャンバスサイズ	講義、実習
4	ルセットの制作・マチエールの重要性	講義、実習
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①	講義、実習
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②	講義、実習
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ	講義、実習
8	イコンとコミックのコラボ、装飾的効果①	講義、実習
9	装飾的効果②	講義、実習
10	プレゼンテーション	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択カットイラストA				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標（到達目標）	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
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、カットイラスト作成	講義・イラスト作成。
2	イラスト年齢別描き分け	講義・イラスト作成。
3	イラスト3頭身で描く	講義・イラスト作成。
4	動物イラスト	講義・イラスト作成。
5	星座イラスト	講義・イラスト作成。
6	料理イラスト	講義・イラスト作成。
7	四季イラスト	講義・イラスト作成。
8	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
9	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
10	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。
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（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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択アートイラストA				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。	講義・ディスカッション
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	講義・ディスカッション
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック	講義・ディスカッション
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	講義・ディスカッション
5	西洋美術④バロック「光の質とニュアンス」	講義・ディスカッション
6	西洋美術⑤ロココ、反動形成について、軽薄と退廃、悪について	講義・ディスカッション
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	講義・ディスカッション
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	講義・ディスカッション
9	西洋美術⑧フォーヴ・キュビズム、表現、シュールレアリスム	講義・ディスカッション
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	講義・ディスカッション
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択コミックエッセイA				
担当教員	廣野　美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標（到達目標）	紙形式のマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部　著/NHN　comico 各マンガ書籍				

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、自己紹介シートの作成	講義・実習
2	起承転結解説・4コママンガ作成	講義・実習
3	原稿用紙の使い方・マンガのコマ割り解説・２Pマンガネーム	講義・実習
4	コマ割り・２Pマンガネーム修正	講義・実習
5	印刷とモノクロ表現・2ページマンガ制作	講義・実習
6	印刷と製本	実習
7	電子マンガ・comico・カラーマンガについて	講義・実習
8	紙のマンガからcomicoスタイルへの変換	講義・実習
9	comicoマンガ制作	実習
10	comicoマンガ制作	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
試験・課題評価（70%）、授業時の発言（15%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択デジタル画材技法A				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1年次の復習	講義と演習
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習
3	質感表現①	講義と演習
4	質感表現②	講義と演習
5	質感表現③	講義と演習
6	コピーペーストの活用	講義と演習
7	前景中景遠景の表現	講義と演習
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	選択グラフィックデザインA				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標（到達目標）	デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
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、自己紹介カードの作成	講義・課題制作。
2	デザインの基本原則・ショートカットキーについて	講義・課題制作。
3	デザインのルール・illustratorの使い方確認・マップトレース	講義・課題制作。
4	ペンツール・配色について	講義・課題制作。
5	文字・書体について	講義・課題制作。
6	名刺制作	講義・課題制作。
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
8	コンペティション用作品制作	課題制作。
9	誌面デザイントレース	講義・課題制作。
10	誌面デザイントレース	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	選択プランニングA				
担当教員	中野		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。				
学習目標（到達目標）	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に着け、実際に制作・販売し、効果を見る。				
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。・グッズでお金を稼ぐ方法	講義。
2	グッズの販売サイトについて、流行っているもの、ターゲット	講義・レポート。
3	万代にてグッズの市場調査	講義・レポート。
4	市場調査を受けてグッズデザイン制作。	講義・課題制作。
5	グッズデザインのコツレクチャー。デザイン制作。	講義・課題制作。
6	デザイン制作。	課題制作。
7	デザイン制作。	課題制作。
8	デザイン制作。	課題制作。
9	販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	講義・課題制作。
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
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（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	イラストレーター5年、専門学校講師4年

科目名	選択挿絵A				
担当教員	廣野　美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 基本、1時間目に講義、2.3時間目に作品制作を行う。				
学習目標（到達目標）	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				

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、モノクロ絵を含めた自己紹介シートの作成	講義、シート制作
2	依頼内容に合わせた挿絵の制作①	実習
3	依頼内容に合わせた挿絵の制作②	実習
4	トレンドリサーチ・文庫研究/レーベルごとのターゲットの違いの把握	発表、講義
5	指定キャラと場面を描く	実習、講義
6	キャラクターを演じる（即興劇とカメラワーク）	実習
7	挿絵ラフ制作	実習
8	モノクロの割合・表現方法	講義、実習
9	挿絵制作①	実習
10	挿絵制作①	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
試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択映像論A				
担当教員	新井田　耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標（到達目標）	1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映像論とは?	映画鑑賞、レポート制作
2	アニメ作品のOPから知る演出を知る。	映画鑑賞、レポート制作
3	ドラマ分析、10分刻みのメリハリ	映画鑑賞、レポート制作
4	ドラマ分析、連続性のある展開を知る。	映画鑑賞、レポート制作
5	映像と印刷の違い色の概念を知る。	映画鑑賞、レポート制作
6	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
7	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
8	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
9	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
10	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント	映画鑑賞、レポート制作
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴２９年

科目名	選択プレゼンテーションA				
担当教員	堀　葉月		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図録				

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/各自スケジュール立て、報告	講義、実習
2	作家とは	講義、実習
3	個展・グループ展①	講義、実習
4	個展・グループ展②	講義、実習
5	画材について	講義、実習
6	美術展と画材店見学・レポート	研究、レポート
7	プレゼンテーション	実習
8	プレゼンテーション	実習
9	課題制作	実習
10	課題制作	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	絵画・絵本・挿絵・コマーシャルイラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞

科目名	選択映像技術A				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 【進め方】 講義と実習を行う				
学習目標（到達目標）	動画制作の基本について学び、実際に動画を制作できるようになる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	独自教材を主に使用。				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映像制作とは	講義
2	構図・絵コンテの説明および絵コンテの制作	講義・実習
3	カメラワークの説明および撮影練習	講義・実習
4	編集のやり方および実技	講義・実習
5	編集のやり方および実技	講義・実習
6	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
7	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
8	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
9	実習：テーマを持った撮影と編集	実習
10	実習：テーマを持った撮影と編集	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
・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	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。

科目名	選択制作A				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
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	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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（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。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	選択デッサンB				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだ事から、更に一段階上の表現を学ぶ。 基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標（到達目標）	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ソファー布の写真模写①	講義、実習、添削
2	ソファー布の写真模写②	実習、添削
3	色彩デッサン①	講義、実習、添削
4	色彩デッサン②	実習、添削
5	人物学習①	講義、実習、添削
6	人物学習②	実習、添削
7	人物モデル①男性	講義、実習、添削
8	人物モデル②女性	実習、添削
9	人物モデル③女性	実習、添削
10	プレゼンテーション	講義、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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択アナログ画材技法B				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標（到達目標）	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	画廊見学	講義、実習
2	パステル・波状模様・抽象的画像	講義、実習
3	個人対談・アナログ描写・プレ卒について	ディスカッション
4	プレ卒業制作	講義、実習
5	エスキース作成	実習
6	エスキースから制作へ	実習
7	プレ卒業制作	実習
8	プレ卒業制作	実習
9	プレ卒業制作	実習
10	プレゼンテーション	プレゼンテーション・ディスカッション
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択カットイラストB				
担当教員	山田　ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標（到達目標）	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
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	似顔絵・スポーツ選手①	講義・イラスト作成。
2	似顔絵・スポーツ選手②	講義・イラスト作成。
3	ことわざ8カット/モノクロ①	講義・イラスト作成。
4	ことわざ8カット/モノクロ②	講義・イラスト作成。
5	雑誌カット	講義・イラスト作成。
6	雑誌カット	講義・イラスト作成。
7	雑誌カット	講義・イラスト作成。
8	雑誌カット	講義・イラスト作成。
9	童話①	講義・イラスト作成。
10	童話②	講義・イラスト作成。
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（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	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。

科目名	選択アートイラストB				
担当教員	近藤　充		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図鑑				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	日本の美術①原始の造形、縄文・弥生・古墳	講義・ディスカッション
2	美術展見学	研究
3	日本美術②天平・飛鳥・奈良	講義・ディスカッション
4	日本美術③平安前期	講義・ディスカッション
5	日本美術④平安後期	講義・ディスカッション
6	日本美術⑤鎌倉・武士のリアリティー	講義・ディスカッション
7	日本美術⑥室町・禅、水墨画、日本刀	講義・ディスカッション
8	日本美術⑦安土・桃山	講義・ディスカッション
9	日本美術⑧狩野派と長谷川派	講義・ディスカッション
10	フィールドワーク旧斎藤家別邸	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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。

科目名	選択コミックエッセイB				
担当教員	廣野　美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標（到達目標）	縦読みのカラーマンガの描き方の習得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デジタル漫画のテクニック/comico編集部　著/NHN　comico 各マンガ書籍				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ネタ出し、制作スタイル決定	講義・実習
2	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション
3	マンガ制作(ネーム)	実習・ディスカッション
4	マンガ制作(ネーム修正)	実習・ディスカッション
5	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション
6	マンガ制作(下書き)	実習・ディスカッション
7	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション
8	マンガ制作(ペン入れ)	実習・ディスカッション
9	マンガ制作(仕上げ)	実習・ディスカッション
10	作品投稿・発表	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
試験・課題評価（70%）、授業時の発言（15%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択デジタル画材技法B				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標（到達目標）	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜、プリント配布				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	作品制作
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）	応募作品完成、投稿
3	テクスチャを使った表現①	講義と作品制作
4	テクスチャを使った表現②	講義と作品制作
5	変形機能の活用	講義と作品制作
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト	講義と作品制作
7	コンペティション用作品制作①	講義と作品制作
8	コンペティション用作品制作②	講義と作品制作
9	コンペティション用作品制作③	作品制作
10	コンペティション用作品制作④	作品制作
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（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	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において12年間関わる

科目名	選択グラフィックデザインB				
担当教員	松﨑　佳子	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。				
学習目標（到達目標）	デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。				
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	夏休みレポート誌面風デザイン	講義・課題制作。
2	夏休みレポート誌面風デザイン	講義・課題制作。
3	エディトリアルデザイン	講義・課題制作。
4	誌面レイアウト	講義・課題制作。
5	誌面レイアウト	講義・課題制作。
6	誌面レイアウト	講義・課題制作。
7	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
8	コンペティション用作品制作	課題制作。
9	コンペティション用作品制作	講義・課題制作。
10	コンペティション用作品制作	課題制作。
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（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	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。

科目名	選択プランニングB				
担当教員	中野	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。				
学習目標（到達目標）	売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に着け、実際に制作・販売し、効果を見る。				
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学期の販売結果確認。1か月経ってからの効果測定。次の販売方法・グッズ検討。	講義・課題制作。
2	グッズデザイン制作。	課題制作。
3	グッズデザイン制作。	課題制作。
4	グッズデザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	課題制作。
5	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
6	デザイン制作。	課題制作。
7	デザイン制作。	課題制作。
8	デザイン制作。	課題制作。
9	デザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。	講義・課題制作。
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。	講義・課題制作。
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（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	イラストレーター5年、専門学校講師4年

科目名	選択挿絵B				
担当教員	廣野　美樹		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 個別添削を行いながら作品を制作する。				
学習目標（到達目標）	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	挿絵課題計画	講義、実習
2	挿絵制作②	実習
3	挿絵制作②	実習
4	挿絵制作②	実習
5	挿絵制作③	実習
6	挿絵制作③	実習
7	挿絵制作③	実習
8	挿絵制作④	実習
9	挿絵制作④	実習
10	挿絵制作④	実習 挿絵制作したものは文庫サイズに縮小して本の形にする。
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（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

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20年。漫画家・イラストレーター

科目名	選択映像論B				
担当教員	新井田　耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標（到達目標）	1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	筆記用具、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
2	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
3	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
4	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
5	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
6	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
7	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
8	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
9	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
10	映画、ドラマ、アニメ鑑賞	映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。
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（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	映像舞台演出６年　専門学校教員歴２９年

科目名	選択プレゼンテーションB				
担当教員	堀　葉月		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。				
学習目標（到達目標）	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	美術書・図録				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	展覧会レポート	研究・レポート
2	プレゼンテーション	実習
3	プレゼンテーション	実習
4	プレゼンテーション	実習
5	展覧会レポート	研究・レポート
6	コンペ制作	実習
7	展覧会見学	研究・レポート
8	レポート	研究・レポート
9	コンペ制作	実習
10	コンペ制作	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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。	社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。

実務経験教員の経歴	絵画・絵本・挿絵・コマーシャルイラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞

科目名	選択映像技術B				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 オリジナルのMVの制作 【進め方】 講義と実習を行う				
学習目標（到達目標）	動画制作の基本について学び、実際にオリジナル動画を制作する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	独自教材を主に使用。				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1Aの振り返り・講義な目的の説明	講義
2	絵コンテの制作	実技
3	絵コンテの制作	実技
4	絵コンテの制作（チェック）	実技
5	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
6	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
7	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
8	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
9	動画制作	クリスタ・iMovie・iPad
10	発表	
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（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	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。

科目名	選択制作B				
担当教員	青池　祥子		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。				
学習目標（到達目標）	スケジュール管理能力を養う。				
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	各自作品制作スケジュール計画立て。	スケジュールを立てる。進捗確認。
2	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
3	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
5	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
6	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
7	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。
9	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
10	スケジュールを基に作品制作。	スケジュールを基に作品制作。進捗確認。
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（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。

実務経験教員の経歴	印刷会社４年、教務経験20年

科目名	MAYA応用A				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA応用B				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　前期復習　オブジェクト要素とモデファイア	実習（前期の復習　繰り返し　オブジェ　モデファイア）
2	MAYA 技術習得１２　前期復習　テクスチャ適用	実習（テクスチャの復習　難易度が高いので丁寧に）
3	MAYA 技術習得１３　三面図からのモデリング１	実習（テクスチャ→三面図　の流れで習熟度を上げる）
4	MAYA 技術習得１４　三面図からのモデリング２	実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）
5	MAYA 技術習得１５　三面図からのモデリング３	実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）
6	MAYA 技術習得１６　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強１）
7	MAYA 技術習得１７　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強２）
8	MAYA 技術習得１８　３Dアニメーションの基礎１	実習（3Dアニメーション基礎　アニメーションの理屈の勉強）
9	MAYA 技術習得１９　３Dアニメーションの基礎２	実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）
10	MAYA 技術習得２０　３Dアニメーションの基礎３	実習（10秒アニメーションの完成　自然さがポイント）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	３DCG応用A				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	案出し、設定などを考える
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	イメージイラストを作成
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	３DCG応用B				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	コンペ応募に向けての作品制作	制作のポイント解説、応募コンペの選定
2	コンペ応募に向けての作品制作	コンペの確定、制作
3	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
4	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
5	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
6	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
7	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
8	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
9	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
10	コンペ応募に向けての作品制作	制作、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
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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	3DアニメーションⅡA				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
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	構図を意識して猫にアニメーションをつける	ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集
2	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作
3	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作　チェック
4	構図を意識して猫にアニメーションをつける	制作　チェック
5	構図を意識して猫にアニメーションをつける	レンダリング　提出
6	スポーツクライミングのアニメーション制作	ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集
7	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作
8	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作　チェック
9	スポーツクライミングのアニメーション制作	制作　チェック
10	スポーツクライミングのアニメーション制作	レンダリング　提出
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	3DアニメーションⅡB				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標（到達目標）	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
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	ショートアニメーションの制作	ポイントや制作意図の説明　コンテ制作
2	ショートアニメーションの制作	制作
3	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
4	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
5	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
6	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
7	ショートアニメーションの制作	制作　チェック
8	ショートアニメーションの制作	レンダリング　編集
9	ショートアニメーションの制作	レンダリング　編集
10	ショートアニメーションの制作	仕上げ　提出
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	映像制作ⅡA				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．３DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 3．アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標（到達目標）	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作コンテ決定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（75%）、授業姿勢（25%）	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	株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動

科目名	映像制作ⅡB				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．３DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 3．アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標（到達目標）	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	映像作品提出	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	映像制作授業の振り返り	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（75%）、授業姿勢（25%）	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	株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動

科目名	３D背景ⅡA				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender				
学習目標（到達目標）	様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ				
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	背景制作　　2週で１作品　制作開始　1	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景制作　　2週で１作品　提出　1	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景制作　　2週で１作品　制作開始　2	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作　　2週で１作品　提出　2	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　　2週で１作品　制作開始　3	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　　2週で１作品　提出　3	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　　2週で１作品　制作開始　4	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　　2週で１作品　提出　4	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　　2週で１作品　制作開始　5	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　　2週で１作品　提出　5	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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
毎回の授業に対する意欲　学ぶ姿勢　40% 課題の完成度　20% 最終課題　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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年　3DS MAXを使用

科目名	３D背景ⅡB				
担当教員	中野　武志	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender				
学習目標（到達目標）	様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ				
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	背景制作　2週で１作品　制作開始　6	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	背景制作　2週で１作品　提出　6	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	背景制作　2週で１作品　制作開始　7	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作　2週で１作品　提出　7	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作　2週で１作品　制作開始　8	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作　2週で１作品　提出　8	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	背景制作　2週で１作品　制作開始　9	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	背景制作　2週で１作品　提出　9	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	背景制作　2週で１作品　制作開始　１０	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	背景制作　2週で１作品　提出　１０	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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
毎回の授業に対する意欲　学ぶ姿勢　40% 課題の完成度　20% 最終課題　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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年　3DS MAXを使用

科目名	キャラクターデザインⅡA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。				
学習目標（到達目標）	自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、 今後の創作活動に活かすことができる。				
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	アイスブレイク、アイテム作画	オリジナルのひみつ道具を作画。 発表、振り返り。
2	人体クロッキー(胴体)	胴体のアタリの描き方を学ぶ。
3	人体クロッキー(腕)	腕のアタリの描き方を学ぶ。
4	人体クロッキー(手)	手のアタリの描き方を学ぶ。
5	人体クロッキー(脚)	脚のアタリの描き方を学ぶ。
6	見た目がもたらすイメージとその効果	制作、修正
7	アイデアの出し方、テーマ決め	制作　修正　内容確認
8	オリキャラ制作	制作　修正　内容確認
9	オリキャラ制作	制作　修正　内容確認
10	オリキャラ制作　中間発表	中間発表
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	キャラクターデザインⅡB				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。				
学習目標（到達目標）	自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、 今後の創作活動に活かすことができる。				
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	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
2	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
3	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
4	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
5	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
6	オリキャラモデリング	制作、修正、内容確認
7	パワポ制作	制作、修正、内容確認
8	発表	発表、シート記入
9	発表	発表、シート記入
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	CG研究ⅡA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。				
学習目標（到達目標）	映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。				
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	映画鑑賞	解説　レポート
2	自主制作	制作　添削　修正
3	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
4	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
5	映画鑑賞	解説　レポート
6	自主制作	制作　添削　修正
7	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
8	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
9	自主制作	制作　添削　修正
10	映画鑑賞	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	CG研究ⅡB				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。				
学習目標（到達目標）	映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。				
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	映画鑑賞	解説　レポート
2	自主制作	制作　添削　修正
3	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
4	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
5	映画鑑賞	解説　レポート
6	自主制作	制作　添削　修正
7	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
8	CGワールド作品制作	制作　添削　修正
9	自主制作	制作　添削　修正
10	映画鑑賞	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	進路指導ⅡA				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料、レポート				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	面談	進路相談
2	面談	進路相談
3	面談	進路相談
4	制作	制作　添削　修正
5	制作	制作　添削　修正
6	制作	制作　添削　修正
7	制作	制作　添削　修正
8	制作	制作　添削　修正
9	企業研究レポート	解説　レポート
10	企業研究レポート	解説　レポート
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	進路指導ⅡB				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料、レポート				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企業研究レポート発表	発表　レポート
2	履歴書制作	制作　添削　修正
3	履歴書制作	制作　添削　修正
4	履歴書制作	制作　添削　修正
5	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
6	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
7	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
8	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
9	ポートフォリオ発表	発表　レポート
10	ポートフォリオ発表	発表　レポート
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ゲームGGⅡ A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。	試しに学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵をデザイン。キャラ設定、コンセプトを考える練習
2	アイテム発想：回復アイテムを30で作ることを想定した設計 図とテクスチャを作る。	立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色	3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ゲームタイトルを想定してロゴを制作
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	アイテム枠やバナーなどの素材を制作
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ホーム画面を想定した背景を描く
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）	キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず１回は添削を受けること
9	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
10	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲームGGⅡ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	ライブ会場を描く。（パス塗りメイン）2点透視の応用：階段を描く	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。
2	ライブ会場を描く。（着色・装飾メイン）	3Dもしくは2Dでワンシーンを制作
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作	ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く
7	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	今までの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目でチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない
8	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
9	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
10	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	実践行動学partⅡ				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無	×		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	相澤　健人	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標（到達目標）	1,３DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上				
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	設定　（３D制作物内容　コンセプト精査）	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め
2	絵コンテ（アニメーション）　モデリングデザイン	絵コンテの作成、配布
3	絵コンテ（アニメーション）　モデリングデザイン	絵コンテの作成、配布
4	モデルラフ　アニメーションラフ	制作　修正　内容チェック
5	動画	制作　修正　内容チェック
6	動画	制作　修正　内容チェック
7	仕上げ	制作　修正　内容チェック
8	撮影　特殊効果	制作　修正　内容チェック
9	編集	制作　修正　内容チェック
10	最終チェック、仕上げ	フォーマットに合わせて出力、書き出し
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	業界研究				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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
授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	修了制作				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	200時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,ハイポリゴン３Dモデリング 2,.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点				
学習目標（到達目標）	1,1年間の３DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認2,年度明けの　あにつく　アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得3,企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。				
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	モデリング計画書確認　制作計画	担任と計画を確認　制作スケジュールを制作する
2	ラフモデリング開始	細かく作り込む前に　全体構成のバランス確認する
3	モデリング精査	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める
4	モデリング精査　見せ方　カメラワーク	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める
5	モーション制作①	モーションラフ　細かくする前のタイミング取り①
6	モーション制作②	モーションラフ　細かくする前のタイミング取り②
7	モーション制作③	モーション　精査　細かな反動などチェック
8	モーション制作④	モーション　精査　細かな反動などチェック
9	モーションチェック　確認	最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング
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
・授業姿勢（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	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	MAYA応用A				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１　３Dモデリングとは	実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）
2	MAYA 技術習得２　頂点　エッジ　ポリゴン　１	実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）
3	MAYA 技術習得３　頂点　エッジ　ポリゴン　２	実習（オブジェクトの構成要素を操作する）
4	MAYA 技術習得４　頂点　エッジ　ポリゴン　３　と　基本操作	実習（オブジェクトの構成要素を操作する　（上級））
5	MAYA 技術習得５　モデファイア１	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シンメトリ等）
6	MAYA 技術習得６　モデファイア２	実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ　シェル等）
7	MAYA 技術習得７　ここまでの知識でCGを作る	実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）
8	MAYA 技術習得８　テクスチャ１	実習（テクスチャ基礎　ゆっくりと習得）
9	MAYA 技術習得９　テクスチャ２	実習（テクスチャ応用基礎　ゆっくりと習得）
10	MAYA 技術習得１０　テクスチャ３	実習（　習得技量チェック　を兼ねテスト）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	MAYA応用B				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCG　MAYA の基本操作の習得 ２．ゲーム業界必須技術の３DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 ３．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標（到達目標）	MAYA技術習得として　・基本モデリング　・テクスチャマッピング　・アニメーション　モデファイア　を理解				
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	MAYA 技術習得１１　前期復習　オブジェクト要素とモデファイア	実習（前期の復習　繰り返し　オブジェ　モデファイア）
2	MAYA 技術習得１２　前期復習　テクスチャ適用	実習（テクスチャの復習　難易度が高いので丁寧に）
3	MAYA 技術習得１３　三面図からのモデリング１	実習（テクスチャ→三面図　の流れで習熟度を上げる）
4	MAYA 技術習得１４　三面図からのモデリング２	実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）
5	MAYA 技術習得１５　三面図からのモデリング３	実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）
6	MAYA 技術習得１６　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強１）
7	MAYA 技術習得１７　質感とレンダリング１	実習（マテリアルの応用　レンダラーという存在から勉強２）
8	MAYA 技術習得１８　３Dアニメーションの基礎１	実習（3Dアニメーション基礎　アニメーションの理屈の勉強）
9	MAYA 技術習得１９　３Dアニメーションの基礎２	実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）
10	MAYA 技術習得２０　３Dアニメーションの基礎３	実習（10秒アニメーションの完成　自然さがポイント）
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	UNITYI A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．Unity の基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	ゲームを作れるようになる				
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	Unity 技術習得１　Unityの説明　UnityHabのダウンロード	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　基本操作　素材の配置	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	Unity 技術習得3　素材の配置	実習
4	Unity 技術習得4　スクリプトの作り方	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得5　スクリプト　動かす	講義しながら実習
6	Unity 技術習得6　スクリプト　動かす	講義しながら実習
7	Unity 技術習得7　キー入力と衝突判定	講義しながら実習
8	Unity 技術習得8　キー入力と衝突判定	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
9	Unity 技術習得9　マウスのタッチ	実習
10	Unity 技術習得10　マウスのタッチ	実習・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	UNITYI B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．Unity の基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	デザイナーとして覚えておくと良いUnityの知識をマスターする。				
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	Unity 技術習得１　前期のおさらい	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　アニメーション	1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習
3	Unity 技術習得３　アニメーション	実習
4	Unity 技術習得４　ここまでの知識で背景のアニメーション	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得５　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習
6	Unity 技術習得６　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習、提出
7	Unity 技術習得７　タイトル画面の作成と実装	1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習
8	Unity 技術習得８　タイトル画面の作成と実装	実習
9	Unity 技術習得９　タイトル画面の作成と実装	実習
10	Unity 技術習得１０　タイトル画面の作成と実装	実習、提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	グラフィックデザインⅡA				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	イラストレーター1年次振り返り	振り返りと復習
2	ポストカードデザイン	イメージにあわせての制作
3	レイアウト基本（重心、余白）	レイアウト基本説明
4	三分割法、二分割法	レイアウト基本説明
5	ロゴマークコンテスト	ロゴについての説明・ラフ制作
6	ロゴマークコンテスト	ロゴマーク制作
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）	商品化を想定した企画立案・制作
9	商品化イメージビジュアル制作	制作
10	プレゼンテーション	全体発表
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	グラフィックデザインⅡB				
担当教員	佐藤　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	株式会社オレンベール代表。ガタケット所長

科目名	ゲームグラフィックⅡA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
2	フェティシズムについて	グループになりフェチの研究
3	キャラクター立ち絵について	立ち絵のポイントについて学ぶ
4	エフェクトを描こう	エフェクトの描き方について学ぶ
5	指示書に沿ったキャラクター制作	グループ制作でゲームの世界観を設定
6	指示書に沿ったキャラクター制作	それぞれが指示書を作成する
7	指示書に沿ったキャラクター制作	メンバーが作った指示書のキャラを制作する
8	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
9	専門学校イラストコンテスト　制作	イラストコンテストを仕上げる
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
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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックⅡB				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標（到達目標）	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
2	バナーデザインを作ろう	バナーデザインのポイント解説と実践
3	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
4	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
5	モンスターを描こう	レベルにあったモンスターを描く
6	カードイラスト　スチル絵のテクニック	1枚絵のテクニックをレクチャー
7	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
8	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作の構図を考える
9	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
10	カードイラスト　スチル絵のテクニック	卒業制作を進める
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択デザインA				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	レイアウト基礎	マインドマップ作成。レイアウトテスト
2	photoshoテクニック①	消点・ワープツール
3	photoshoテクニック②	合成・加工・文字加工
4	photoshoテクニック③	影・炎・鏡面加工
5	photoshoテクニック④	風景加工・発光加工・光
6	photoshoテクニック⑤	写真加工
7	Illustratorテクニック①	ロゴ、マークデザイン
8	Illustratorテクニック②	文字加工
9	最終課題①	ポートフォリオ表紙制作
10	最終課題②	ポートフォリオ表紙制作
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	選択デザインB				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
2	1学期振り返り（広告制作について）	前期振り返り
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトつくり
4	缶デザイン制作	デザイン制作
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	コピーについての説明
7	キャッチコピー、タイポグラフィ	タイポグラフィ説明と制作
8	最終課題	最終課題コンセプト説明
9	最終課題	制作・添削
10	最終課題	提出
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（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。

実務経験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年

科目名	進路指導ⅡA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ　次年度応募する業界の選定				
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	企業選定	求人サイトの見方について・求人サイトを登録
2	企業選定	企業リスト作成
3	企業選定	企業リスト作成
4	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ
5	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ
6	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの表紙をデザインする
7	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの表紙をデザインする
8	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
9	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
10	ポートフォリオのデザイン・構成について	ポートフォリオの中身をデザインする
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	進路指導ⅡB				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ　次年度応募する業界の選定				
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	履歴書の書き方について	基本的な履歴書の書き方を学ぶ
2	履歴書の書き方について	志望動機について学ぶ
3	履歴書の書き方について	志望動機について学ぶ
4	自己PRの仕方について	自己分析
5	自己PRの仕方について	自己PR書を書いてみる
6	自己PRの仕方について	自己PR書を書いてみる
7	面接練習	面接対策
8	面接練習	面接対策
9	就活スケジュール・企業リストの作成	応募企業リストを作成
10	就活スケジュール・企業リストの作成	応募企業リストを作成
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームCGⅡ A				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。	試しと学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵えをデザイン。キャラ設定、コンセプトを考える練習
2	アイテム発想：回復アイテムを30で作ることを想定した設計 図とテクスチャを作る。	立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色	3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ゲームタイトルを想定してロゴを制作
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	アイテム枠やバナーなどの素材を制作
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5 ~6頭身の女性キャラ固定)	ホーム画面を想定した背景を描く
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）	キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず１回は添削を受けること
9	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
10	最終課題：３週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	完成を目指す
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	ゲームCGⅡ B				
担当教員	石山　万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかり考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標（到達目標）	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイディアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	ライブ会場を描く。（パス塗りメイン）2点透視の応用：階段を描く	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。
2	ライブ会場を描く。（着色・装飾メイン）	3Dもしくは2Dでワンシーンを制作
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る	ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作	ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く
7	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	今までの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目でチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない
8	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
9	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
10	最終課題：自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。

科目名	デジタルイラストⅡA				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	デジタルイラストⅡB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。
2	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
3	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。
4	アプリ開発の企画書作成	各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。
5	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
6	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
7	アプリ開発のUI画面作成	photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備	画面作成。発表準備。
9	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
10	発表	１人５分ずつ企画書を元に発表してもらう。
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	３DCG応用A				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	案出し、設定などを考える
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	イメージイラストを作成
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	３DCG応用B				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DSMAX の応用的な操作の習得 ２．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標（到達目標）	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
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	コンペ応募に向けての作品制作	制作のポイント解説、応募コンペの選定
2	コンペ応募に向けての作品制作	コンペの確定、制作
3	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
4	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
5	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
6	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
7	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
8	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
9	コンペ応募に向けての作品制作	制作、添削
10	コンペ応募に向けての作品制作	制作、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
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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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・考え方を変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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	6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　演習
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
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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	オリジナル課題制作				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2,前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標（到達目標）	企業添削会に向けた作品を完成させる				
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	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	修了制作				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	200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	修了制作説明	制作や作品の趣旨説明
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定
3	ラフ制作	ラフの制作
4	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
5	ラフ確認	ラフの添削（構図やコンセプト確認）
6	制作	作品制作と添削
7	制作	作品制作と添削
8	制作	作品制作と添削
9	制作	作品制作と添削
10	納品	フォルダへの提出
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（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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究IIIA				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
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	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
2	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
3	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
4	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
5	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
6	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
7	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
8	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
9	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
10	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	業界研究IIIB				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	面談での進路相談。ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。				
学習目標（到達目標）	業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。				
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	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
2	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
3	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
4	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
5	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
6	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
7	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
8	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
9	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
10	ポートフォリオ制作	制作　添削　修正
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89

科目名	映像制作IIIA				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．３DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 3．一本の動画をどこまで制度を上げていくことが出来るか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標（到達目標）	様々なタイプの人間と円滑に仕事が出来る				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作コンテ決定	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	映像制作IIIB				
担当教員	相澤　健人		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．３DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2．グループ分けは講師。スキルバランス　コミュニケーション力バランスから構成 3．一本の動画をどこまで制度を上げていくことが出来るか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標（到達目標）	様々なタイプの人間と円滑に仕事が出来る				
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	ワークフロー解説・絵コンテ説明	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	絵コンテ修正と資料探し	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	制作期間	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	ブラッシュアップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	映像作品提出	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	映像制作授業の振り返り	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	映像制作会社にて6年間　制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験

科目名	ビジネスマナーIIIA				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。就活のためのマナー。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ビジネスマナーの考え方、正しい発声と基本姿勢	あいさつ、ペアワーク　演習
2	好印象をもたれる身だしなみ、入退室	あいさつ、声出し、基本姿勢　演習
3	敬語、Web面接のマナー	発声の基本訓練、ペアワーク　演習
4	就活メールのマナーとメールの送り方	発声の基本訓練、ペアワーク　演習
5	入退室、敬語、ビジネス用語	発声の基本訓練、ペアワーク　演習
6	入退室、敬語、電話対応のマナー	基本訓練、グループワーク　演習
7	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	基本訓練、面接実践　演習
8	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	基本訓練、面接実践　演習
9	前期試験	実技試験
10	前期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネスマナーIIIB				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。就活のためのマナー。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標（到達目標）	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ﾋﾞｼﾞﾈｽﾏﾅｰ／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	ペアワーク　演習
2	入退室、敬語、効果的な話し方　面接を実践	ペアワーク　演習
3	来客対応のマナー	グループワーク　演習
4	来客対応のマナー	グループワーク　演習
5	名刺の取り扱い方	グループワーク　演習
6	会社訪問のマナー	グループワーク　演習
7	会社訪問のマナー	グループワーク　演習
8	会社訪問のマナー	グループワーク　演習
9	後期試験	実技試験
10	後期試験評価	実技試験評価
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
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	社会情勢により、講義内容・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	進路指導IIIA				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	就職に対する動機付け。給与説明	業界の仕組み、月給の内訳を説明　面談
2	求人票の読み方説明	求人票の内容を理解　面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	進路指導IIIB				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
2	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（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。

実務経験教員の経歴	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	作品集制作A				
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,就職活動に向けてポートフォリオを制作する。 2,就活用作品制作を通して作品数を増やし、ポートフォリオの掲載やコンペの受賞につなげる。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
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	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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
・授業姿勢（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	ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）

科目名	作品集制作B				
担当教員	捧　梓		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,就職活動に向けてポートフォリオを制作する。 2,就活用作品制作を通して作品数を増やし、ポートフォリオの掲載やコンペの受賞につなげる。				
学習目標 （到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
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	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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
・授業姿勢（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	ン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）

科目名	3DCG応用IIIA				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
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	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
2	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
3	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
4	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
5	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
6	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
7	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
8	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
9	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
10	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	3DCG応用IIIB				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
2	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
3	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げるミドルのキャラを1体制作する
4	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
5	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
6	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
7	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
8	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
9	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
10	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	CG研究IIIA				
担当教員	中野　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender　自由				
学習目標（到達目標）	背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習				
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	UNITY学習①	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	UNITY学習②	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	映画鑑賞　モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	背景制作①	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	背景制作②	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	背景制作③	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	アイテム制作①	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	アイテム制作②	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	アイテム制作③	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	アイテム制作④	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとして　CM制作など23年　3DS MAXを使用

科目名	CG研究IIIB				
担当教員	中野　武		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる３ＤＣＧの背景モデリングを学びます。使用ソフトはＡｕｔｏｄｅｓｋ ３ｄｓ ＭＡＸ、blender　自由				
学習目標（到達目標）	背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習				
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	構図1	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
2	構図2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
3	発想法1	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
4	発想法2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
5	CG概論１	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
6	CG概論2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
7	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
8	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
9	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
10	振り返り	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。
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（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。

実務経験教員の経歴	３DCGデザイナーとして　CM制作など23年　3DS MAXを使用

科目名	ゲームGGⅢ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1仕様書の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作. 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描く				
学習目標（到達目標）	1 Photoshopを応用した使い方で制作 2 Photoshopを使って、3Dに使用するテクスチャを自分で作れるようになる				
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	クロッキー／人体・素体・ポーズ研究	クロッキーや単純化で比率や筋肉をより研究し、キャラクター制作に活かす
2	クロッキー／人体・素体・ポーズ研究	クロッキーや単純化で比率や筋肉をより研究し、キャラクター制作に活かす
3	ブラシの応用／着色表に沿ったキャラの着色	Photoshopの使い方を応用したキャラクターの着色を行う
4	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	仕様書を読み、自分なりにキャラクターとモンスターを発想・デザインし、完成目標で制作する
5	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	添削を行いながら作業を進める
6	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	添削を行いながら作業を進める
7	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する	完成を目指して作業する
8	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作	イメージやモチーフを考えてコンセプト表を作る。前授業のキャラクターに合わせた部屋をデザインして１点透視のコンセプトアート（背景）を制作する
9	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作	添削を行いながら作業を進める。
10	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。4年勤務。

科目名	ゲームCGⅢ B				
担当教員	石山　万里亜	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1仕様書の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作. 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描く				
学習目標（到達目標）	1 Photoshopを応用した使い方で制作 2 Photoshopを使って、3Dに使用するテクスチャを自分で作れるようになる				
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	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	仕様書を読み、自分なりにキャラクターとモンスターを発想・デザインし、完成目標で制作する
2	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	添削を行いながら作業を進める。
3	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	添削を行いながら作業を進める。
4	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	添削を行いながら作業を進める。
5	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。	完成を目指して制作
6	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	ゲームの仕様書を想定してRPGのフィールドのコンセプトアートを制作する。その際、キャラクターを必ず配置し、画面やアイコンのデザインもまとめて制作する
7	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	添削を行いながら作業を進める。
8	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	添削を行いながら作業を進める。
9	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	添削を行いながら作業を進める。
10	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作	完成を目指して作業する
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。4年勤務。

科目名	UNITYI A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．Unity の基本操作の習得 ２．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	ゲームを作れるようになる				
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	Unity 技術習得１　Unityの説明　UnityHabのダウンロード	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　基本操作　素材の配置	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
3	Unity 技術習得3　素材の配置	実習
4	Unity 技術習得4　スクリプトの作り方	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得5　スクリプト　動かす	講義しながら実習
6	Unity 技術習得6　スクリプト　動かす	講義しながら実習
7	Unity 技術習得7　キー入力と衝突判定	講義しながら実習
8	Unity 技術習得8　キー入力と衝突判定	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
9	Unity 技術習得9　マウスのタッチ	実習
10	Unity 技術習得10　マウスのタッチ	実習・提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	UNITYⅠB				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1．Unity の基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標（到達目標）	デザイナーとして覚えておくと良いUnityの知識をマスターする。				
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	Unity 技術習得１　前期のおさらい	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
2	Unity 技術習得２　アニメーション	1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習
3	Unity 技術習得３　アニメーション	実習
4	Unity 技術習得４　ここまでの知識で背景のアニメーション	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習
5	Unity 技術習得５　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習
6	Unity 技術習得６　ここまでの知識で背景のアニメーション	実習、提出
7	Unity 技術習得７　タイトル画面の作成と実装	1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習
8	Unity 技術習得８　タイトル画面の作成と実装	実習
9	Unity 技術習得９　タイトル画面の作成と実装	実習
10	Unity 技術習得１０　タイトル画面の作成と実装	実習、提出
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択３DCGIIA				
担当教員	中野　武志		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業２モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ３３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	素体デザイン（２D）	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	素体モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、ＵＶＷマップ	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	選択３DCGⅡB				
担当教員	中野　武志		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	１．３DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位３D授業 ２．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ ３．３D求人は　より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標（到達目標）	３GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ボーンデジタル　：　3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
2	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
3	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
4	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
5	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
6	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
7	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
8	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
9	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
10	モデリング、テクスチャー、ＵＶＷアンラップ、ボーン、アニメーション	実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする
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（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	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	３DCGデザイナーとして　CM制作など24年

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	荒木　優		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89[

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無		×	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130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・学校内ルール再確認	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　演習
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
・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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	業界研究				
担当教員	荒木　優	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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
授業姿勢（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	ーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回

科目名	進路指導IIIA				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	就職に対する動機付け。給与説明	業界の仕組み、月給の内訳を説明　面談
2	求人票の読み方説明	求人票の内容を理解　面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	進路指導IIIB				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標（到達目標）	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
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	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
2	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
3	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
4	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
5	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
6	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
7	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
8	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
9	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
10	業界研究	専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	作品制作A				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	作品制作B				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	デジタルイラストIIIA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の2DCGデザイナーとして必要なスキルを習得。業界を意識したイラスト制作。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	ミニキャラの描き方について	等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ
2	ミニキャラの描き方について	等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ
3	ミニキャラの描き方について	等身の低いキャラクターの描き方について学ぶ
4	ミニキャラの描き方について	表情や衣装などの差分を作成
5	ミニキャラの描き方について	表情や衣装などの差分を作成
6	ミニキャラの描き方について	表情や衣装などの差分を作成
7	イラストコンテストに参加	ラフ制作・添削及び確認
8	イラストコンテストに参加	ラフ制作・添削及び確認
9	イラストコンテストに参加	線画制作・添削及び確認
10	イラストコンテストに参加	着色制作・添削及び確認
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	デジタルイラストIIIA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界の2DCGデザイナーとして必要なスキルを習得。業界を意識したイラスト制作。				
学習目標（到達目標）	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
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	グループゲーム制作	グループで1つのゲームを作成する
2	グループゲーム制作	UI、キャラクター、背景などの担当を決め制作
3	グループゲーム制作	大まかなラフを制作
4	グループゲーム制作	全体のブラッシュアップ
5	グループゲーム制作	全体のブラッシュアップ
6	グループゲーム制作	全体のブラッシュアップ
7	カードイラスト・スチルイラストを描こう	1枚絵の構図やレイアウトの考え方について
8	カードイラスト・スチルイラストを描こう	卒業制作の構図パターンを考える
9	カードイラスト・スチルイラストを描こう	卒業制作の構図パターンを考える
10	カードイラスト・スチルイラストを描こう	卒業制作のラフ制作
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（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。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ビジネスマナーIIIA				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討
2	面接練習	基本項目の講義
3	面接練習	ポイント解説　演習
4	面接練習	ポイント解説　演習
5	面接練習	ポイント解説　演習
6	面接練習	ポイント解説　演習
7	面接練習	ポイント解説　演習
8	面接練習	ポイント解説　演習
9	１学期試験	実技試験
10	１学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	ビジネスマナーIIIB				
担当教員	金子　有加		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標（到達目標）	1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	接遇マナー	講義、ロールプレイング
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング
3	来客対応	講義、ロールプレイング
4	来客対応	講義、ロールプレイング
5	来客対応	講義、ロールプレイング
6	来客対応	講義、ロールプレイング
7	来客対応	講義、ロールプレイング
8	来客対応	講義、ロールプレイング
9	2学期試験	実技試験
10	2学期試験評価	実技試験評価
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
・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	秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。

科目名	選択イラスト　A				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	2 DCG求人に応えられる人材育成				
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	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成
2	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう	絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成
3	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ作成
4	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	ラフ添削
5	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう	清書添削
6	食べ物を描こう	食べ物模写する
7	食べ物を描こう	食べ物模写する
8	衣装デザインをしよう	オリキャラまたは既存のキャラで衣装制作(カラーラフ)
9	衣装デザインをしよう	前授業で制作したキャラの私服制作(カラーラフ)
10	衣装デザインをしよう	前授業で制作した清書添削
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
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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	選択イラスト　B				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求				
学習目標（到達目標）	2 DCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクター制作	立ち絵を制作
2	キャラクター制作	立ち絵を制作
3	キャラクター制作	立ち絵を制作
4	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
5	キャラクター制作	2人以上の構図のポイント
6	世界観・設定をつくろう	世界観、設定、3面図などを描く
7	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
8	1枚絵を描いてみよう	ラフ制作・添削及び確認
9	1枚絵を描いてみよう	線画制作・添削及び確認
10	1枚絵を描いてみよう	着色制作・添削及び確認
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（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	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	遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる

科目名	選択UI　A				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	使いづらいと思った既存のUi画面を共有しよう	ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける
2	Photoshopのペンツールで図形制作	ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作	前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテイストに変更して制作	今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～	自分の考えたスマホアプリ、または１枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を５つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を６つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～	前回制作した遷移図をみて、画面を７つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	選択UI　B				
担当教員	諏佐　ちひろ		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
学習目標（到達目標）	ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する				
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	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～	Photoshopを使ってロゴデザインを制作
6	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
7	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
8	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
9	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
10	UIデザインコンペ	UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作
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（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	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	ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師３年

科目名	3DCG応用IIIA				
担当教員	高田　祐介		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	3 GCG求人に応えられる人材育成				
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	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
2	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する
3	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
4	ミドルポリゴンのモデルに慣れる	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する
5	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
6	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
7	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする	いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1個制作
8	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
9	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
10	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイのモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	3DCG応用IIIB				
担当教員	高田　祐介	実務授業の有無		○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン				
学習目標（到達目標）	3 GCG求人に応えられる人材育成				
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	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
2	キャラクターのモデルについて知る	mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する
3	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
4	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
5	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験	モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する
6	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
7	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
8	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
9	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
10	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作	仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラモデルを１つ制作する
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
・授業姿勢（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	ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる

科目名	作品制作ⅡA				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	作品制作ⅡB				
担当教員	相澤　春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標（到達目標）	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー
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（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。

実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる

科目名	ゲームグラフィックIIIA				
担当教員	藤間　泰平	実務授業の有無	○		
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームグラフィッカーとして必要なスキルの習得。キャラクター以外のビジュアルを制作				
学習目標（到達目標）	アイコン、家具、お部屋のデザイン				
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	食べ物アイコンを描こう	食べ物をおいしく描く方法をレクチャー
2	食べ物アイコンを描こう	実践
3	食べ物アイコンを描こう	実践
4	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
5	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
6	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
7	箱庭イラストを描こう	箱庭イラストの描き方をレクチャー
8	箱庭イラストを描こう	マイ部屋デザインを考える
9	箱庭イラストを描こう	実践
10	箱庭イラストを描こう	実践
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（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。

実務経験教員の経歴	ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	ゲームグラフィックIIIB				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームグラフィッカーとして必要なスキルの習得。キャラクター以外のビジュアルを制作				
学習目標（到達目標）	アイコン、家具、お部屋のデザイン				
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	食べ物アイコンを描こう	食べ物をおいしく描く方法をレクチャー
2	食べ物アイコンを描こう	実践
3	食べ物アイコンを描こう	実践
4	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
5	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
6	箱庭イラストを描こう	家具デザインの練習
7	箱庭イラストを描こう	箱庭イラストの描き方をレクチャー
8	箱庭イラストを描こう	マイ部屋デザインを考える
9	箱庭イラストを描こう	実践
10	箱庭イラストを描こう	実践
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（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。

実務経験教員の経歴	ムイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	実践行動学partⅢ				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	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	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に活きる働き方とは	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう	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
・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	実践行動学プログラム公認ファシリテーター

科目名	コンセンサス実習				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	4	時間数	130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・学校内ルール再確認	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　演習
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
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	ト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。

科目名	業界研究				
担当教員	藤間　泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	イラスト・キャラクター・情報大学科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標（到達目標）	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明
4	グループ作成	研修時のグループ決め
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を決める
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成
9	事前連絡	訪問時のマナー等の最終確認
10	事後報告	研修終了後のレポート作成
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（55%）、授業時の発言（30%）、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。

実務経験教員の経歴	アニメ背景イラストを担当。3年勤務。