

科目名		作品制作①A									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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】 将来の仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る 【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。（オンライン）									
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	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
2	制作					作品制作・個別添削					
3	制作					作品制作・個別添削					
4	制作					作品制作・個別添削					
5	制作					作品制作・個別添削					
6	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
7	制作					作品制作・個別添削					
8	制作					作品制作・個別添削					
9	制作					作品制作・個別添削					
10	制作					作品制作・個別添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		作品制作②A									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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】 将来の仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る 【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。（オンライン）									
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	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
2	制作					作品制作・個別添削					
3	制作					作品制作・個別添削					
4	制作					作品制作・個別添削					
5	制作					作品制作・個別添削					
6	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
7	制作					作品制作・個別添削					
8	制作					作品制作・個別添削					
9	制作					作品制作・個別添削					
10	制作					作品制作・個別添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		デジタル画材技法①									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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制作に応用することを目的とする。（デジタル画材技法②と一緒に進める）									
学習目標（到達目標）		CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		CLIP STUDIO EX									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、解像度と色彩					スライドを使用した講義					
2	CLIPSTUDIOの基本操作説明とデータの管理・保存について					チェックリストによる現状の知識確認、簡単な着彩					
3	素材のダウンロードと素材のカスタムの仕方について					CLIPSTUDIOを使った実習					
4	レイヤー・クリッピングマスクを使用する					CLIPSTUDIOを使った実習					
5	アニメ塗り絵					CLIPSTUDIOを使った実習					
6	エッジとぼかし					CLIPSTUDIOを使った実習					
7	グラデーションマップ					CLIPSTUDIOを使った実習					
8	グリザイユ技法・GTC塗り					CLIPSTUDIOを使った実習					
9	色調補正、ペイントツール関連解説、レイヤー、フィルター解説と実践					CLIPSTUDIOを使った実習					
10	仕上げ加工効果					CLIPSTUDIOを使った実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		デジタル画材技法②					
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年	1		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制作に応用することを目的とする。（デジタル画材技法①と一緒に進める）					
学習目標（到達目標）		CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		CLIP STUDIO EX					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	CLIP STUDIO機能知識チェック			チェックリストによる現状の知識確認、簡単な着彩			
2	基本的な着色ツールの使用法			講義と実習			
3	カスタムブラシを作る			講義と実習			
4	レイヤーモード、選択方法の種類について			講義と実習			
5	アニメ塗り			講義と実習			
6	エッジとぼかし（写真模写）			講義と実習			
7	グリザイユ技法・グラデーションマップ塗り			講義と実習			
8	グリザイユ技法・GTC塗り			講義と実習			
9	テクスチャについて			講義と実習			
10	仕上げ加工効果			講義と実習			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年					

科目名		色彩学						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年		1		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。						
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		Color Master BASIC、CLIP STUDIO EX						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ				教科書を基に講義。			
2	混色について 色の表示方法				教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
3	色相環 明度とトーン 色の知覚効果 対比と同化				教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
4	色の心理効果 寒暖と軽重				教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
5	カラーイメージの作成				教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
6	四季の表現				実技課題をデジタル着彩。			
7	見えないものに色を見る				教科書を基に講義。実技課題をデジタル着彩。			
8	色彩調和 色相基準とトーン基準				実技課題をデジタル着彩。			
9	色彩調和 グラデーション				実技課題をデジタル着彩。			
10	色彩調和 ドミナントとアクセント				実技課題をデジタル着彩。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・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		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		デッサンA					
担当教員		近藤 充		実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年	1		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、見えない箇所にもまで意識が至る様、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 目分量チェック			講義・実習			
2	トーン表の作り方 アンダーハンド オーバーハンド			講義・実習			
3	自分の手を見て描く			講義・実習			
4	立方体1 形の取り方			講義・実習			
5	立方体2 トーン付け			講義・実習			
6	紙コップについて 円柱形を学ぶ			講義・実習			
7	紙コップ続き トーン付け			講義・実習			
8	組み合わせモチーフ 円柱と四角			講義・実習			
9	組み合わせモチーフ トーン付け			講義・実習			
10	組み合わせモチーフ 仕上げ			講義・実習			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

科目名		背景パースA						
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	1 5 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A									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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		ビジネスコミュニケーションA						
担当教員		金子 有加			実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年		1		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、マナー・著作権知識・コミュニケーション力を培う。コミュニケーション検定初級を取得する。						
学習目標 (到達目標)		著作権検定BASIC級 合格 卒業後の計画を立てることが出来る。 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが出来る。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		社会でいきる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 コミュニケーション検定初級公式ガイドブック／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	あいさつの重要性の確認、学生必携の確認				講義を聞く			
2	社会人として求められる資質とは				講義を聞く			
3	SNSのリスク1				テキストを中心に講義を聞く			
4	SNSのリスク2				テキストを中心に講義を聞く			
5	著作権について1				テキストを中心に講義を聞く			
6	著作権について2				テキストを中心に講義を聞く			
7	著作権について3				テキストを中心に講義を聞く			
8	著作権について4				テキストを中心に講義を聞く			
9	著作権について5				テキストを中心に講義を聞く			
10	試験				これまでの内容を確認する試験を行う			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（50％）、授業時の発言（10％）、授業姿勢（40％） 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度と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		秘書士の資格を有しマナーインストラクターとして指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験13年。						

科目名		進路研究A									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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】 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	コンペ内容に沿った制作					個別面談・添削					
6	コンペ内容に沿った制作					個別面談・添削					
7	コンペ内容に沿った制作					個別面談・添削					
8	コンペ内容に沿った制作					個別面談・添削					
9	コンペ内容に沿った制作					個別面談・添削					
10	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り					個別面談・進路研究					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		作品制作①B									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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】 将来の仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る 【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。（オンライン）									
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	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
2	制作					作品制作・個別添削					
3	制作					作品制作・個別添削					
4	制作					作品制作・個別添削					
5	制作					作品制作・個別添削					
6	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
7	制作					作品制作・個別添削					
8	制作					作品制作・個別添削					
9	制作					作品制作・個別添削					
10	制作					作品制作・個別添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		作品制作②B									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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】 将来の仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る 【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。（オンライン）									
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	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
2	制作					作品制作・個別添削					
3	制作					作品制作・個別添削					
4	制作					作品制作・個別添削					
5	制作					作品制作・個別添削					
6	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
7	制作					作品制作・個別添削					
8	制作					作品制作・個別添削					
9	制作					作品制作・個別添削					
10	制作					作品制作・個別添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名	デジタルイラスト①				
担当教員	渡辺 仁介		実務授業の有無	○	
対象学科	デジタルイラスト科	対象学年	1	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	デジタル画材技法で習得した知識を動員した作品作りをし、経験値を高める。				
学習目標（到達目標）	CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CLIP STUDIO EX				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	1学期のデジタル画材技法の振り返り		講義		
2	キャラクターイラスト制作①		CLIPSTUDIOを使った実習		
3	キャラクターイラスト制作②		CLIPSTUDIOを使った実習		
4	キャラクターイラスト制作③		CLIPSTUDIOを使った実習		
5	背景イラスト制作①		CLIPSTUDIOを使った実習		
6	背景イラスト制作②		CLIPSTUDIOを使った実習		
7	キャラクターと背景が入ったイラストの制作①		CLIPSTUDIOを使った実習		
8	キャラクターと背景が入ったイラストの制作②		CLIPSTUDIOを使った実習		
9	キャラクターと背景が入ったイラストの制作③		CLIPSTUDIOを使った実習		
10	作品の完成と書き出し		実習、課題提出と評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率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	マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年				

科目名		デジタルイラスト②									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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		デジタル画材技法で習得した知識を動員した作品作りをし、経験値を高める。									
学習目標 (到達目標)		CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		CLIP STUDIO EX									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	キャラクターイラスト制作①					講義と実習					
2	キャラクターイラスト制作②					講義と実習					
3	キャラクターイラスト制作③					講義と実習					
4	背景イラスト制作①					講義と実習					
5	背景イラスト制作②					講義と実習					
6	キャラクターと背景が入ったイラストの制作①					講義と実習					
7	キャラクターと背景が入ったイラストの制作②					講義と実習					
8	キャラクターと背景が入ったイラストの制作③					講義と実習					
9	キャラクターと背景が入ったイラストの制作④					講義と実習					
10	作品の完成と書き出し					実習、課題提出と評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		作品制作③									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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】 将来の仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る 【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。（オンライン）									
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	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
2	制作					作品制作・個別添削					
3	制作					作品制作・個別添削					
4	制作					作品制作・個別添削					
5	制作					作品制作・個別添削					
6	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
7	制作					作品制作・個別添削					
8	制作					作品制作・個別添削					
9	制作					作品制作・個別添削					
10	制作					作品制作・個別添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率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		デッサンB									
担当教員		近藤 充			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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、見えない箇所にもまで意識が至る様、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	自分の手の模写 トーン付け					研究・レポート					
3	ヌードデッサン（写真）					講義・実習					
4	ヌードデッサン（写真）続き					講義・実習					
5	ヌードデッサン（写真）完成					講義・実習					
6	人物デッサン 実際の人物を使って 画用紙＋鉛筆					講義・実習					
7	人物デッサン 完成					講義・実習					
8	人物デッサン ペアを変えて					講義・実習					
9	人物デッサン 完成					講義・実習					
10	ドローイングの授業と自己のイラストで繋がった所の確認					プレゼンテーション					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。									

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

科目名		進路研究B						
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年		1		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】 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	ロールモデルの調査と発表				個別面談・添削			
2	ポートフォリオサイトの登録				個別面談・添削			
3	コンペ内容に沿った制作				個別面談・添削			
4	コンペ内容に沿った制作				個別面談・添削			
5	コンペ内容に沿った制作				個別面談・添削			
6	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り				個別面談・進路研究			
7	コンペ内容に沿った制作				個別面談・進路研究			
8	コンペ内容に沿った制作				個別面談・進路研究			
9	コンペ内容に沿った制作				個別面談・進路研究			
10	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り				個別面談・進路研究			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年						

科目名		実践行動学partI									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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ひ訳					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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		実践行動学partII									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気付きと行動 3,個人作業、グループディスカッション									
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4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		キャラクターデザイン科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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					
・検定可否評価（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		デジタルイラスト科		対象学年		1		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30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											

科目名		業界研究Ⅰ									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		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		1各出版社・企業の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 会に参加、作品の講評を得る。 2.編集部による添削									
学習目標 (到達目標)		る。 2.編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 る。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
2	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
3	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
4	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
5	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
6	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
7	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
8	各出版社、編集部特別講演会					講演会の聴講					
9	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社から作品の添削					
10	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社から作品の添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		オリジナル課題制作									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		開講時期		通期	
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.各個人の課題制作をする時間。 2.各新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。									
学習目標 (到達目標)		1.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラスト制作道具、その他個人資料等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
2	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
3	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
4	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
5	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
6	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
7	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
8	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
9	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
10	前期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
11	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
12	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
13	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
14	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
15	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
16	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
17	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
18	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
19	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
20	後期、個人制作					オリジナルイラスト制作					
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		コンセンサス研修Ⅰ									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		×				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		修了制作				
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無		○
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年	1	開講時期	後期
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・イラスト・ゲーム業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。 2.原則イラスト作品。SNS用投稿作品など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標（到達目標）		1.修了制作として、1年間学んだ技術と知識を活かし、作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラスト制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	作品の目的の確認、制作スケジュール立て			これまでの自信の作品制作スケジュールを振り返り、スケジュールを立てる		
2	各自設定したスケジュールに合わせた制作と確認			進行状況を適宜確認・添削		
3	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
4	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
5	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
6	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
7	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
8	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
9	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
10	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
11	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
12	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
13	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
14	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
15	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
16	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
17	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
18	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
19	修了制作、内容個別チェック			進行状況を適宜確認・添削		
20	修了制作完成、提出			作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年				

科目名		デジタルイラストA									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		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		デジタル画材技法で習得した知識を動員した作品作りをし、経験値を高める。									
学習目標 (到達目標)		CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		CLIP STUDIO EX									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	応募コンテスト選定・コンセプト作成・ラフ制作					講義					
2	ラフ修正・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習					
3	下書き・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習					
4	進捗チェック					CLIPSTUDIOを使った実習					
5	応募作品①完成・応募					実習、課題提出と評価					
6	応募コンテスト選定・コンセプト作成・ラフ制作					CLIPSTUDIOを使った実習					
7	ラフ修正・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習					
8	下書き・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習					
9	進捗チェック					CLIPSTUDIOを使った実習					
10	応募作品②完成・応募					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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名	デジタルイラストB									
担当教員	渡辺 仁介					実務授業の有無	○			
対象学科	デジタルイラスト科			対象学年		2		開講時期	後期	
必修・選択	必修			単位数		1		時間数	30時間	
授業概要、目的、授業の進め方	デジタル画材技法で習得した知識を動員した作品作りをし、経験値を高める。									
学習目標 (到達目標)	CLIPSTUDIOを使用してイラスト制作技術を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CLIP STUDIO EX									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1	応募コンテスト選定・コンセプト作成・ラフ制作					講義				
2	ラフ修正・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習				
3	下書き・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習				
4	進捗チェック					CLIPSTUDIOを使った実習				
5	応募作品①完成・応募					実習、課題提出と評価				
6	応募コンテスト選定・コンセプト作成・ラフ制作					CLIPSTUDIOを使った実習				
7	ラフ修正・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習				
8	下書き・チェック					CLIPSTUDIOを使った実習				
9	進捗チェック					CLIPSTUDIOを使った実習				
10	応募作品②完成・応募					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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年								

科目名	進路活動A										
担当教員	渡辺 仁介				実務授業の有無			○			
対象学科	デジタルイラスト科		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まれます。 ・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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		進路活動B									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		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まれます。 ・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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		実践行動学partIII									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 3,個人作業、グループディスカッション									
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践行動学									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	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・自分が最大限に生きる働き方とは					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		コンセンサス研修Ⅱ										
担当教員		渡辺 仁介				実務授業の有無			×			
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		2			開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1			時間数		15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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年										

科目名		業界研究									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		オリジナル作品制作Ⅱ							
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科		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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年							

科目名		異文化研究					
担当教員		各コース担当		実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	6		時間数	90時間
授業概要、目的、授業の進め方		海外での研修・交流・視察を通して、異なる文化や価値観に触れ、国際的な視野とコミュニケーション能力を育成することを目的とする。 現地での学校訪問、企業見学、美術館・歴史施設の視察、文化体験、現地学生との交流などを通じて、日本との違いや共通点を理解し、多様性への理解を深める。 また、事前学習・事後学習を行い、単なる旅行ではなく「学び」として振り返りを行うことで、今後の創作活動・進路・社会活動へ活かす力を養う。					
学習目標 (到達目標)		海外文化・歴史・価値観への理解を深める。国際的な視野と柔軟な思考力を養う コミュニケーション能力と主体性を高める 現地体験を通して創作・表現活動の視野を広げる。集団行動や社会的マナーを学び、自立した行動力を身につける					
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	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
2	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
3	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
4	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
5	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
6	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
7	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
8	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
9	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
10	事後学習			研修内容の整理と振り返り レポート・プレゼンテーション制作			
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				世界情勢の動向により、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		卒業制作									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		6		時間数		180時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ・イラスト・ゲーム業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。 2.原則イラスト作品。SNS用投稿作品など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。									
学習目標 (到達目標)		1.卒業制作として、2年間学んだ技術と知識を活かし、作品を完成させる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラスト制作道具、その他個人資料等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	作品の目的の確認、制作スケジュール立て					これまでの自信の作品制作スケジュールを振り返り、スケジュールを立てる					
2	各自設定したスケジュールに合わせた制作と確認					進行状況を適宜確認・添削					
3	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
4	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
5	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
6	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
7	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
8	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
9	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
10	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
11	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
12	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
13	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
14	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
15	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
16	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
17	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
18	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
19	卒業制作、内容個別チェック					進行状況を適宜確認・添削					
20	卒業制作完成、提出					作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了					
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		作品制作ⅡA									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		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		【目的】 将来つかいみたい仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る 【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。（オンライン）									
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	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
2	制作					作品制作・個別添削					
3	制作					作品制作・個別添削					
4	制作					作品制作・個別添削					
5	制作					作品制作・個別添削					
6	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
7	制作					作品制作・個別添削					
8	制作					作品制作・個別添削					
9	制作					作品制作・個別添削					
10	制作					作品制作・個別添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		作品制作ⅡB									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		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		【目的】 将来つかいみたい仕事に繋がるコンペに応募し、実績を作る 【進め方】 実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。（オンライン）									
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	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
2	制作					作品制作・個別添削					
3	制作					作品制作・個別添削					
4	制作					作品制作・個別添削					
5	制作					作品制作・個別添削					
6	コンペ選定・作品計画					コンペ情報サイトの検索					
7	制作					作品制作・個別添削					
8	制作					作品制作・個別添削					
9	制作					作品制作・個別添削					
10	制作					作品制作・個別添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		グラフィックデザインA									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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		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16年。									

科目名		グラフィックデザインB									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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		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16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		デジタルイラスト科		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、一年次に学んだことから、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まれます。							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		選択デッサンB				
担当教員		近藤 充		実務授業の有無		○
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年	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、一年次に学んだことから、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	ソファークラの写真模写①			講義、実習、添削		
2	ソファークラの写真模写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まれます。				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		デジタルイラスト科		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まれます。						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		デジタルイラスト科		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まれます。						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		選択映像論A									
担当教員		新井田 耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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		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		選択映像論B					
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年	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		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		選択挿絵A							
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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まれます。						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		選択挿絵B							
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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まれます。						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		選択プランニングA							
担当教員		中野			実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科		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		フリーランスのイラストレーター・デザイナー11年。JAM非常勤講師8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		デジタルイラスト科		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付け、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		フリーランスのイラストレーター・デザイナー11年。JAM非常勤講師8年									

科目名		選択グラフィックデザインA									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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付け、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16年。									

科目名		選択グラフィックデザインB									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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付け、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16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		デジタルイラスト科		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まれます。						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		デジタルイラスト科		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まれます。						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		選択映像技術A										
担当教員		相澤 健人				実務授業の有無			○			
対象学科		デジタルイラスト科		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		【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		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	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		デジタルイラスト科		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		【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		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		選択デジタル画材技法A							
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科		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		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。専門学校講師6年							

科目名		選択デジタル画材技法B							
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科		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		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。専門学校講師6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		デジタルイラスト科		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19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		デジタルイラスト科	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19年。						

科目名		選択コミックエッセイA									
担当教員		渡辺 仁介			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		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まれます。							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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年									

科目名		選択コミックエッセイB					
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	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まれます。				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		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年					

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		デジタルイラスト科	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	アイコンとコミックのコラボ、装飾的效果①			講義、実習			
9	装飾的效果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まれます。				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19年。					

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		デジタルイラスト科		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まれます。					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19年。							

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		デジタルイラスト科		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		【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ⅠB						
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科	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		【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ⅡA					
担当教員		佐藤武		実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	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		【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12年					

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		デジタルイラスト科		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		【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12年									

科目名		業界研究・制作III A						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○		
対象学科		デジタルイラスト科	対象学年		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		【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20年。漫画家、イラストレーター						

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		デジタルイラスト科		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		【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20年。漫画家、イラストレーター									

科目名		作画ドリルA									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数				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		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		作画ドリルB									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数				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		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		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		デジタルイラスト科	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		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、ポーズ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 服のシワの描き方ー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8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		デジタルイラスト科	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		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、ポーズ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／M d N発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／M d N発行・マンガキャラ 服のシワの描き方ー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8年間イラスト制作に関わる						

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		デジタルイラスト科	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ィ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		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15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		デジタルイラスト科	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ィ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			×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		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15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		デジタルイラスト科	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		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8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		デジタルイラスト科	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		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8年間イラスト制作に関わる						

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		デジタルイラスト科	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		デジタルイラスト科	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		3 DCG IA									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科		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		1．3 DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2．3 DCG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		3 DCGデザイナーとして CM制作など24年									

科目名		3 DCG IB									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科		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. 3 DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3 DCG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 1 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 1 2 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 1 3 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 1 4 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 1 5 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 1 6 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 1 7 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 1 8 3 D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 1 9 3 D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 2 0 3 D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		3 DCGデザイナーとして CM制作など24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		デジタルイラスト科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数				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 和室の量のきまり					
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		デジタルイラスト科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数				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		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		デジタルイラスト科		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・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4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		デジタルイラスト科	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・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4年					

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		デジタルイラスト科	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・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4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		デジタルイラスト科	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								
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4年						

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		デジタルイラスト科	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	イラストレーター1年次振り返り・AIDMA				振り返りと復習			
2	AIDMAの法則を使用しながらプレゼン資料の作成				テーマにあわせての制作			
3	プレゼンテーション				作成したスライドを使用し発表			
4	ポスターコンペ				募集要項に合わせて作成			
5	ポスターコンペ②				募集要項に合わせて作成			
6	ポスターコンペ③				募集要項に合わせて作成			
7	ポスターコンペ④				募集要項に合わせて作成			
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		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12年						

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		デジタルイラスト科	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	クリエイティブコンテスト①			募集要項に合わせて作成・添削		
4	クリエイティブコンテスト②			募集要項に合わせて作成・添削		
5	クリエイティブコンテスト③フィードバック			コンテスト運営による作品フィードバック会		
6	クリエイティブコンテスト④			募集要項に合わせて作成・添削		
7	クリエイティブコンテスト⑤			募集要項に合わせて作成・添削		
8	クリエイティブコンテスト⑥			募集要項に合わせて作成・添削		
9	クリエイティブコンテスト⑦			募集要項に合わせて作成・添削		
10	クリエイティブコンテスト⑧応募			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12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		デジタルイラスト科	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		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。専門学校講師6年						

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		デジタルイラスト科	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		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。専門学校講師6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		デジタルイラスト科		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		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／M d N発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／M d N発行・マンガキャラ 服のシワの描き方ー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15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		デジタルイラスト科		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		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／M d N発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／M d N発行・マンガキャラ 服のシワの描き方ー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	動きのあるポーズをつける					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ズング					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15年間関わる									

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		デジタルイラスト科		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,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15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		デジタルイラスト科		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	接客マナー					講義、ロールプレイング						
2	接客マナー					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15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		デジタルイラスト科		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		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		選択デザインB									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		デジタルイラスト科		対象学年		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・コンセプトづくり					
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		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UI A					
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		デジタルイラスト科	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4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		デジタルイラスト科		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制作スキルを身に付ける 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 4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		デジタルイラスト科		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	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		フリーのイラストレーターとして8年間イラスト制作に関わる							

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		デジタルイラスト科		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		フリーのイラストレーターとして8年間イラスト制作に関わる									